

ENGKLEK KEDAMAIAAN: TEKNIK BIMBINGAN KELOMPOK UNTUK MEREDUKSI AGRESIVITAS SISWA

Elya Rukhana¹⁾, Wahyu Nanda Eka Saputra²⁾
Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta
Wahyu.saputra@bk.uad.ac.id

Abstrak

Fenomena yang terdapat akhir-akhir ini sering terjadi yakni mengenai agresivitas yang dialami siswa. agresivitas salah satu tindakan yang dilakukan oleh seseorang untuk melampiaskan amarahnya yang disebabkan karena dengan keinginannya yang tidak sesuai pada dirinya, melalui tindakan fisik ataupun verbal. Salah satu bentuk usaha yang bisa dilakukan yakni konselor dapat menggabungkan permainan engklek kedamaian untuk dijadikan media, yang digunakan pada bimbingan kelompok. Teknik bimbingan kelompok yang terdapat unsur permainan engklek kedamaian dapat menciptakan pola pikir damai, menciptakan suasana dan sistem yang mewujudkan nilai-nilai cinta damai non-kekerasan. Pengembangan engklek kedamaian pada bimbingan kelompok diisi tujuh komponen kedamaian didalamnya yaitu a) Rendah hati terhadap idealism; b) Kontrol diri; c) Toleransi terhadap perbedaan; d) Memaafkan kesalahan orang; e) Memilih kekuatan dari pada kelemahan; f) Mengatur emosi saya; g) Mengatur perilaku saya;. Berdasarkan teknik bimbingan kelompok yang diimplementasikan dalam bentuk kearifan local dengan pengembangan engklek kedamaian sebagai strategi untuk mereduksi agresivitas siswa.

Kata kunci: Engklek Kedamaian, Bimbingan Kelompok, Agresivitas.

1. Pendahuluan

Pendidikan dapat diproyeksikan sebagai sarana maupun ruang belajar bagi manusia dalam mengembangkan potensi serta perubahan sikap menuju ke dalam arah yang positif. Dalam UU No 20 Tahun 2003 Pasal 1 ayat (1) yang menjelaskan tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan, bahwa pendidikan merupakan bentuk usaha sadar yang terencana dalam mewujudkan kondisi belajar dan proses belajar supaya peserta didik dengan aktif dapat mengembangkan potensi dirinya untuk mempunyai kekuatan spiritual keagamaan, keprinbadian, kontrol diri, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan sosial, masyarakat, bangsa dan negara.

Sistem yang terdapat pada lingkungan pendidikan yang membutuhkan suasana damai guna sebagai pendukung dan juga penunjang dalam proses pembelajaran

disekolah yang memiliki kualitas dalam hal pengetahuan bahkan moral. Pembelajaran disekolah yang memiliki kualitas tidak hanya memberikan pembelajaran yang terkait dengan pengetahuan, sikap, dan ketrampilan. Namun juga menumbuhkan serta mengembangkan rasa kasih sayang pada sesama, saling menghargai satu sama lain dan saling pengertian. Oleh itu, memajukan pendidikan dan pembelajaran yang berkualitas identik dengan memajukan kedamaian pada pikiran dan hati peserta didik.

Permasalahan mengenai agresivitas kini memang sudah amat sangat familiar kita dengar, bahkan sudah tidak asing lagi . Dan tindakan tersebut dilakukan oleh kalangan usia, baik remaja, maupun anak-anak dalam bentuk fisik maupun verbal. Pada kota-kota besar di Indonesia, perilaku kekerasan secara individu atau kelompok dapat menjadikan berita sehari-hari yang selalu disajikan oleh media massa, baik media cetak maupun media elektronik dikutip oleh (Dewi & Susilawati, 2016). Tindakan agresi pada dasarnya tidak hanya pada masalah tindakan secara fisik saja , akan tetapi bisa berupa tindakan sifatnya menyakiti maupun merugikan kepada pihak yang bersangkutan, dimulai dari perkataan (verbal) seperti berkata kasar, memaki atau perilaku yang dirasa menyakitkan oleh pihak yang bersangkutan atau orang menjadi korban perilaku agresif fisik seperti meukai bagian tubuh, mendorong, menganiyaya dan bentuk tindakan agresi selain itu, pada akhirnya berujung pada perilaku kriminal dikutip oleh (Dewi & Susilawati, 2016).

