

Efektivitas *Play-Based Intervention* Dalam Mengurangi Kecenderungan Perilaku Agresi Pada Siswa Di SMP Negeri 5 Tinggimoncong Satap Buluballea

Mutmainnah Nur Rahmah¹, Asniar Khumas², Asmulyani³

^{1,2,3}Universitas Negeri Makassar

E-mail: mutmaynnahr@gmail.com¹, asniarkhumas@unm.ac.id², asmulyani.a@unm.ac.id³

Article History:

Received: 15 Maret 2022

Revised: 26 Maret 2022

Accepted: 31 Maret 2022

Keywords: *Perilaku agresi, Play-based intervention, Siswa.*

Abstract: : *Perilaku agresi kerap kali dilakukan siswa dalam lingkungan sekolah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas play-based intervention dalam mengurangi kecenderungan perilaku agresi siswa. Partisipan penelitian ini adalah 12 siswa SMP Negeri 5 Tinggimoncong Satap Buluballea (n=12). Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif eksperimen one-group pretest- posttest design. Analisis data menggunakan Paired Sample T-Test uji Wilcoxon dengan tingkat signifikansi sebesar $p=0,004$ ($p<0,050$). Hasil penelitian menunjukkan bahwa play-based intervention efektif dalam menurunkan kecenderungan perilaku agresi siswa sekolah menengah pertama. Berdasarkan hasil nilai pada pretest (mean=45,58) lebih besar dibandingkan nilai posttest (mean=32,83), sehingga terjadi penurunan mean skor skala perilaku agresi. Implikasi dalam penelitian ini adalah play-based intervention dapat digunakan sebagai media untuk menurunkan kecenderungan perilaku agresi siswa.*

PENDAHULUAN

Masa remaja merupakan suatu tahapan dalam perkembangan individu. Masa remaja disebut sebagai masa peralihan dari kanak-kanak menuju dewasa. Individu akan mengalami berbagai perubahan pada masa remaja mulai dari fisik, psikis, kognitif, sosial maupun emosi. Santrock (2011) masa remaja merupakan masa transisi yang menghubungkan masa kanak-kanak dan masa dewasa dalam rentang kehidupan manusia yang melibatkan perubahan biologis, kognitif, dan sosioemosional.

Houck, dkk (2016) mengemukakan bahwa masa remaja ditandai dengan peningkatan intensitas dan frekuensi emosi negatif, peningkatan tingkat perubahan emosi, peningkatan beberapa jenis psikopatologi, dan peningkatan tuntutan untuk pengaturan diri secara mandiri. Restu dan Yusri (2013) mengemukakan bahwa remaja yang berkembang harusnya menunjukkan perilaku positif, namun banyak remaja yang menunjukkan perilaku negatif, salah satunya kecenderungan berperilaku agresi. Perilaku agresi dikalangan remaja semakin marak terjadi. Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) mengemukakan bahwa kasus tawuran sebagai salah satu bentuk perilaku agresi di Indonesia mengalami peningkatan sebanyak 1,1% pada tahun 2018 menjadi 14% dibandingkan pada tahun 2017 dengan 12,9% kasus (Firmansyah, 2018).

Suciatiningrum (2019) mengemukakan bahwa pada Februari 2019 saja, KPAI telah mencatat sebanyak 24 kasus kekerasan oleh siswa di sekolah.

Sekolah bukan menjadi penghalang munculnya perilaku agresi, bahkan terkadang siswa lebih leluasa untuk berperilaku agresi dibandingkan ketika di rumah karena ketatnya pengawasan orangtua. Data *International Center for Research on Woman (ICRW)* pada tahun 2015 menyebutkan bahwa siswa yang mengaku pernah melakukan kekerasan di sekolah sebanyak 75% dan yang pernah mengalami kekerasan di sekolah sebanyak 84%. *United Nations International Children's Emergency Fund (UNICEF)* menyebutkan 50% anak melaporkan mengalami *bullying* di sekolah dan 40% siswa usia 13-15 melaporkan pernah mengalami kekerasan fisik oleh teman sebaya (Hartik, 2016).

Berdasarkan kuesioner terkait perilaku agresi di sekolah di SMP Negeri 5 Tinggimoncong Satap Buluballea diperoleh data bahwa 4 dari 6 guru menyatakan bahwa siswa memiliki kecenderungan berperilaku agresi di sekolah. Perilaku agresi sering terjadi dan cukup mengkhawatirkan karena menyebabkan terganggunya proses pembelajaran di sekolah. Data awal yang diperoleh peneliti (2021) pada 15 siswa SMP Negeri 5 Tinggimoncong Satap Buluballea menunjukkan bahwa sebanyak 7 siswa memiliki kecenderungan perilaku agresi yang rendah dan 8 siswa yang tinggi.

