

***Board Game* Bermuatan Ajaran Al-Ghazali: Alternative Media dalam
Bimbingan Kelompok untuk Mereduksi Agresivitas**

Tri Nikmatur Rohmah

Bimbingan dan Konseling, Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta, Indonesia

tri1900001134@webmail.uad.ac.id

Wahyu Nanda Eka Saputra

Bimbingan dan Konseling, Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta, Indonesia

wahyu.saputra@bk.uad.ac.id

Rohmatus Naini

Bimbingan dan Konseling, Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta, Indonesia

rohmatu.naini@bk.uad.ac.id

Abstrak

Akhir-akhir ini, di lingkungan sekolah sering terjadi agresivitas. Agresivitas merupakan suatu bentuk dorongan dari dalam diri seseorang untuk menyakiti orang lain secara verbal ataupun nonverbal. Agresivitas menimbulkan dampak pada pelaku dan korban. Bagi pelaku, dampak yang diterima adalah akan dijauhi, dibenci, ditakuti, dan dicap sebagai anak yang nakal. Sedangkan dampak bagi korban yaitu adanya luka fisik, merasa cemas, trauma, takut, tidak nyaman, dan menimbulkan rasa sakit. Melihat fenomena tersebut, maka agresivitas perlu direduksi. Salah satu upaya untuk mereduksi agresivitas yaitu guru bimbingan dan konseling mengadakan layanan bimbingan kelompok dengan menggunakan permainan yang memanfaatkan media *board game* bermuatan ajaran Al-Ghazali. Tujuan penelitian ini adalah menjabarkan deskripsi implementasi media *board game* bermuatan ajaran Al-Ghazali. Dengan menggunakan teknik permainan ini diharapkan siswa dapat menyadari, memahami, dan bersikap peduli yang memungkinkan orang saling berinteraksi dan mewujudkan kondisi yang anti kekerasan, adil, dan berlandaskan nilai-nilai perdamaian. Pengembangan media *board*

game bermuatan ajaran Al-Ghazali berisi nilai-nilai kehidupan yang harus dimiliki oleh setiap siswa agar terhindar dari agresivitas, yang dimana nilai-nilai tersebut berupa tobat, sabar, zuhud, tawakal, dan ridha. Hasil dari kajian literatur yang telah dilakukan oleh peneliti mengungkapkan bahwa media *board game* bermuatan ajaran Al-Ghazali dapat mereduksi agresivitas siswa. Meninjau literatur dalam penelitian ini dapat membantu dalam melakukan penelitian lebih lanjut untuk menguji keberterimaan produk.

Kata Kunci: *Board Game*, Al-Ghazali, Bimbingan Kelompok, Agresivitas

Pendahuluan

Hubungan antarindividu dan bangsa-bangsa dalam agama islam adalah hubungan perdamaian (Yati, 2018). Perdamaian dapat tercipta apabila setiap orang dapat mengendalikan emosi. Hal ini dikarenakan adanya kekurangan dalam mengendalikan emosilah yang memudahkan seseorang untuk marah atau tersulut emosi, sehingga tidak akan tercipta suasana yang tenang, tenang, dan damai. Salah satu tempat untuk belajar mengendalikan emosi yaitu lingkungan sekolah, apabila setiap siswa di sekolah dapat mengendalikan emosi, maka akan tercipta suasana yang harmonis dan penuh dengan kedamaian, sehingga terhindar dari agresivitas. Siswa yang berhasil terhindar dari agresivitas, akan membentuk kehidupan yang damai tanpa adanya *bullying* dan bentuk kekerasan lainnya.

Untuk mewujudkan harapan tersebut, dapat dilakukan melalui pendidikan formal atau sekolah. Pendidikan formal berperan untuk pencipta dan pendukung nilai perdamaian, karena melalui pendidikan formal/ sekolah siswa bisa mendapatkan pengetahuan, keterampilan, dan perilaku yang telah didapatkan dari di lingkungan keluarga (Suherman dkk., 2020). Selain itu, melalui pendidikan formal siswa juga bisa mendapatkan pengetahuan tentang suatu hal yang tidak bisa didapatkan dari lingkungan keluarga. Seorang anak yang berasal dari keluarga harmonis dan tidak pernah berperilaku kasar, tidak menutup kemungkinan akan mengalami agresivitas. Hal ini dikarenakan salah satu faktor penyebab munculnya agresivitas itu berasal dari lingkungan sekolah.

