

**KEEFEKTIFAN KONSELING KREATIF PERMAINAN
BENTENGAN UNTUK MENGURANGI AGRESIVITAS PADA
SISWA MENENGAH**

Farid Gunawan¹⁾, Hardi Prasetiawan²⁾
Universitas Ahmad Dahlan

Farid2100001076@webmail.uad.ac.id¹⁾, hardi.prasetiawan@bk.uad.ac.id²⁾

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menelaah keefektifan konseling kreatif melalui Permainan Bentengan dalam mengurangi agresivitas peserta didik. Agresivitas di kalangan remaja sering mengganggu proses belajar mengajar dan interaksi sosial di sekolah. Permainan Bentengan dipilih karena sifatnya yang kompetitif dan melibatkan interaksi sosial, sehingga diharapkan dapat membantu peserta didik mengendalikan emosi dan mengurangi perilaku agresif. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa konseling kreatif dengan permainan Bentengan efektif dalam mengurangi agresivitas peserta didik. Terdapat penurunan signifikan pada perilaku agresif, baik verbal maupun fisik, setelah diberikan intervensi konseling kelompok. Penelitian ini memberikan kontribusi praktis bagi guru Bimbingan dan Konseling serta sekolah dalam mengembangkan metode intervensi kreatif dan menyenangkan untuk mengatasi masalah perilaku agresif. Penelitian ini juga menegaskan pentingnya inovasi dalam metode konseling di sekolah dan manfaat penggunaan permainan tradisional sebagai alat bantu dalam proses konseling. Temuan ini diharapkan menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya dan praktik konseling di lingkungan pendidikan.

Kata kunci : *Agresivitas; Konseling kreatif; Permainan bentengan; Peserta didik.*

1. Pendahuluan

Pendidikan adalah proses pembentukan perilaku manusia yang mencakup pengembangan intelektual untuk menguasai ilmu pengetahuan, pengendalian emosi

PROSIDING

Seminar Nasional Bimbingan dan Konseling
"Transformasi Digital Dalam Bimbingan dan Konseling: Memaksimalkan Teknologi Untuk
Dukungan Psikologis Yang Lebih Efektif"
Sabtu, 27 Juli 2024

untuk memahami dan mengelola diri, serta penghayatan nilai-nilai budaya yang berkembang di masyarakat untuk pembentukan moral. Namun Pendidikan terus mengalami perkembangan, dan kompleksitas fenomena yang berkaitan dengan perkembangan peserta didik menjadi topik yang semakin menarik dan penting (Ambarwati & Saputra, 2023). Peserta didik, dengan latar belakang unik, faktor genetik berbeda, serta pengalaman lingkungan yang bervariasi, berkembang dalam berbagai aspek kehidupan seperti fisik, kognitif, sosial, dan emosional. Namun, sering kali terdapat kesenjangan antara harapan dan kenyataan perkembangan mereka. Fenomena ini mencakup perbedaan dalam kecerdasan, minat, motivasi, serta kematangan emosional di antara peserta didik. Tantangan-tantangan ini mencerminkan keragaman dan dinamika dalam pendidikan, sehingga diperlukan pendekatan yang lebih teliti dan terfokus untuk memahami serta mengatasi perbedaan karakteristik perkembangan tersebut (Mustafa dkk., 2024).

Perkembangan peserta didik adalah pola yang begitu kompleks dari hasil beberapa proses, yaitu biologis, kognitif, dan sosioemosional. Masa remaja merupakan periode di mana anak mengalami perkembangan menjadi dewasa. Fase transisi bagi anak untuk menuju dewasa, penuh rasa ingin tahu di berbagai bidang, dan sering kali dimulai selama usia SMP. Hal ini yang menyebabkan tingginya fenomena agresivitas remaja.

Perilaku agresif di kalangan remaja, terutama pelajar, semakin meningkat baik dari segi jumlah maupun variasi bentuk. Hal ini menunjukkan bahwa para siswa memiliki kontrol diri yang lemah dan cenderung berperilaku negatif, termasuk perilaku agresif. Perilaku agresif adalah tindakan yang menyebabkan penderitaan pada orang lain, baik secara fisik maupun psikologis (Harahap, 2021). Bentuk agresivitas sangat beragam, mulai dari agresivitas verbal hingga fisik. Agresivitas verbal yang sering terjadi meliputi cecok, ancaman, memaki, dan mengejek. Sementara itu, agresivitas fisik yang sering terjadi antara lain memukul, menendang, hingga terlibat dalam tawuran (Sulistianingsih dkk., 2023).