Adapun dari sebuah hasil penelitian terdahulu yang menunjukkan tingkat agresi yang menjadi masalah pada siswa, melalui hasil penelitian yang terkait pada tingkat perilaku agresi yakni kategori sangat tinggi 13 orang (8,67%), kategori tinggi 33 orang (22,%), sedang 51 orang (34%), kategori rendah 48 orang (32%), dan kategori sangat rendah 5 orang (3,33%). Tingkat agresi remaja laki-laki adalah sebagai berikut: kategori sangat tinggi sebesar 15%, kategori tinggi sebesar 23%, kategori sedang sebesar 38%, kategori rendah sebesar 21%, dan kategori sangat rendah sebesar 2.6%, sedangkan remaja perempuan kategori tingkat perilaku agresinya adalah sebagai berikut: kategori sangat tinggi sebesar 5.1%, kategori tinggi sebesar 18%; sedang sebesar 31%, kategori rendah sebesar 36%, dan kategori sangat rendah sebesar 10% (Auliya et al., 2016). Penelitian yang dilakukan di SMK Muhammadiyah di Kota Yogyakarta yakni dalam kategori sangat tinggi sebesar 5%, kategori tinggi sebesar 26%, kategori sedang sebesar

40%, kategori rendah sebesar 21%, dan kategori sangat rendah sebesar 8% (Saputra, 2018).

Dari hasil penelitian diatas terdapat kesenjangan yang tidak sesuai harapan, bahwa dalam UUD Sistem Pendidikan Nasional mengatakan bahwa pendidikan salah satu bentuk usaha sadar yang telah terencana dalam mewujudkan situasi belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara berkembang aktif, berpotensi, untuk mempunyai kemampuan spiritual agama, bisa mengendalikan diri, mempunyai perlakuan dan berperilaku yang baik serta kemampuan yang dibutuhkan pribadinya, orang lain, bangsa dan juga negara. Akan tetapi dilingkungan sekolah justru masih terdapat agresivitas yang dialami oleh peserta didik terutama dilingkungan sekolah. Hal ini dikarenakan oleh faktor tertentu, dari internal atau eksternal . Oleh itu, guru bk mempunyai sebuah kedudukan yang amat penting yang perlu untuk diperhatikan, dengan tujuan untuk mengembangkan pola pikir damai untuk peserta didik, untuk dijadikan sebuah pondasi maupun landasan dalam menghadapi masa perkembangan untuk kedepannya dengan menanamkan serta menumbuhkan nilai karakter, salah satunya dalam bentuk karakter cinta damai dengan sesama manusia dan saling menghormati sesame ,kapanpun dan dimanapun.

Untuk mereduksi agresivitas guru bk memberikan layanan bk sebagai upaya untuk mereduksi agresivitas, dengan merancang permainan tradisional engklek yang diisi dengan kedamaian untuk dijadikan sebuah strategi dalam mereduksi agresivitas. Permainan tradisional engklek sebagai bentuk permainan yang mempunyai unsur tradisional yang dimainkan dengan berlompat pada bidang datar, telah digambar dalam bentuk kotak dipermukaan tanah atau lantai, lalu berlompat dengan satu kaki dimulai satu kotak kepada kotak selanjutnya. Dalam permainan tersebut biasanya terdiri dari 2 sampai 4 anak yang mengaplikasikannya. Fungsi permainan tradisional ini diantaranya dalam pembentukan karakter dan sebagai salah satu cara untuk menstimulus ketrampilan sosial pada anak (Aqobah et al., 2020). Alasan memilih permainan engklek, Menurut Dian Apriani dikutip oleh (Rozana, 2019) dalam permainan tersebut memiliki manfaat, salah satunya untuk mengasah kemampuan dalam bersosialisasi terhadap orang lain serta membiasakan diri untuk mengajarkan kebersamaan, dan juga

mengajarkan diri untuk dapat mematuhi sebuah aturan permainan yang telah ditentukan serta disepakati sesama.