Berbagai penelitian terkait agresi, khususnya penelitian yang menunjukkan bahwa siswa SMP di Yogyakarta mengalami agresi dengan kategori sebagai berikut: 1% sangat tinggi, 13% tinggi, 37% sedang, 43% rendah, dan 6% sangat rendah (Alhadi dkk., 2018).

Hasil penelitian lain juga menunjukkan bahwa siswa SMK di Kota Yogyakarta memiliki tingkat agresi sebagai berikut: (a) 5% termasuk sangat tinggi sebesar; (b) 26% termasuk tinggi; (c) 40% termasuk sedang; (d) 21% termasuk rendah; dan (e) 8% termasuk sangat rendah (Saputra & Handaka, 2018). Selain itu, penelitian lain juga menunjukkan bahwa perilaku agresif tidak ditentukan oleh jenis kelamin. Oleh karena itu, tingkat agresivitas siswa laki-laki dan perempuan biasanya sama (Saputra dkk., 2017).

Sekolah merupakan salah satu pihak yang berperan untuk mendorong terciptanya perdamaian sejati (Supriyanto dkk., 2019). Sekolah merupakan tempat yang dapat mengajarkan siswa untuk bersosialisasi dalam masyarakat, seperti sopan santun dan berempati terhadap teman sebaya maupun orang lain, sehingga akan tercipta perdamaian yang sejati. Sebagai konselor di sekolah, guru bimbingan dan konseling berperan secara aktif untuk menerapkan bimbingan kedamaian, dimana tujuan dari bimbingan kedamaian yaitu untuk membantu siswa berlatih berfikir damai ketika menghadapi suatu peristiwa yang menimbulkan agresi (Saputra dkk., 2019). Untuk melatih siswa berfikir damai, guru bimbingan dan konseling harus mengadakan layanan yang dapat menumbuhkan kedamaian, mengajarkan kepada siswa bagaimana cara menangani konflik dengan cara non kekerasan, dan menumbuhkan jiwa yang tenang pada siswa. Dengan terwujudnya jiwa yang tenang, maka akan tercipta suasana sekolah yang nyaman dan aman serta proses belajar dan mengajar yang hidup, sehingga prestasi belajar siswa menjadi meningkat.

Kenyataannya, sekolah yang penuh dengan suasana damai belum sepenuhnya terwujud di Indonesia. Untuk mengurangi agresi siswa, sekolah, terutama guru dan konselor, dapat menggunakan teknik permainan untuk memberikan layanan bimbingan kelompok. Dengan bermain, siswa menjadi lebih bahagia atau senang, sehingga siswa akan tertarik mengikuti layanan bimbingan kelompok (Utami dkk., 2021). Melalui aktifitas bermain dalam bimbingan kelompok, siswa akan melakukan interaksi sosial bersama dengan temannya, belajar mengendalikan emosi, mencapai tugas perkembangan, dan belajar sambil bermain. Jenis permainan yang dapat digunakan dalam bimbingan kelompok adalah *board game*.

Board game diartikan sebagai jenis permainan yang menggunakan media papan yang dimana setiap pemain harus menaati seperangkat aturan yang ada (Utami dkk., 2021). Media *board game* menjadi sarana yang tepat digunakan oleh guru bimbingan dan

konseling untuk meningkatkan antusias siswa, memberikan kemudahan guru bimbingan dan konseling untuk memberikan layanan, penggunaan waktu secara efisien, dan memberikan pemahaman positif secara menyeluruh pada semua siswa. Dalam penerapannya, media *board game* perlu dikombinasikan dengan nilai moral atau nilai sosial yang sesuai dengan tema penelitian. Nilai sosial berfungsi sebagai petunjuk dan pemersatu, benteng perlindungan, dan mendorong seseorang untuk berbuat baik (Rachman, 2013). Dalam penelitian ini, media *board game* akan dikombinasikan dengan ajaran Al-Ghazali dalam bimbingan kelompok untuk mereduksi agresivitas siswa.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode kajian literatur. Kajian literatur adalah upaya untuk menggali ilmu, gagasan, dan teori tertentu. Adapun sifat dari penelitian yaitu penyajian secara teratur yang kemudian dijelaskan kembali agar memberikan kemudahan bagi pembaca untuk memahami hasil penelitian. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan filosofis yang diimplementasikan dalam konteks argumentasi dan pengumpulan data secara sistematis dari sudut pandang tertentu. Penelitian ini termasuk sumber data sekunder, dimana cara memperoleh data ini tidak melalui observasi langsung, melainkan dari penelitian yang dilakukan oleh peneliti sebelumnya berupa buku, *e-book* dan *e-journal*.