Untuk mengatasi masalah perilaku agresif, diperlukan upaya dalam bentuk bimbingan dan konseling yang dapat mengembalikan keadaan psikologis dan perilaku peserta didik ke kondisi semula. Langkah ini dapat dilakukan melalui layanan responsif,

PROSIDING

Seminar Nasional Bimbingan dan Konseling
"Transformasi Digital Dalam Bimbingan dan Konseling: Memaksimalkan Teknologi Untuk
Dukungan Psikologis Yang Lebih Efektif"
Sabtu, 27 Juli 2024

yaitu konseling. Konseling adalah proses pemberian bantuan oleh konselor kepada konseli untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi konseli. Diharapkan, hasil dari proses ini adalah munculnya perilaku baru yang dapat menjadi panduan bagi konseli dalam menentukan langkah selanjutnya.(Harahap, 2021). Dalam upaya pencegahan perilaku agresif, konseling dilakukan melalui proses pembelajaran (learning) atau pembelajaran ulang (relearning). Oleh karena itu, konseling dianggap sebagai proses pendidikan (an educational process) yang bertujuan membantu individu untuk belajar perilaku baru dan mengatasi masalah yang dihadapi, dengan fokus pada kesiapan mereka untuk dibantu.

Masalah perilaku agresif merupakan suatu fenomena yang menarik untuk diteliti. Berbagai pendekatan dapat dilakukan guru dan sekolah untuk mengurangi permasalahan peserta didik tentang perilaku agresif diri diantaranya adalah dengan menggunakan konseling teknik kreatif. Guru BK/konselor yang kreatif diharapkan mampu memberikan layanan dalam rangka mencapai perkembangan optimal dan kemandirian yang utuh. Guru BK/konselor yang kreatif mampu mengentaskan berbagai macam masalah peserta didik yang berkembang di sekolah antara lain mampu mencegah tindakan kekerasan dan menurunkan tingkah laku agresif peserta didik yang terjadi di sekolah.

Dalam penelitian ini, peneliti memanfaatkan metode konseling berupa konseling integrasi seni kreatif. Konseling kreatif merupakan suatu pendekatan konseling yang unik karena pendekatan kreatif dalam konseling menawarkan sebuah energi baru pada klien untuk dapat meningkatkan sensitivitas pada dirinya dan orang lain. Layanan konseling kreatif ini menggunakan pendekatan konseling kelompok. Konseling kelompok adalah layanan bimbingan dan konseling yang bertujuan untuk mencegah meluasnya masalah konseli, memberikan pengobatan bagi konseli untuk memecahkan masalahnya sendiri dan mengembangkan kepribadian konseli(Barida & Prasetiawan, 2018).

Melalui pendekatan ini, diharapkan peserta didik dapat lebih baik dalam mengendalikan emosi mereka, mengurangi perilaku agresif, dan meningkatkan keterampilan sosial mereka. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengidentifikasi perubahan perilaku agresif setelah diberikan intervensi konseling kreatif dan menentukan sejauh mana permainan Bentengan dapat digunakan sebagai alat bantu dalam proses konseling kelompok.

PROSIDING

Seminar Nasional Bimbingan dan Konseling
“Transformasi Digital Dalam Bimbingan dan Konseling: Memaksimalkan Teknologi Untuk
Dukungan Psikologis Yang Lebih Efektif”
Sabtu, 27 Juli 2024

Penelitian ini memiliki urgensi yang tinggi mengingat dampak negatif dari perilaku agresif yang dapat menghambat proses pendidikan dan perkembangan sosial peserta didik. Dengan menemukan metode yang efektif untuk mengurangi agresivitas, sekolah dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih aman dan kondusif. Konseling kreatif dengan permainan tradisional Bentengan menawarkan pendekatan yang inovatif dan menyenangkan, yang tidak hanya berpotensi mengurangi agresivitas tetapi juga meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses konseling. Selain itu, hasil penelitian ini dapat memberikan panduan praktis bagi guru Bimbingan dan Konseling serta pihak sekolah dalam mengembangkan program intervensi yang lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

2. Metode

Studi ini menggunakan metode studi literatur, atau biasa disebut kejian kepustakaan. Kajian pustaka merupakan suatu proses menemukan, memperoleh, membaca dan mengevaluasi literature studi dibidang yang diminati. Sumber kajian yang digunakan berupa publikasi artikel jurnal nasional dan internasional yang bereputasi dari Google Scholar dalam rentang tahun 2019-2024 dengan menggunakan kata kunci yaitu “konseling kelompok untuk mengurangi agresivitas”. Dari kata kunci tersebut ditemukan sebanyak 1.910 artikel jurnal. Dari jumlah 1.910 artikel jurnal kemudian diambil 3 artikel yang sesuai dengan kriteria. Keseluruhan dari 3 jurnal yang telah diperoleh tersebut dikaji dan diidentifikasi pada bagian penulis, judul, tujuan studi, desain dan metode pengumpulan data, dan juga temuannya.