Menurut Gross bahwa pendidikan kedamaian merupakan langkah yang baru untuk mengharmonisasikan dalam kehidupan seseorang menuju kedalam cita-cita berupa perdamaian, dan pendidikan perdamaian dipelopori pada gerakan sosial dengan sebab memanasnya hubungan sosial yang dikarenakan adanya perbedaan pandangan dalam psikososial, beretika, serta emosional yang di campur padukan dengan kepentingan pribadi yang akhirnya muncul sebuah konflik (Syahputra, 2020). Pendidikan perdamaian bisa dijadikan sebagai acuan dalam upaya untuk membangun kehidupan damai yang berada pada kelompok yang mempunyai sebuah perbedaan, memotivasi seseorang dalam menyelesaikan masalah dengan cara efektif beserta kreatif serta tidak adanya sebuah kekerasan. Maka dari itu dengan menggunakan konsep dasar pendidikan kedamaian, bisa dijadikan sebagai usaha maupun upaya bagi pendidik dalam menumbuhkan pikiran damai siswa yang sedang mengalami agresi.

2. Metode Penelitian

Metode pada penelitian ini menggunakan kajian literature. Kajian literatur yaitu mengkaji beberapa gagasan yang menyangkut dengan berbagai teori yang menyangkut perihal pengetahuan yang berasal dari temuan. Dalam penelitian ini menggunakan studi literatur, dengan melalui analisis dikriptif yang diuraikan secara teratur. Kajian literatur atau literature review salah satu langkah terpenting dalam menyusun pada rencana penelitian, menjelajahi sebuah kajian yang telah dilaksanakan terkait pada topic tertentu berupa penelusuran serta penelitian dengan bacaan melalui berbagai sumber seperti jurnal, artikel, yang terkait topic penelitian (Marzali, 2016). Lalu dapat dijabarkan kembali supaya untuk memberikan kemudahan, berupa pemahaman yang baik dan layak bagi pembaca. Maka pada literatur review bukan hanya metode dengan membaca dan mencatat, akan tetapi memahami serta menelaah. Maka dapat disimpulkan bahwa kajian literatur yaitu sebuah metode yang digunakan dalam mengumpulkan data dengan menelaah buku, artikel, ataupun jurnal yang terkait pada obyek penelitian.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan jenis penelitian R&D. Penelitian pengembangan (R&D) yaitu sebuah proses digunakan dalam mengembangkan dan juga

mengvalidasi suatu produk yang akan diterapkan atau digunakan pendidikan dalam pembelajaran (Hanafi, 2017). Pada penelitian tersebut, seorang peneliti akan menjalankan sebuah pengembangan melalui produk berdasarkan prosedur pada pengembangan yang berasal dari beberapa langkah yang telah dimiliki oleh Borg dan Gall yang akan ditujukan dalam bentuk 5 tahapan. Pada saat melakukan penelitian sampai dengan melakukan 5 tahap. Dengan harapan produk yang akan dikembangkan memiliki nilai manfaat, dengan apa yang telah diharapkan sesuai dengan tujuan peneliti, dalam mereduksi agresivitas. Beberapa prosedur pada penelitian dan pengembangan sebagaimana berikut: Potensi masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain. Melakukan uji coba produk serta uji coba subjek yang akan dilakukan oleh ahli materi, ahli layanan dan ahli media. Pada jenis data diperoleh dan digunakan pada penelitian pengembangan permainan engklek kedamaian berupa data verbal dan numerikal. Dan Pada jenis data diperoleh dan digunakan pada penelitian pengembangan permainan engklek kedamaian berupa data verbal dan numerikal. Untuk pengumpulan data peneliti menggunakan instrument skala agresivitas, sedangkan pada teknik analisis data peneliti menggunakan analisis data verbal dan numerik.

3. Hasil Penelitian

Dalam penelitian ini menggunakan kajian literatur, dengan pengumpulan data berupa artikel ilmiah maupun jurnal diunduh lalu dikaji sesuai pada topik penelitian terkait dengan permainan tradisional engklek kedamaian untuk mereduksi agresivitas siswa. Dan untuk memperoleh sumber data, maka peneliti melalui internet mengakses website <https://scholar.google.co.id>. Sumber penelitian diperoleh dari artikel e-journal yang berkaitan agresivitas.