Hasil Penelitian

Penelitian ini menggunakan kajian literatur dimana peneliti mengumpulkan data berupa artikel ilmiah dan jurnal kemudian mengkajinya sesuai topik penelitian terkait *game* berupa media *board game* yang berisi tentang ajaran Al-Ghazali untuk mengurangi agresivitas siswa. Selain itu, untuk mendapatkan sumber data, peneliti juga mengakses internet dari <https://scholar.google.co.id>. Berdasarkan kajian literatur yang telah dicari dari jurnal ilmiah, setidaknya terdapat tiga artikel yang berhubungan dengan tema penelitian ini. Ketiga artikel tersebut dijabarkan pada tabel 1 dibawah ini:

Tabel 1: Deskripsi Sumber Kajian Literatur

No	Judul	Tahun	Penulis	Hasil
----	-------	-------	---------	-------

PROSIDING

Seminar Antarangsa Bimbingan Dan Konseling
Universitas Ahmad Dahlan
Sabtu, 27 Agustus 2022

1	Perilaku Agresi Pada Siswa SMK di Yogyakarta	2018	Wahyu Nanda Eka Saputra dan Irvan Budi Handaka	Hasil penelitian menunjukkan atau menjelaskan bahwa siswa SMK di Yogyakarta mengalami agresi dengan membagi kategori menjadi lima yaitu sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah dan sangat rendah.
2	<i>Board Game</i> sebagai Media Pendidikan Perdamaian Pemuda dan Pemudi Lintas Iman di Kota Ambon	2019	Alice Albartin Sapulette dan Yamres Pakniany	Hasil penelitian menunjukkan bahwa media <i>board game</i> memiliki nilai-nilai yang dapat menjadi dasar dalam menjalin hubungan yang hidup antar suku/ identitas. Nilai-nilai tersebut berupa kepribadian dan kebersamaan.
3	Dakon Perdamaian: Teknik Bimbingan Kelompok untuk Mereduksi Agresivitas Siswa	2020	Rusda Minladunka Nisa, Wahyu Nanda Eka Saputra, Alif Muarifah, & Muya Barida	Hasil penelitian menunjukkan bahwa setelah bermain dakon perdamaian, suasana hati dan pikiran siswa berubah, dan kecemasan mereka menjadi berkurang.

Dari ketiga penelitian di atas, terdapat hubungan antara penelitian sebelumnya dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu kesamaan objek penelitian pada pengembangan model layanan untuk mengurangi agresi melalui permainan. Penelitian yang pertama dikatakan relevan karena menunjukkan bahwa terdapat siswa SMK mengalami agresif, sehingga agresivitas pada siswa SMK perlu direduksi. Pada penelitian

ketiga menunjukkan bahwa permainan dengan menggunakan media *board game* mengandung nilai-nilai yang dapat dijadikan sebagai alat untuk mewujudkan kedamaian. Penelitian kedua menunjukkan bahwa agresivitas dapat direduksi melalui layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan. Sedangkan pada penelitian ini, peneliti akan menggunakan media *board game* bermuatan ajaran Al-Ghazali dalam bimbingan kelompok untuk mereduksi agresivitas siswa.

Pembahasan

Agresivitas adalah suatu bentuk kecenderungan atau dorongan seseorang yang dapat menimbulkan bahaya pada orang lain melalui berbagai bentuk tindakan (Suherman dkk., 2020). Sedangkan pengertian agresivitas menurut tokoh lain yaitu kecenderungan individu untuk menyakiti individu lain baik secara fisik ataupun secara psikis (Saputra dkk., 2019). Selain itu, agresivitas juga diartikan sebagai keinginan untuk melaksanakan semua bentuk perilaku yang ditujukan untuk menyakiti seseorang, baik secara verbal maupun nonverbal (Saputra & Sawitri, 2015). Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa agresivitas adalah dorongan seseorang untuk menyakiti orang lain, baik secara verbal ataupun nonverbal.