3. Hasil dan Pembahasan

A. Hasil

Hasil literatur review yang sudah dilakukan kemudian mendapatkan hasil bahwa layanan konseling kelompok untuk mengurangi Agresivitas. Adapun dari hasil literatur review yang dilakukan terdapat dalam tabel dibawah ini:

1. Penelitian yang berjudul “Efektifitas Konseling Teknik Kreatif dalam Mereduksi Perilaku Agresif Siswa Di Sman 9 Kota Jambi”, angket skala perilaku Agresif diambil sampel 6 orang siswa yang memiliki skor tertinggi dan 2 orang siswa skor

PROSIDING

Seminar Nasional Bimbingan dan Konseling
“Transformasi Digital Dalam Bimbingan dan Konseling: Memaksimalkan Teknologi Untuk
Dukungan Psikologis Yang Lebih Efektif”
Sabtu, 27 Juli 2024

rendah untuk diberikan perlakuan layanan bimbingan kelompok dengan teknik konseling kreatif. Hasil penelitian ini dianalisis menggunakan uji wilcoxon. Berdasarkan analisis maka diperoleh data bahwa tingkat perilaku Agresif siswa setelah diberikan layanan bimbingan kelompok dengan konseling teknik kreatif rata-rata 230 (61%). Perubahan sebelum dan sesudah diberikan layanan bimbingan kelompok dengan konseling teknik kreatif mengalami peningkatan sebanyak skor -63 (19%). Hasil perhitungan uji Wilcoxon pada data keseluruhan siswa, diperoleh hasil bahwa nilai signifikansi (Sig). sebesar 0,012 kurang dari 0,05. Hal ini berarti terdapat perbedaan antara hasil pre-test dan post-test menggunakan layanan bimbingan kelompok dengan teknik konseling kreatif, atau dapat dikatakan bahwa ada pengaruh dari layanan bimbingan kelompok (Harahap, 2021).

2. Penelitian yang berjudul “Game Play Therapy dengan media permainan tradisional untuk meningkatkan Kontrol Diri pada anak dengan perilaku Agresi” hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa perlakuan dengan menggunakan terapi bermain game dengan media permainan tradisional berupa engklek dan congklak lidi mampu meningkatkan kontrol diri anak yang memiliki perilaku agresi pada kelompok eksperimen saat pretest dan posttest. Implikasi untuk anak dapat dilakukan dengan media permainan tradisional yang lain agar lebih bervariasi. Hal ini diharapkan anak dapat mencontoh perilaku baik dari temannya dan mampu diaplikasikan menjadi sebuah proses pembelajaran dalam keseharian para subjek. Implikasi bagi sekolah yaitu para pendidik dapat mengajarkan serta menerapkan permainan ini agar dapat lebih dikenal oleh generasi selanjutnya bahwa permainan ini memiliki manfaat yang positif bagi perkembangan anak (Pratiwi dkk., 2023).
3. Penelitian yang berjudul “The Effectiveness Of Traditional Traditional Games Through Group Counseling Services To Improve Student Prosocial Behavior In Class Viii At Smpn 1 Banjarmasin”, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa berdasarkan pengujian dari data yang diperoleh dengan menggunakan rumus Uji T-test menunjukkan bahwa $t_{hit} > t_{tab}$ ($9,08 > 2,101$ dengan taraf kepercayaan 95%), dengan hasil kesimpulan yaitu dengan adanya perbedaan tingkat perilaku

PROSIDING

Seminar Nasional Bimbingan dan Konseling
"Transformasi Digital Dalam Bimbingan dan Konseling: Memaksimalkan Teknologi Untuk
Dukungan Psikologis Yang Lebih Efektif"
Sabtu, 27 Juli 2024

prososial sebelum diberikan layanan bimbingan kelompok dengan permainan bentengan dan sesudah diberikan layanan bimbingan kelompok dengan permainan bentengan, yang ditandai dengan meningkatnya skor nilai persentase siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Banjarmasin (Muhrifky, 2021).