Sumber data dari penelitian ini yang mana dengan judul “ Perilaku Agresi Pada Siswa SMK di Yogyakarta” menyimpulkan tingkat tindakan agresi yang terdapat pada Siswa Menengah Kejuruan mempunyai kategori sebagaimana berikut: kategori sangat tinggi sebesar 5%, kategori tinggi sebesar 26%, kategori sedang sebesar 40%, kategori rendah sebesar 21%, dan kategori sangat rendah sebesar 8% (Saputra, 2018). Yang terdapat penelitian tersebut mempunyai sebuah perbedaan terhadap penelitian yang akan dilaksanakan oleh peneliti. Pada penelitian tersebut menjabarkan atau menjelaskan

terkait dengan perilaku agresi siswa SMK di Yogyakarta, sedangkan pada penelitian ini memberikan serta memaparkan ide bagaimana cara menerapkan teknik bimbingan kelompok untuk mereduksi agresivitas siswa dengan menggunakan permainan engklek kedamaian.

Adapun sumber penelitian lain berjudul “Efektivitas Penerapan permainan Tradisional Engklek Terhadap Hasil Belajar ipa Siswa Kelas IV Di SDN Lidah Wetan II/462 Surabaya” disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang cukup besar dalam hasil belajar siswa pada saat menggunakan media permainan tradisional engklek dengan proses belajar yang tidak menggunakan perantara media permainan engklek (Kusumaningsih & Suryanti, 2019). Dalam sebuah penerapan permainan engklek merupakan cara efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas IV. Terdapat perbedaan pada penelitian tersebut terhadap penelitian yang akan dilaksanakan peneliti. Letak perbedaannya pada intervensi yang akan dilaksanakan peneliti yakni permainan engklek kedamaian untuk mereduksi agresivitas siswa.

Dari pemaparan diatas yang berdasarkan pada kedua penelitian, maka terdapat sebuah kaitan antara peneliti dahulu dengan penelitian yang akan dilakukan yakni terdapat persamaan terhadap objek penelitian yang berhubungan dengan pengembangan terhadap model layanan untuk mereduksi agresivitas menggunakan engklek kedamaian. Maka perbedaan antara penelitian yang akan dilaksanakan oleh peneliti dahulu dimana sekedar untuk memperoleh pengetahuan terkait dengan persepsi. Sedangkan penelitian yang akan dilakukan menggunakan bentuk permainan engklek dengan tema kedamaian untuk mereduksi agresivitas siswa.

4. Pembahasan

a. Agresivitas

Merupakan tindakan yang memiliki unsur kesengajaan dalam melawan seseorang yang menjadi sasaran melalui serangan dalam bentuk fisik maupun verbal yang sifatnya merugikan. Tingkah laku yang dilakukan oleh individu yang mempunyai tujuan, menyiksa bahkan mencelakakan individu lain yang tidak menginginkan adanya tingkahlaku tersebut muncul (Istiqomah, 2017). Agresivitas memiliki serta dapat membawa sebuah dampak yang bersifat negative terhadap korban sekaligus pelaku (Umaroh, 2017). Arti gresivitas sebagai tindakan seseorang

yang sifatnya melukai maupun mencelakan bagi individu lain yang tidak mengharapkan tindakan tersebut terjadi (Istiqomah, 2017). Tindakan agresi muncul karena disebabkan oleh timbulnya situasi yang kurang menyenangkan yang dapat mengganggu individu saling berinteraksi lalu mempengaruhi kondisi internal seseorang (Kartianti et al., 2020). Tindakan tersebut mempunyai unsur kesengajaan, objek, serta akan timbul akibat suatu hal yang tidak menyenangkan bagi pihak yang bersangkutan dalam tindakan agresif (Purwasih et al., 2018).

Biasanya tindakan tersebut dilakukan sebagai hasil pelampiasan oleh seseorang sebagai hasil frustrasi maupun kemarahan (Arriani, 2014). Dengan situasi frustrasi akan dapat membuat seseorang merasa marah dan kemungkinan besar akan bertindak agresif, dengan merugikan diri sendiri maupun orang lain (Putra, A., & Mardison, 2018). Maka hal tersebut bisa dikatakan salah satu tindakan serius yang dapat menimbulkan konsekuensi yang serius baik untuk individu yang berkedudukan sebagai pelaku maupun orang lain yang menjadi korban. Karena dengan alasan tindakan tersebut mudah untuk membawa pengaruh buruk terhadap lingkungannya, bahkan pelaku akan mengalami kesulitan untuk berinteraksi pada lingkungan sekitar dengan baik, yang selalu dianggap pelaku memiliki citra yang buruk.