Pada masa pertumbuhan, setiap orang tentu akan melewati masa remaja. Remaja sering mengalami pertentangan emosi, suasana hati yang berubah-ubah, belum mencapai kematangan sebagai individu yang dewasa, dan cenderung berperilaku agresivitas. Agresivitas pada masa remaja dapat disebabkan karena mereka mengalami perubahan, baik perubahan fisik maupun hormonal yang mempengaruhi suasana hati, emosi yang labil, dan merasa rendah diri (Saputra & Sawitri, 2015).

Ada 4 aspek perilaku agresivitas, yaitu fisik, verbal, kemarahan, dan permusuhan (Buss & Perry, 1992). Pertama, agresi fisik adalah agresi yang dilakukan untuk melukai orang lain secara fisik, misalnya memukul, menendang, dan melukai diri sendiri secara fisik. Kedua, agresi verbal adalah tindakan agresi yang dimaksudkan untuk menyakiti, mengganggu, atau menyakiti orang lain dengan cara menolak dan mengancam melalui respon verbal, misalnya berteriak, memaki, dan mengejek. Ketiga, agresi dengan kemarahan adalah bentuk emosi negatif yang disebabkan oleh keinginan yang tidak terpuaskan dan bentuk ekspresinya dapat menyakiti diri sendiri atau orang lain, misalnya

PROSIDING

Seminar Antarangsa Bimbingan Dan Konseling

Universitas Ahmad Dahlan

Sabtu, 27 Agustus 2022

marah, jengkel, jijik dan bagaimana seseorang mengendalikannya. Keempat, permusuhan adalah suatu tindakan berupa ungkapan kebencian, permusuhan, kejahatan, atau kemarahan terhadap orang lain dan dianggap sebagai bentuk agresi yang tergolong agresi tak kasat mata.

Adanya perilaku agresivitas pada siswa tentu disebabkan oleh berbagai macam faktor. Adapun faktor-faktor penyebab munculnya agresivitas siswa yaitu frustrasi, gangguan berfikir, gangguan emosional, keluarga, teman sebaya, sekolah, dan lingkungan (Sekar, 2021). Ketika seseorang memiliki masalah, ia cenderung akan memiliki gangguan dalam berfikir dan emosinya, sehingga ia memiliki dorongan untuk bersikap agresif. Luapan agresivitas bisa menimbulkan dampak pada pelaku dan korban. Dampak yang akan diterima oleh pelaku yaitu ia akan dijauhi, dibenci, ditakuti, dan dicap atau dianggap sebagai anak yang nakal, sedangkan dampak bagi korban yaitu ia akan mendapatkan luka fisik, adanya perasaan cemas, trauma, takut, tidak nyaman, dan menimbulkan rasa sakit.

Melihat dampak yang ditimbulkan dari agresivitas bersifat negatif, maka agresivitas perlu direduksi agar tercipta suasana yang damai, aman, dan tenang di lingkungan sekolah. Dengan demikian, setiap siswa akan merasa tenang ketika belajar dan bisa mengikuti kegiatan belajar dengan optimal, sehingga bisa memperoleh prestasi belajar yang optimal. Untuk mengurangi agresivitas siswa, guru bimbingan dan konseling harus memberikan layanan yang menarik dan tidak membosankan agar setiap siswa dapat berpartisipasi secara aktif. Salah satu cara untuk menarik perhatian siswa untuk berpartisipasi aktif adalah dengan menggunakan media yang inovatif dan kreatif, seperti *board game*. *Board game* juga mengandung nilai-nilai yang dapat menciptakan perdamaian (Sapulette & Pakniany, 2019).

Board game adalah sarana penyampaian informasi secara persuasif yang dimainkan oleh dua atau lebih pemain, sehingga tercipta interaksi antar pemain (Tirtoutomo dkk., 2015). *Board game* juga didefinisikan sebagai jenis permainan yang memiliki perangkat atau bagian dari permainan tersebut dapat ditempatkan, dipindahkan atau dijalankan pada ruang yang ditandai atau dapat dibagi sesuai dengan aturan yang telah ditentukan (Putri & Putri, 2019). Lebih lanjut, *board game* juga diartikan sebagai permainan yang menggunakan media papan dengan lampiran permainan pada seperangkat aturan yang harus dipatuhi dan dilakukan oleh para pemainnya (Utami dkk., 2021). Dengan demikian,

dapat disimpulkan bahwa *board game* adalah permainan yang menggunakan papan bermain dan dimainkan oleh dua atau lebih pemain yang dimana setiap pemain harus menaati setiap peraturan yang ada.