Konseling kreatif, baik dalam bentuk layanan bimbingan kelompok maupun terapi bermain, terbukti efektif dalam mereduksi perilaku agresif dan meningkatkan kontrol diri siswa. Permainan tradisional, seperti Bentengan, engklek, dan congklak lidi, tidak hanya berfungsi sebagai hiburan tetapi juga memiliki manfaat edukatif dan terapeutik yang signifikan dalam mengembangkan perilaku positif pada anak-anak. Implikasi bagi sekolah adalah pentingnya mengintegrasikan permainan tradisional dalam program bimbingan dan konseling, serta mengajarkannya kepada siswa untuk manfaat jangka panjang dalam perkembangan sosial dan emosional mereka.

B. Pembahasan

1. Pengertian Agresivitas

Agresivitas adalah perilaku yang memiliki maksud untuk menyakiti seseorang baik secara fisik atau verbal yang disengaja dan bertujuan untuk melukai orang lain yang menyebabkan konflik. Jika terdapat perilaku yang dapat menyakiti atau melukai orang lain tetapi tidak dilakukan secara sengaja tidak dapat dikatakan sebagai agresi (Istiqomah, 2017).

Agresivitas pada diri remaja sampai saat ini masih menjadi perilaku bermasalah yang kompleks. Agresif merupakan suatu perilaku naluriah atau instingtif. Insting untuk berperilaku agresif muncul karena sifat alamiah yang berasal dari dalam diri individu menuntut untuk dipenuhi (Alhadi dkk., 2018). Perilaku agresif juga menjadi suatu tindakan baik itu melukai secara disengaja terhadap seseorang atau institusi (Berkowitz, 2012). Usia remaja pada tahap pertengahan biasanya cenderung berperilaku sesuai dengan lingkungan tempat tinggalnya. Remaja juga ingin diakui dilingkungan teman sebaya dengan cara melakukan tindakan yang terkadang melanggar norma maupun aturan yang ada, dan melakukan perilaku kearah yang negatif. Hal itu menyebabkan agresivitas pada remaja khususnya kalangan anak SMP yang sering terjadi yaitu remaja ingin mendapat pengakuan dengan cara bertindak secara agresif.

Agresivitas yang dilakukan oleh remaja masih sangat marak terjadi. Agresivitas yang muncul sangat beragam mulai dari agresivitas verbal maupun agresivitas fisik. Agresivitas verbal yang kerap kali terjadi ialah cecok, ancaman, memaki, mengejek, dan lain sebagainya. Agresivitas fisik yang sering terjadi diantaranya ialah memukul, menendang, hingga tawuran. Semakin tinggi agresivitas yang dimiliki individu, maka intensitas dan frekuensi berperilaku agresif yang dimiliki oleh individu tersebut juga tinggi seperti lebih sering menghujat orang lain, sering berkelahi, mudah memunculkan rasa permusuhan, atau sering marah. Begitupun sebaliknya, individu dengan tingkat agresivitas yang rendah maka akan lebih jarang memunculkan perilaku agresifnya. Individu umumnya akan lebih mudah memunculkan sikap agresifnya ketika marah dibandingkan ketika sedang tidak marah. (Sulistianingsih dkk., 2023)

Jadi dapat disimpulkan bahwa agresivitas merupakan suatu kecenderungan tindakan melukai yang disengaja terhadap orang atau institusi lain. Luapan agresivitas ini bisa berbentuk fisik, verbal, kemarahan, dan kebencian. Munculnya agresivitas ini bisa karena proaktif maupun reaktif. Agresivitas remaja yang terluapkan tanpa batas dapat berdampak negatif bagi diri mereka sendiri sebagai pelaku dan orang lain sebagai korban. Salah satu yang terlihat jelas di sekolah adalah munculnya persepsi negatif terhadap iklim sekolah dan berdampak pada buruknya performa akademik peserta didik di sekolah.

2. Faktor Penyebab Perilaku Agresif

Menurut Sekar 2021 faktor-faktor yang mempengaruhi agresivitas adalah sebagai berikut :

1) Frustrasi

Frustrasi dapat didefinisikan situasi dimana individu terhambat atau gagal dalam usaha mencapai tujuan tertentu yang diinginkannya, atau mengalami hambatan untuk bebas bertindak dalam rangka mencapai. Orang yang frustrasi cenderung melakukan kekerasan ketika isyarat agresif menarik batasan dalam diri kemudian melepaskan kemarahan yang tertahan. Frustrasi dapat mengarahkan individu kepada bertindak agresif karena frustrasi itu bagi

PROSIDING

Seminar Nasional Bimbingan dan Konseling
"Transformasi Digital Dalam Bimbingan dan Konseling: Memaksimalkan Teknologi Untuk
Dukungan Psikologis Yang Lebih Efektif"
Sabtu, 27 Juli 2024

individu merupakan situasi yang tidak menyenangkan dan dia ingin mengatasi atau menghindarinya dengan berbagai cara, termasuk cara agresif.