Maka dapat disimpulkan bahwa agresivitas merupakan bentuk tindakan dengan unsur niatan maupun tujuan untuk menyerang, menyakiti, bahkan merusak objek lain, yang ditunjukkan kepada orang lain, yang sifatnya merugikan. Dan dengan hal itu orang lain dijadikan sebagai sasaran maupun lawan, agar merasakan penderitaan dengan apa yang telah diperbuat oleh pelaku. Tindakan agresi tersebut dilakukan oleh pelaku tidak hanya dilakukan melalui fisik, akan tetapi bisa dilakukan secara verbal dengan melontarkan perkataan yang menyakitkan untuk individu lain, sehingga individu tersebut mendapatkan dampak kerugian pada segi mental maupun segi psikologisnya.

Terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi munculnya agresivitas menurut Myers dalam kutipan (Rahmawati & Asyanti, 2017):

- 1) Adanya sebuah kegagalan maupun gangguan (frustrasi) untuk meraih suatu tujuan.
- 2) Sebuah pemahaman maupun pembelajaran terkait dengan agresi, melalui reward serta pelajaran yang bersifat sosial.

- 3) Lingkungan yang mempengaruhi, dengan munculnya kondisi lingkungan yang tidak baik bahkan terkesan menyakitkan, adanya serangan, situasi memanas, sehingga sebuah pemicu agresivitas muncul.
- 4) Adanya faktor dari keturunan (genetik) yang berasal dari hubungan keluarga
- 5) Adanya faktor yang berasal dari bahan kimia yang masuk kedalam tubuh sehingga mengalir kesaluran darah. Seperti obat-obatan, minuman yang mengandung alcohol.

b. Permainan Engklek

Permainan merupakan suatu media yang digunakan pemain untuk melakukan interaksi satu dengan yang lain, yang dibekali pada peraturan tertentu agar mencapai suatu tujuan. Hakikat permainan merupakan cara bermain dengan mentaati peraturan tertentu yang bisa dilaksanakan dengan kelompok maupun individual untuk mencapai suatu tujuan (Yumarlin, 2013). Permainan engklek dalam istilah jawa salah satunya alat main tradisional dengan berlompat dibidang dataran digambar diatas permukaan tanah atau lantai, dengan menggambar bentuk kotak lalu berlompat menggunakan satu kaki melalui kotak satu menuju kekotak selanjutnya (Apriani, 2013). Dari hasil penelitian Kurniati dalam Nur yang dikutip oleh (Kartianti et al., 2020) bahwa permainan bisa memberikan stimulasi individu untuk bisa memiliki sikap untuk bekerjasama, sehingga individu dapat beradaptasi, saling melakukan komunikasi dengan baik membawa hal yang bernilai positif, dapat mengontrol pribadinya dan memiliki perkembangan untuk sikap empati pada individu lain, mematuhi peraturan, serta menghormati individu lain. Permainan tradisional engklek bisa menanamkan kerjasama karena dengan alasan adanya interaksi antar satu pemain (Aqobah et al., 2020). Maka jika dicermati permainan tradisional akan membawa dampak yang baik untuk mengembangkan kemampuan sosial seseorang maupun ketrampilan emosinya.

c. Pengertian Engklek Kedamaian

Konsep kedamaian tersebut diambil dari pendidikan kedamaian. Menurut Webel & Galtung bahwa konsep kedamaian asal mulanya dari ketiadaan tindakan kekerasan atau damai positif dikutip oleh (Saputra, 2017). Maka tujuan dari konsep kedamaian yakni meniadakan perilaku kekerasan untuk menyelesaikan konflik

secara berdamai. Momodu (2015) berkumpulnya sebuah konsep kedamaian, yang pertama konsep dari W.E.B. Du Bois menyebutkan kedamaian merupakan bentuk tanggung jawab tanpa kekuasaan adany ejekan dan lelucon. Kedua, konsep dari Paolo Friere yang mengatakan bahwa kedamaian merupakan ruang kemurahan hati dengan tujuan untuk menghilangkan penyebab suatu pertempuran dikutip oleh (Saputra, 2016). Maka dari kedua konsep tersebut diharapkan secara tidak langsung dapat menghilangkan konflik yang terjadi sehingga dapat menciptakan ketentraman hati melalui usaha pendidikan.