Melalui permainan *board game*, pemain dapat meningkatkan interaksi sosial antarindividu dikarenakan permainan ini dimainkan oleh beberapa orang. Selain itu, media *board game* juga dapat membuat siswa menjadi lebih berpartisipasi secara aktif ketika berkomunikasi dengan teman kelasnya, sehingga akan tercipta suasana pembelajaran yang hidup (Putri & Putri, 2019). Dengan menciptakan lingkungan belajar yang hidup dan berpartisipasi aktif oleh semua siswa, kita dapat meningkatkan hasil belajar siswa kita. Salah satu upaya untuk menarik partisipasi siswa secara aktif selama proses pembelajaran adalah dengan menggunakan media berupa *board game*.

Media *board game* juga dapat dijadikan sebagai media untuk mereduksi agresivitas pada siswa. Media *board game* mempunyai unsur edukasi, sehingga siswa menjadi lebih merasa senang dan tertarik saat menerima materi pelajaran (Putri & Putri, 2019). Adanya rasa ketertarikan ketika mempelajari suatu pengetahuan atau materi pelajaran, dapat mendorong peningkatan hasil belajar siswa agar lebih optimal. Dalam hal ini, materi yang dimasukkan ke dalam media *board game* dalam rangka mereduksi agresivitas pada siswa yaitu nilai-nilai ajaran Al-Ghazali.

Tinjauan pustaka yang dilakukan oleh peneliti menemukan bahwa tidak ada penelitian yang memasukkan kearifan lokal ke dalam media. Oleh karena itu, melalui penelitian ini, peneliti bermaksud menggunakan media *board game* bermuatan ajaran Al-Ghazali. Dengan memasukkan nilai-nilai ajaran Ghazalie, diharapkan siswa mampu memadukan nilai-nilai ajaran tersebut dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari untuk hidup dengan tenang, damai dan sesuai aturan serta menghindari agresivitas. Media *board game* yang berisi ajaran Al-Ghazali bertujuan untuk melengkapi ajaran tersebut tentang perdamaian, yang dapat bermanfaat untuk bimbingan dan diharapkan dapat mengurangi sikap agresif siswa. Ajaran akhlak Al-Ghazali tidak hanya bersifat religius-rasional, tetapi juga bersifat praktis dan nyata, hal ini dikarenakan sumber ajaran akhlak Al-Ghazali adalah Al-Qur'an dan hadits dan ajaran tersebut merupakan hasil dari tindakan nyata yang dilakukan oleh Al-Ghazali selama masa hidupnya (Sholehah & Muali, 2018).

PROSIDING

Seminar Antarangsa Bimbingan Dan Konseling
Universitas Ahmad Dahlan
Sabtu, 27 Agustus 2022

Adapun nilai-nilai ajaran Al-Ghazali yaitu tobat, sabar, zuhud, tawakal, dan ridha (Rosia, 2018). Pertama, tobat berarti mengetahui dan menyesali segala pelanggaran dan niat untuk memperbaiki perilaku. Kedua adalah kesabaran untuk menghindari larangan dan kesulitan. Ketiga, zuhud berarti tidak mempedulikan dan menanganinya duniawi, dalam hal ini manusia harus menahan diri dari kemewahan duniawi, pengendalian nafsu, dan sebagainya. Keempat, tawakal adalah menyerahkan diri kepada Allah SWT. Kelima, ridha adalah menerima qada dan qadar Allah SWT dengan senang hati.

Penerapan media *board game* bermuatan ajaran Al-Ghazali dalam bimbingan kelompok yaitu nantinya media *board game* akan diisi dengan nilai-nilai ajaran Al-Ghazali sebagai upaya untuk mereduksi agresivitas siswa dan akan dimainkan dalam layanan bimbingan kelompok pada tahap kegiatan atau inti. Bimbingan kelompok adalah proses bimbingan yang dilakukan oleh guru bimbingan dan konseling kepada siswa dalam setting kelompok. Kegiatan bimbingan kelompok menggunakan beberapa siswa dalam satu kelompok yang dilakukan sebagai upaya bimbingan oleh fasilitator dengan tujuan untuk mengembangkan perilaku, keberanian dan keterampilan (Fadilah, 2019).