2) Gangguan Berfikir

Faktor gangguan berfikir atau intelegensi Faktor gangguan berfikir merupakan pemikiran dan kepercayaan yang tidak baik dan dapat menyebabkan berbahasa kasar, menghina, bertengkar, mengejek dan marah-marah. Pemikiran tersebut dapat mendorong seseorang berbahasa kasar pada orang lain.

3) Gangguan Emosional

Salah satu faktor yang sering memicu terjadinya agresivitas adalah faktor emosional yang ada pada individu. Ketika seseorang mengalami suatu kondisi yang kurang menyenangkan, maka emosi yang sering terlihat adalah emosi marah. Perasaan marah berlanjut pada keinginan untuk melampiaskannya dalam satu bentuk tertentu dan pada objek tertentu (Sarwono, 2009). Emosi remaja dapat dikaitkan terutama dengan tekanan sosial dan tingkat kepercayaan diri yang mereka miliki untuk menghadapi kondisi baru. Emosi memainkan peranan penting dalam kehidupan individu karena membuat hidup bervariasi, menarik dan mendebarkan.

4) Keluarga

Lingkungan keluarga merupakan lingkungan terdekat bagi remaja, sehingga keluarga juga merupakan sumber bagi timbulnya agresif. Salah satu faktor yang diduga menjadi sebab timbulnya tingkah laku agresif adalah kecenderungan pola asuh tertentu dari orang tua (child rearing). Pola asuh orang tua juga merupakan salah satu faktor yang mempunyai peranan penting dalam pembentukan kepribadian anak, dimana keluarga adalah lingkungan yang pertama kali menerima kehadiran anak. Keadaan kehidupan keluarga bagi seorang anak dapat dirasakan melalui sikap dari orang yang sangat dekat dan berarti baginya. Dengan kata lain, pola asuh orang tua akan mempengaruhi perilaku anaknya.

5) Teman Sebaya

Teman sebaya adalah orang dengan tingkat usia dan kedewasaan yang hampir sama. Pengaruh teman sebaya dapat berdampak positif maupun negatif.

Pengaruh teman sebaya yang positif akan membawa remaja belajar mengembangkan diri dan kreativitas bersama teman – temannya. Tapi teman sebaya juga dapat membawa pengaruh negatif. Apabila dia berada pada lingkungan yang negatif seperti narkoba, seks bebas, dan tawuran, maka kemungkinan besar akan terpengaruh juga. Apabila remaja tidak mengikuti aturan atau perilaku teman sebayanya, maka remaja akan merasa diasingkan dari kelompoknya.

6) Lingkungan

Lingkungan dimana kita tinggal senantiasa terbagi atas dua jenis, yaitu lingkungan fisik dan lingkungan non fisik. Lingkungan fisik meliputi segala hal yang ada di sekitar manusia yang sifatnya statis, pasif dan terlihat oleh mata (tangible). Sedangkan lingkungan non fisik adalah semua hal di luar diri manusia yang tidak terlihat secara kasat mata (intangible), namun senantiasa aktif dan dinamis, mengikuti pergerakan relasi sosial anggota di dalamnya. Lingkungan Non fisik di sekitar kita biasa disebut dengan lingkungan sosial. lingkungan secara fisik mempengaruhi perilaku para individu yang tinggal di dalamnya. Lingkungan yang tidak sehat dan kotor, penuh-sesak dan padat (slums) juga akan mempengaruhi keadaan fisik, sosial dan psikologis para penghuninya. Bahkan dikhawatirkan keadaan permukiman yang demikian ini berpotensi menjadi trigger terjadinya tindakan-tindakan anti sosial yang bisa menimbulkan tindakan- tindakan maladaptive seperti halnya perilaku agresif para warganya. Bahkan, boleh jadi bisa menjadikan cikal bakal bagi terbentuknya perilaku maladaptive dan menyimpang bagi sebagian individu yang tinggal di dalamnya. Demikian halnya dengan lingkungan sosial, memiliki andil yang tidak kalah signifikansinya dalam pembentukan perilaku individu yang tinggal di dalamnya, termasuk pembentuk dan pencetus perilaku agresif.