Permainan engklek kedamaian merupakan media yang dijadikan guru bk sebagai strategi dalam layanan bk , yang dikombinasikan menggunakan ide pokok dari permainan tradisional engklek dan juga pendidikan kedamaian. Permainan engklek kedamaian dirancang sebagai strategi guna untuk mereduksi agresivitas siswa. Dalam permainan tradisional engklek kedamaian terdapat sebuah pernyataan yang diisi dengan 7 komponen kedamaian sebagai berikut: a) Rendah hati terhadap idealism; b) Kontrol diri; c) Toleransi terhadap perbedaan; d) Memaafkan kesalahan orang; e) Memilih kekuatan dari pada kelemahan; f) Mengatur emosi saya; g) Mengatur perilaku saya; (Saputra et al., 2019).

d. Implementasi Engklek Kedamaian Melalui Bimbingan Kelompok

Bimbingan kelompok yakni sebuah pendekatan yang telah terprogram secara efektif dalam memberikan suatu layanan. Bimbingan kelompok menjadikan sebagai upaya dengan melalui bentuk kegiatan yang memanfaatkan kumpulan sekelompok seseorang dengan berbentuk sebuah kelompok yang dijadikan upaya untuk bimbingan, dilaksanakan seseorang yang berkedudukan sebagai fasilitator, yang bertujuan dalam mengembangkan suatu aspek yang terdapat pada pribadi individu seperti sikap, keterampilan, dan keberanian yang dimensinya bersangkutan paut dengan orang lain (Fadilah, 2019). Dalam bimbingan kelompok terdapat tahap pelaksanaan yang berhubungan untuk bisa memudahkan, dalam memperkembangkan kemampuan yang dihendaki. Melalui bimbingan kelompok dapat menyalurkan berbagai media yang ingin digunakan untuk meberikan layanan seperti halnya mengimplementasikan permainan yang memiliki nilai tradisional yakni berupa engklek kedamaian.

Bimbingan dan konseling salah satu bagian keseluruhan yang berada disekolah yang dapat memberi sebuah layanan yang dianggap tepat sesuai dengan apa yang dibutuhkan oleh siswa, sehingga dapat tercapainya perkembangan secara optimal sesuai dengan apa yang diharapkan. Salah satu layanan bimbingan dan konseling disekolah yakni dalam bentuk berupa bimbingan kelompok. Media yang digunakan dalam teknik bimbingan kelompok berupa engkek kedamaian. Implementasi permainan engklek kedamaian diterapkan serta digunakan untuk mereduksi agresivitas melalui bimbingan kelompok (Winarlin et al., 2016).

Adapun tujuan secara umum dan khusus pada bimbingan kelompok menurut Prayitno yakni secara umum tujuannya yaitu memberikan bantuan untuk mengembangkan masing-masing anggota kelompok pada berbagai kondisi senang maupun susah, dan tujuan khususnya supaya masing-masing anggota memperoleh kemampuan dan berketrampilan sosial, memelihara sikap akrab dengan orang lain, bisa mengenali dirinya pribadi dan juga memahami pribadinya (Fadilah, 2019).

Maka dapat disimpulkan bahwasannya implementasi engklek kedamaian mempunyai manfaat yang bisa diperoleh pada saat melaksanakan bimbingan kelompok. Dan manfaat yang diperoleh yakni dapat memberikan bantuan terhadap permasalahan yang sedang dialami oleh konseli terkait dengan agresivitas. Dan harapannya konseli dapat memperoleh serta mengambil bebrapa manfaat pada saat menjalani proses bimbingan kelompok yang dilaksanakan oleh konselor.

5. Kesimpulan

Agresivitas terjadi pada siswa merupakan sebuah tindakan yang sangat memerlukan perhatian penuh bagi guru bk selaku konselor disekolah. Dengan hal ini konselor mempunyai kedudukan serta berperan penting dalam menciptakan karakter damai, sebagai upaya untuk mencegah serta mereduksi perilaku agresi. Karena setiap manusia tentunya memiliki perilaku agresi, baik dari kalangan usia anak-anak, remaja maupun tua, perilaku tersebut dapat muncul dan terjadi ketika kapanpun dan dimanapun. Kemungkinan besar seseorang yang berperilaku agresif cenderung merugikan orang lain dan akan mendapatkan sebuah timbal balik yang buruk terhadap dirinya sendiri.