Adapun tahapan dalam bimbingan kelompok, yaitu pembentukan, peralihan, kegiatan, dan pengakhiran (Hartinah, 2009). Fase pembentukan adalah fase pengenalan, fase keterlibatan diri, dan fase pengenalan diri pada kehidupan kelompok. Fase ini disebut juga sebagai jembatan antara fase pembentukan dan fase aktivitas. Fase kegiatan, merupakan inti dari kegiatan kelompok bimbingan dan pada tahap ini anggota kelompok akan melakukan kegiatan bimbingan Al-Ghazali yang dipimpin oleh guru pembimbing dan pembimbing. Tahap terakhir adalah tahap dimana guru bimbingan dan konseling mengevaluasi dan siswa melakukan refleksi terhadap pelaksanaan bimbingan kelompok menggunakan media *board game* yang diisi dengan ajaran Al-Ghazali.

Setiap anggota kelompok harus menaati semua aturan dalam permainan ini. Dalam *board game*, siswa juga bisa mendapatkan kartu tantangan yang berisi pertanyaan tentang agresivitas, kartu *reward* yang berisi hadiah, dan kartu *punishment* yang berisi hukuman. Kartu hadiah diberikan kepada siswa jika siswa dapat memberikan jawaban dengan benar, sedangkan kartu hukuman diberikan kepada siswa jika siswa gagal menjawab pertanyaan dan kalah. Tujuan pemberian *reward* yaitu agar siswa lebih semangat dalam memperbaiki perilaku dan meningkatkan prestasinya, sedangkan pemberian *punishment*

berfungsi untuk menguatkan motivasi siswa untuk menghindari tingkah laku yang tidak diharapkan (Kawulur dkk., 2018).

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa agresivitas merupakan bentuk dorongan seseorang untuk menyakiti orang lain, baik secara verbal maupun nonverbal. Untuk menciptakan suasana yang tenang, guru bimbingan dan konseling perlu mengurangi agresi dengan memberikan layanan bimbingan kelompok menggunakan teknik bermain melalui media *board game* dimana media *board game* diisi dengan ajaran Al-Ghazali. Nilai-nilai ajaran Al-Ghazali terdiri dari tobat, sabar, zuhud, tawakal, dan ridha. Permainan ini akan dimainkan oleh 4 orang dan keempat orang tersebut harus mematuhi semua aturan yang berlaku.

Kesimpulan

Sebagai upaya mereduksi agresivitas, *board game* perlu diintegrasikan dengan nilai-nilai ajaran atau kearifan lokal, seperti ajaran nilai-nilai ajaran Al-Ghazali. Nilai-nilai ajaran Al-Ghazali terdiri atas tobat, sabar, zuhud, tawakal, dan ridha. Penerapan media *board game* bermuatan ajaran Al-Ghazali dalam bimbingan kelompok untuk mereduksi agresivitas siswa yaitu nantinya media *board game* diisi ajaran Al-Ghazali yang berkaitan dengan kedamaian. Layanan bimbingan kelompok dengan memanfaatkan media *board game* bermuatan ajaran Al-Ghazali dapat memberikan suasana pembelajaran baru yang dimana siswa dapat berinteraksi dengan siswa lainnya, siswa bisa belajar mengenai ajaran Al-Ghazali untuk mereduksi agresivitas sambil bermain, dan melatih gerak motorik siswa.