3. Bentuk-bentuk Perilaku Agresif

Menurut Baron dan Byrne dalam Wanty (2022) mengatakan bahwa ada delapan macam bentuk perilaku agresif yaitu:

PROSIDING

Seminar Nasional Bimbingan dan Konseling
"Transformasi Digital Dalam Bimbingan dan Konseling: Memaksimalkan Teknologi Untuk
Dukungan Psikologis Yang Lebih Efektif"
Sabtu, 27 Juli 2024

- 1) Agresif langsung-aktif-verbal yaitu meneriaki, menyoraki, mencaci, membentak, berlagak atau memamerkan kekuasaan.
- 2) Agresif langsung-aktif-nonverbal yaitu serangan fisik, baik mendorong, memukul, maupun menendang dan menunjukkan gestur yang menghina orang lain.
- 3) Agresif langsung-pasif-verbal yaitu diam, tidak menjawab panggilan orang lain.
- 4) Agresif langsung-pasif-nonverbal yaitu ke luar ruangan ketika target masuk, tidak memberi kesempatan target berkembang.
- 5) Agresif tidak langsung-aktif-verbal yaitu menyebarkan rumor negatif, menghina opini terget pada orang lain.
- 6) Agresif tidak langsung-aktif-nonverbal yaitu mencuri atau merusak barang target, menghabiskan kebutuhan yang diperlukan target.
- 7) Agresif tidak langsung-pasif-verbal yaitu membiarkan rumor mengenai target berkembang, tidak menyampaikan informasi yang dibutuhkan target.
- 8) Agresif tidak langsung-pasif-nonverbal yaitu menyebabkan orang lain tidak mengerjakan sesuatu yang dianggap penting oleh target, tidak berusaha melakukan sesuatu yang dapat menghindarkan target dari masalah.

Sedangkan menurut Buss dan Perry dalam Wanty (2022) agresif terdiri atas empat jenis, yaitu:

- 1) Agresivitas fisik adalah bentuk agresivitas yang dilakukan untuk melukai orang lain secara fisik.
- 2) Agresivitas verbal, adalah bentuk agresivitas yang dilakukan untuk melukai orang lain secara verbal, dengan kata-kata.
- 3) Kemarahan merupakan salah satu bentuk agresivitas yang sifatnya tersembunyi dalam perasaan seseorang terhadap orang lain tetapi efeknya bisa nampak dalam perbuatan yang menyakiti orang lain.
- 4) Permusuhan adalah sikap atau perasaan negatif terhadap orang lain yang muncul karena perasaan tertentu. Misalnya cemburu, dengki, memfitnah.

Bentuk-bentuk perilaku agresif sangat beragam, sementara dampak yang dihasilkan sangat serius. Bentuk perilaku agresif yang dilakukan oleh remaja

dapat digolongkan menjadi empat macam kategori, yaitu menyerang secara fisik, menyerang suatu objek, secara verbal atau simbolis, dan yang terakhir pelanggaran terhadap hak milik. Jenis-jenis perilaku ini dilakukan tidak hanya dengan tindakan saja tetapi juga bisa dilakukan secara lisan yang merugikan orang lain. Jadi dapat disimpulkan bahwa perilaku agresif dapat dibedakan menjadi dua yaitu agresif fisik dan verbal. Perilaku agresif yang ditunjukkan oleh seseorang pasti berbeda-beda, ada yang memiliki perilaku agresif verbal, dan ada juga yang memiliki perilaku agresif non verbal. Atau bahkan ada yang memiliki kedua bentuk perilaku agresif tersebut. Intinya perilaku agresif yang ditujukan sesuai dengan apa yang pernah dialaminya atau yang dipelajari, dilihat dari lingkungannya. Perilaku ini akan timbul pada diri individu karena berbagai hal.

4. Aspek-Aspek Agresivitas

Agresivitas di kategorikan menjadi empat aspek yaitu agresi fisik, agresi verbal, rasa marah, dan sikap permusuhan (Buss & Perry, 1992). Berikut adalah penjelasan mengenai kategori-kategori tersebut :

1) Agresi fisik

Agresi fisik dalam agresivitas merujuk pada tindakan langsung yang melibatkan kekerasan fisik untuk menyakiti atau merugikan orang lain, seperti tendangan, memukul, serta penggunaan senjata tajam.

2) Agresi verbal

Agresi verbal ini meliputi berkata kasar atau kotor, mencaci maki, berdebat, menunjukkan ketidaksukaan atau ketidaksetujuan, serta mengadu domba.