Kedamaian merupakan suatu hal yang perlu ditanamkan dan juga dipelihara untuk semua orang, baik dari kalangan usia anak-anak, remaja maupun orang tua. menanamkan dan memelihara kedamaian diharapkan semua kalangan dapat menjaga hubungan yang baik satu sama lain, dapat merasakan hidup dengan ketentraman, saling menghargai satu sama lain, dan menumbuhkan rasa kasih saya sesama manusia. Kedamaian muncul yang berasal dari dalam diri seseorang disebabkan karena dengan adanya pola pikir damai baik secara pikiran maupun batin. Sehingga dengan hal itu, seseorang dapat membentuk serta menerapkan sikap maupun perilaku damai pada saat berada disebuah lingkungan keluarga, masyarakat, bahkan dilingkungan sosial dalam bentuk apapun dimanapun dan kapanpun.

Bimbingan konseling yakni sebuah bentuk yang jadi bagian pada dunia pendidikan, dengan tujuan untuk memberi sebuah bantuan untuk peserta didik dalam mengembangkan potensi dan juga karakter yang dimiliki oleh peserta didik, serta memberikan sebuah bantuan pada mereka agar terhindar dari berbagai masalah yang rawan terjadi kepada peserta didik, serta memberikan bantuan berupa solusi masalah yang sedang dihadapi oleh mereka. Melalui layanan bimbingan kelompok diharapkan konselor bisa berperan aktif serta tanggap dalam mencegah dan juga mengatasi tindakan agresi yang timbul terhadap siswa, melalui layanan bimbingan kelompok secara kreatif dan juga inovatif dengan tujuan agar peserta didik memiliki daya tarik dalam mengikuti bimbingan yang dilakukan konselor disekolah. Salah satu media yang dirancang konselor dalam bimbingan kelompok yang dijadikan sebagai strategi oleh konselor dalam bimbingan kelompok yakni berupa seni kaarifan lokal dalam bentuk permainan tradisional engklek, yang dapat mudah untuk diaplikasikan dan dimainkan oleh peserta didik dengan mudah, yang di desain secara menarik agar mudah diterima oleh peserta didik. Permainan engklek kedamaian diisi dengan tujuh komponen kedamaian guna untuk mereduksi agresivitas.

Daftar Referensi

- Apriani, D. (2013). Penerapan Permainan Tradisional Engklek Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B Ra Al Hidayah 2 Tarik Sidoarjo. *PAUD Teratai*, 2(1), 1–13.
- Aqobah, Q. J., Ali, M., Decheline, G., & Raharja, A. T. (2020). Penanaman Perilaku

- Kerjasama Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional. *Jurnal Eksistensi Pendidikan Luar Sekolah*, 5(2), 134–142.
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30870/e-plus.v5i2.9253>
- Arriani, F. (2014). Perilaku Agresif Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 8(2), 263–274.
- Auliya, A., Ilyas, A., & Irdil. (2016). Perbedaan Perilaku Agresif Siswa Laki-Laki dan Siswa Perempuan. *Jurnal EDUCATIO: Jurnal Pendidikan Indonesia*.
<https://doi.org/https://doi.org/10.29210/12016239>
- Dewi, N. P. A. R., & Susilawati, L. K. P. A. (2016). Hubungan Antara Kecenderungan Pola Asuh Otoriter (Authoritarian Parenting Style) dengan Gejala Perilaku Agresif Pada Remaja. *Jurnal Psikologi Udayana*, 3(1), 108–116.
<https://doi.org/10.24843/JPU.2016.v03.i01.p11>
- Fadilah, S. N. (2019). Layanan Bimbingan Kelompok dalam Membentuk Sikap Jujur Melalui Pembiasaan. *Islamic Counseling: Jurnal Bimbingan Konseling Islam*, 3(2), 167. <https://doi.org/10.29240/jbk.v3i2.1057>
- Hanafi. (2017). Konsep Penelitian R & D Dalam Bidang Pendidikan. *Saintifika Islamica: Jurnal Kajian Keislaman*, 4(2), 130.
https://www.researchgate.net/publication/335227473_Research_and_Development_RD_Inovasi_Produk_dalam_Pembelajaran
- Istiqomah. (2017). Penggunaan Media Sosial dengan Tingkat Agresivitas Remaja. *Jurnal Insight*, 13(2), 96–112.
<http://jurnal.unmuhjember.ac.id/index.php/INSIGHT/article/view/813/648>
- Kartianti, S., Laluba, F., Tjepa, S., Laluba, R., Halimongo, K., & Balitang, Y. (2020). Mereduksi Perilaku Agresif Anak Melalui Bimbingan Kelompok dengan Permainan Tradisional Di Daerah Pesisir. 2(2), 139–142.
<https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jpdk.v2i1.849>
- Kusumaningsih, A., & Suryanti. (2019). Efektivitas penerapan permainan tradisional engklek terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV di SDN Lidah Wetan II / 462 Surabaya. *Jpgsd*, 07(04), 3218–3227.
<https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/28281>
- Marzali, A.-. (2016). Menulis Kajian Literatur. *ETNOSIA : Jurnal Etnografi Indonesia*, 1(2), 27. <https://doi.org/10.31947/etnosia.v1i2.1613>
- Purwasih, R., Dharmayana, I. W., & Sulian, I. (2018). Hubungan Kompetensi Kontrol Diri Terhadap Kecenderungan Perilaku Agresif Siswa SMK Bengkulu Utara. *Consilia: Jurnal Ilmiah Bimbingan Dan Konseling*, 1(1), 52–59.
<https://doi.org/10.33369/consilia.1.1.52-59>