Daftar Referensi

- Alhadi, S., Purwadi, P., Muyana, S., Saputra, W. N. E., & Supriyanto, A. (2018). Agresivitas Siswa SMP di Yogyakarta. *Jurnal Fokus Konseling*, 4(1), 93–99.
<https://doi.org/10.52657/jfk.v4i1.507>
- Buss, A. H., & Perry, M. (1992). The Aggression Questionnaire. *Journal of Personality and Social Psychology*, 63(3), 452.
- Fadilah, S. N. (2019). Layanan Bimbingan Kelompok dalam Membentuk Sikap Jujur melalui Pembiasaan. *Islamic Counseling: Jurnal Bimbingan Konseling Islam*, 3(2), 167–178.
- Hartinah, D. S. S. (2009). *Konsep Dasar Bimbingan Kelompok*. Bandung: Refika Aditama.
- Kawulur, T. K., Areros, W. A., & Pio, R. J. (2018). Pengaruh Reward and Punishment terhadap Loyalitas Karyawan di PT. Columbia Perdana Cabang Manado. *Jurnal Administrasi Bisnis (JAB)*, 6(2).
- Putri, R. F., & Putri, R. F. (2019). Belajar Bahasa Inggris Melalui Board Game/ Card Game. *Prosiding Seminar Nasional Hasil Penelitian dan Pengabdian*, 2(1), 539–543.
- Rachman, M. (2013). Pengembangan Pendidikan Karakter Berwawasan Konservasi Nilai-Nilai Sosial. *Forum Ilmu Sosial*, 40(1).
<https://doi.org/10.15294/fis.v40i1.5497>
- Rosia, R. (2018). Pemikiran Tasawuf Imam Al-Ghazali dalam Pendidikan Islam. *Inspirasi: Jurnal Kajian dan Penelitian Pendidikan Islam*, 2(2), 86–104.

PROSIDING

Seminar Antarangsa Bimbingan Dan Konseling

Universitas Ahmad Dahlan

Sabtu, 27 Agustus 2022

Sapulette, A. A., & Pakniany, Y. (2019). Board Game sebagai Media Pendidikan

Perdamaian Pemuda dan Pemuda Lintas Iman di Kota Ambon. *Waskita: Jurnal Pendidikan Nilai dan Pembangunan Karakter*, 3(2), 59–75.

Saputra, D. K., & Sawitri, D. R. (2015). Pola Asuh Otoriter Orang Tua dan Agresivitas pada Remaja Pertengahan di SMK Hidayah Semarang. *Jurnal Empati*, 4(4), 320–326. <https://doi.org/10.14710/empati.2015.14364>

Saputra, W. N. E., & Handaka, I. B. (2018). Perilaku Agresi pada Siswa SMK di Yogyakarta. *Jurnal Fokus Konseling*, 4(1), 1–8. <https://doi.org/10.52657/jfk.v4i1.475>

Saputra, W. N. E., Hanifah, N., & Widagdo, D. N. (2017). Perbedaan Tingkat Perilaku Agresi Berdasarkan Jenis Kelamin pada Siswa Sekolah Menengah Kejuruan Kota Yogyakarta. *Jurnal Kajian Bimbingan Dan Konseling*, 2(4), 142–147.

Saputra, W. N. E., Supriyanto, A., Astuti, B., & Ayriza, Y. (2019). *Bimbingan kedamaian: Strategi konselor untuk mereduksi agresivitas*. K-Media.

Sekar, P. R. (2021). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Agresivitas Remaja. *Psyche 165 Journal*, 14(1), 27–31.

Sholehah, B., & Muali, C. (2018). Pendidikan Akhlak Perspektif Al-Ghazali. *At-Tajdid: Jurnal Ilmu Tarbiyah*, 7(2), 190–205.

Suherman, N., Saputra, W. N. E., Alhadi, S., & Kumara, A. R. (2020). Peace Card: Media dalam Bimbingan Kelompok Untuk Mereduksi Agresivitas Siswa. (*Webinar Seminar Nasional Pendidikan 2020*, 1(1), 093–097.

Supriyanto, A., Saputra, W. N. E., Astuti, B., Ayriza, Y., & Andriani, L. D. (2019). Implementasi Pendidikan Kedamaian pada Seting Sekolah Menengah di Indonesia. *Seminar Nasional Kewarganegaraan*, 1, 45–50.

PROSIDING

Seminar Antarangsa Bimbingan Dan Konseling

Universitas Ahmad Dahlan

Sabtu, 27 Agustus 2022

Tirtoutomo, S., Negara, I. N. S., & Aryanto, H. (2015). Perancangan Media Board Game

untuk Remaja tentang Perilaku Baik dan Buruk. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(6), 12.

Utami, M. D., Krisphianti, Y. D., & Ningsih, R. (2021). Strategi Meningkatkan Disiplin

Diri Siswa SMP Melalui Media Board Game Angling Darma. *Prosiding*

Konseling Kearifan Nusantara (KKN), 1, 103–115.

Yati, A. M. (2018). Islam dan Kedamaian Dunia. *Jurnal Ilmiah Islam Futura*, 6(2), 11–

23. <http://dx.doi.org/10.22373/jiif.v6i2.3042>