3) Rasa Marah

Rasa marah adalah emosi yang muncul sebagai respon terhadap situasi atau peristiwa yang dianggap sebagai ketidakadilan atau ketidak sesuaian dan menyebabkan frustrasi. Hal ini sering kali terjadi ketika seseorang merasa bahwa keinginan mereka tidak sesuai. Rasa marah juga mejadi aspek utama dalam munculnya agresivitas. Misalnya seseorang akan merasa kesal ketika dirinya dituduh melakukan kejahatan yang pada kenyataannya tidak pernah dilakukannya.

4) Sikap permusuhan

Permusuhan adalah sikap atau kecenderungan individu untuk menunjukkan ketidakramahan atau kebencian terhadap orang lain. Sikap permusuhan seringkali mencerminkan ketidaksetujuan atau ketidakpuasan terhadap seseorang dan biasanya ditunjukkan melalui perilaku agresif, penghinaan, ataupun pengucilan sosial.

5. Dampak Perilaku Agresif

Terdapat dampak negatif perilaku agresif terhadap diri sendiri yang dikemukakan dalam penelitian Salmiati dalam Putryani dkk., (2021) yaitu, dampak yang akan ditimbulkan dari perilaku agresif berkaitan dengan prestasi belajar siswa yang menurun, karena siswa menjadi lebih sulit berkonsentrasi dalam belajar, selalu gelisah dalam mengikuti pembelajaran yang sedang berlangsung, sering mengganggu teman-temannya, tidak tenang, dan sering tidak mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Dampak lainnya yaitu berkaitan dengan hubungan sosialnya, diantaranya siswa cenderung dijauhi dan tidak disenangi oleh teman-temannya karena perilakunya yang sering mengganggu teman-temannya dalam bentuk perilaku agresif.

Dampak perilaku agresif jika tidak ditangani dan diantisipasi dengan baik maka akan menimbulkan krisis dalam bidang moral, diantaranya tersingkirnya rasa kemanusiaan, kebersamaan, dan kesetiakawanan sosial. Dampak perilaku agresif juga dapat dirasakan oleh pelaku maupun korban. Dampak perilaku agresif bagi korban, menimbulkan ketakutan bagi orang lain dan akan menghasilkan hubungan sosial yang kurang sehat, serta dapat mengganggu ketenangan di lingkungan korban karena biasanya anak yang mempunyai perilaku agresif sering merusak benda-benda disekitarnya dan lingkungan korbannya. Dampak bagi pelaku diantaranya, akan dijauhi, dicap nakal dan dibenci oleh teman sebayanya, serta sulit berkonsentrasi dan fokus dalam mengikuti pelajaran di kelas (Nurul & Devi, 2022).

4. Kesimpulan

PROSIDING

Seminar Nasional Bimbingan dan Konseling
"Transformasi Digital Dalam Bimbingan dan Konseling: Memaksimalkan Teknologi Untuk
Dukungan Psikologis Yang Lebih Efektif"
Sabtu, 27 Juli 2024

Layanan konseling kelompok dengan Konseling kreatif permainan Bentengan ini membantu meningkatkan keterampilan sosial peserta didik, termasuk kemampuan komunikasi, kerjasama, dan penyelesaian konflik. Dengan demikian, metode ini efektif untuk mengurangi agresivitas di kalangan siswa dan berpotensi diterapkan lebih luas dalam bimbingan dan konseling di sekolah. Namun, perlu diingat bahwa efektivitas metode ini dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor dan mungkin perlu penyesuaian berdasarkan konteks spesifik di setiap sekolah.

Dengan adopsi dan adaptasi yang tepat, konseling kreatif dengan permainan tradisional Bentengan dapat menjadi alat yang efektif untuk mengurangi agresivitas dan meningkatkan kesejahteraan sosial-emosional peserta didik, menciptakan lingkungan belajar yang lebih aman dan produktif.