- Putra, A., & Mardison, S. (2018). Perilaku Agresif Peserta Didik di MTsN Thawalib Padusunan. *Jurnal Al-Taujih: Bingkai Bimbingan Dan Konseling Islami*, 4(1), 32-41.
- Rahmawati, A., & Asyanti, S. (2017). Fenomena perilaku agresif pada remaja dan penanganan secara psikologis. *Prosiding SEMNAS Penguatan Individu Di Era Revolusi Informasi*.
- Rozana, S. (2019). Peningkatan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Engklek Di PAUD Al-Ashry Kel. Pekan Selesai Kec. Selesai - Langkat. *Jurnal Ilmiah Abdi Ilmu*, 12(2)(2), 132–142. <http://jurnal.pancabudi.ac.id/index.php/abdiilmu/article/view/723>
- Saputra, W. N. E., Supriyanto, A., Astuti, B., & Ayriza, Y. (2019). *Bimbingan Kedamaian* (Yogyakarta). K-Media.
- Saputra, W. N. E. (2016). Pendidikan Kedamaian: Peluang Penerapan pada Pendidikan Tingkat Dasar di Indonesia. *Jurnal CARE Edisi Khusus Temu Ilmiah*, 03(3), 88–94.
- Saputra, W. N. E. (2017). Budaya Damai Mahasiswa di Yogyakarta. *JOMSIGN: Journal of Multicultural Studies in Guidance and Counseling*, 1(2), 175. <https://doi.org/10.17509/jomsign.v1i2.8286>
- Saputra, W. N. E. (2018). Perilaku Agresi Pada Siswa SMK di Yogyakarta. *Jurnal Fokus Konseling*, 4(1), 1. <https://doi.org/10.26638/jfk.475.2099>
- Syahputra, M. A. D. (2020). Peranan Pendidikan IPS dalam Pencegahan Konflik Melalui Pendidikan Perdamaian. *Jurnal Pendidikan IPS Indonesia*, 4(1), 33–41. <https://doi.org/10.23887/pips.v4i1.3036>
- Umaroh, S. K. (2017). Agresivitas Siswa Ditinjau Berdasarkan Iklim Sekolah Dan Keyakinan Normatif Mengenai Agresi. *Jurnal Ecopsy*, 4(1), 17. <https://doi.org/10.20527/ecopsy.v4i1.3411>
- Winarlin, R., Lasan, B., & Widada, W. (2016). Efektifitas Teknik Sosiodrama Melalui Bimbingan Kelompok Untuk Mengurangi Perilaku Agresif Verbal Siswa Smp. *Jurnal Kajian Bimbingan Dan Konseling*, 1(2), 68–73. <https://doi.org/10.17977/um001v1i22016p068>
- Yumarlin, M. (2013). Pengembangan Permainan Ular Tangga. *Jurnal Teknik*, 3(1), 75–84. <http://jurnalteknik.janabadra.ac.id/wp-content/uploads/2014/03/10-Revisi-YUMARLIN-22-8-13.pdf>