Daftar Pustaka

- Alhadi, S., Purwadi, P., Muyana, S., Saputra, W. N. E., & Supriyanto, A. (2018). Agresivitas Siswa SMP di Yogyakarta. *Jurnal Fokus Konseling*, 4(1), 93.
<https://doi.org/10.26638/jfk.507.2099>
- Ambarwati A., & Saputra, W. N. E. (2023). Konseling kelompok dengan teknik simbolik: Strategi untuk meningkatkan rasa kepercayaan diri siswa. dalam *Prosiding Seminar Nasional Bimbingan dan Konseling Universitas Ahmad Dahlan* (Vol 3, pp. 395-401).
- Barida, M., & Prasetiawan, H. (2018). Urgensi Pengembangan Model Konseling Kelompok Teknik Self Management Untuk Meningkatkan Kecerdasan Moral Siswa SMP. *Jurnal Fokus Konseling*, 4(1), 27.
<https://doi.org/10.26638/jfk.439.2099>
- gladding. (2021). *The Creative Arts in Counseling*.
- Harahap, Z. (2021). *EFEKTIFITAS KONSELING TEKNIK KREATIF DALAM MEREDUKSI PERILAKU AGRESIF SISWA DI SMAN 9 KOTA JAMBI*. 1(1), 61–67.
- Muhrifky. (2021). *THE EFFECTIVENESS OF TRADITIONAL TRADITIONAL GAMES*. 62–69.
- Mustafa, P. S., Islam, U., & Mataram, N. (2024). *Perkembangan Peserta Didik dalam*

PROSIDING

Seminar Nasional Bimbingan dan Konseling
"Transformasi Digital Dalam Bimbingan dan Konseling: Memaksimalkan Teknologi Untuk
Dukungan Psikologis Yang Lebih Efektif"
Sabtu, 27 Juli 2024

Pembelajaran (Issue December 2023).

Nurul, A., & Devi, R. (2022). *HUBUNGAN PEER INFLUENCE DENGAN PERILAKU AGRESIF PADA REMAJA DI SUNGAI PENUH, KERINCI. 1992.*

Pratiwi, D. A. Y. U., Pascasarjana, D. P., & Malang, U. M. (2023). *Game play therapy dengan media permainan tradisional untuk meningkatkan kontrol diri pada anak dengan perilaku agresi.*

Putryani, S., Situmorang, N. Z., Bashori, K., Syuhada, M. N., Studi, P., Psikologi, M., Psikologi, F., & Dahlan, U. A. (2021). *Perilaku agresif siswa dilihat dari regulasi emosi.*

Sekar, P. R. (2021). *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Agresivitas Remaja. 14(1), 27–31.*

Sulistianingsih, T. A., Amanda, R., Rini, P., & Saragih, S. (2023). *Perilaku agresivitas pada remaja : kematangan emosi dan kohesivitas Menguji peranan Pendahuluan. 2(4), 782–794.*

Wanty, K. (2022). *KEMUNCULAN PERILAKU AGRESIF PADA USIA REMAJA. 11, 99–112.*

Tuasikal, J. M. S., Pautina, M. R., & Idriani, I. (2023). Penerapan Teknik Konseling Kreatif Berwawasan Budaya Untuk Mencegah Perilaku Perundungan Pada Siswa. *Jurnal Pengabdian ...*, 01(02), 49–56. <https://ejournal-fip-ung.ac.id/ojs/index.php/jpp/article/view/2538%0Ahttps://ejournal-fip-ung.ac.id/ojs/index.php/jpp/article/view/2538/608>

Nisa, R. M. (2020). *Dakon Perdamaian : Teknik Bimbingan Kelompok Untuk Mereduksi Agresivitas Siswa.*

Megarina, Y. (2021). *Pemanfaatan Play And Humor Sebagai Terapi Dalam Konseling. December.* <https://doi.org/10.31234/osf.io/3gskr>

Damanik, D. A., Fadila, R., & Plisna, C. (2024). *Pengembangan Teknik Konseling kreatif untuk Meningkatkan Efektivitas Konselor. 03(01), 103–111.*

Abidah, A. F., Dewi, N. K., Pg-paud, P. S., Pgsd, P. S., & Maret, U. S. (2021). *SIKAP KERJASAMA MELALUI PERMAINAN BENTENGAN Pada Anak Usia 5-6 Tahun*

PROSIDING

Seminar Nasional Bimbingan dan Konseling
“Transformasi Digital Dalam Bimbingan dan Konseling: Memaksimalkan Teknologi Untuk
Dukungan Psikologis Yang Lebih Efektif”
Sabtu, 27 Juli 2024

menyesuaikan diri dengan norma-norma dalam penelitian ini yaitu perkembangan usia 5 sampai 6 tahun dapat dikembangkan karena dapat meningkatkan kemampuan.

Dwi, W. (2023). *PENERAPAN METODE PERMAINAN TRADISIONAL BENTENGAN DALAM MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA TENTANG JARING-JARING MAKANAN PADA PEMBELAJARAN IPAS SD KELAS 5 SDN ORO-ORO OMBO 02 BATU TAHUN PELAJARAN 2022/2023* Dwi. 2(1), 379–405.