Barfield, Dobson, Gaskill, dan Perry (2011) mengemukakan bahwa perilaku agresi menyebabkan kesulitan akademis serta sosial emosional yang serius. Perilaku agresi menyebabkan terganggu proses pembelajaran dan dapat menyebabkan siswa untuk melakukan pembiasaan pada perilaku tersebut. Perilaku agresi di sekolah dapat menyebabkan siswa memiliki hubungan yang buruk dengan teman sebaya dan guru yang dapat menjadi penghambat dalam proses perkembangan sosial siswa di sekolah dan lingkungan tempat tinggalnya. Perilaku agresi pada masa remaja dapat berkembang menjadi kekerasan yang berujung pada kriminalitas. Davis dan Bailey (2019) mengemukakan bahwa perilaku agresi yang tidak ditangani dapat menjadi petanda buruk yang mengarah ke psikopatologi dewasa yang tetap stabil sepanjang waktu.

David dan Bailey (2019) mengemukakan bahwa *play-based intervention* dapat berfungsi sebagai intervensi yang ampuh dan telah terbukti kemanjuran terapeutiknya dalam menangani agresi siswa. Sejumlah penelitian menunjukkan terapi bermain sebagai intervensi dengan kapasitas menyembuhkan untuk membantu menyelesaikan konflik emosional yang menyebabkan munculnya perilaku agresi. Hasil penelitian eksperimen yang dilakukan Purwati, Haq, dan Qomariyah (2019) terhadap 90 anak di Magelang menunjukkan bahwa terapi bermain dan bermain peran dapat mengurangi perilaku agresi dimana terapi bermain lebih efektif. Pidgeon, dkk (2015) mengemukakan bahwa *play-based intervention* akan memberikan lingkungan yang aman untuk mengeksplorasi ketakutan, kesulitan, rasa sakit, juga harapan, mimpi, dan fantasi siswa.

Berdasarkan data-data yang telah dipaparkan di atas, peneliti tertarik untuk meneliti efektivitas *play-based intervention* dalam mengurangi kecenderungan perilaku agresi pada siswa di SMP Negeri 5 Tinggimoncong Satap Buluballea.

Rao (2016) mengemukakan bahwa perilaku agresi merupakan serangkaian perilaku yang mengakibatkan cedera fisik dan psikologis terhadap diri sendiri, orang lain, atau objek di lingkungan. Allen dan Anderson (2017) mengemukakan bahwa perilaku agresi dimaksudkan untuk membahayakan orang lain yang termotivasi menghindari bahaya tersebut. Fitri, Luawo, dan Puspasari (2016) mengemukakan bahwa perilaku agresi sebagai reaksi emosional terhadap kegagalan dalam bentuk perilaku yang merusak.

Buss dan Parry (1992) mengemukakan bahwa perilaku agresi memiliki empat aspek yang saling berhubungan, yaitu *physical aggression* (agresi fisik), *verbal aggression* (agresi verbal), *anger* (kemarahan), dan *hostility* (permusuhan). Agresi fisik mewakili komponen instrumental atau

motorik dengan secara fisik menyakiti atau merugikan orang lain. Agresi verbal mewakili komponen verbal yang melibatkan penggunaan ucapan dan kata-kata untuk menyakiti orang lain. Kemarahan mewakili komponen emosional atau afektif perilaku yang melibatkan dorongan fisiologi dan munculnya kesiapan psikologis untuk berperilaku agresif. Permusuhan mewakili komponen kognitif dari perilaku yang terdiri dari perasaan ingin menyakiti dan ketidakadilan. Permusuhan terdiri dari dua bagian, yaitu *resentment* (kebencian) dan *suspicious* (prasangka).

Anderson dan Bushman (2002) mengemukakan bahwa perilaku agresif dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu personal dan situasional. Faktor personal adalah semua karakteristik pribadi yang dimiliki, termasuk sikap, sifat kepribadian, dan kecenderungan genetik yang secara konsisten akan bertahan di setiap situasi dan waktu. Faktor personal meliputi sifat, jenis kelamin, kepercayaan, sikap, nilai, dan tujuan jangka panjang. Faktor situasional adalah faktor yang berkaitan dengan situasi munculnya perilaku agresif yang meliputi isyarat agresif, provokasi, frustrasi, rasa sakit dan tidak nyaman, obat-obatan, dan dorongan.

Grissom, dkk (2015) mengemukakan bahwa *play-based intervention* adalah bentuk intervensi yang bertujuan untuk mendorong proses *coping* terhadap pengalaman baru dan membantu memberikan pemahaman terhadap lingkungan. Intervensi ini menggunakan bermain sebagai media utama untuk belajar dan komunikasi. Shrinivasa, Bukhari, dan Hamza (2018) mengemukakan bahwa *play-based intervention* sebagai proses interpersonal dengan menerapkan kekuatan kuratif bermain secara sistematis untuk membantu menyelesaikan kesulitan psikologis saat ini dan membantu mencegah kesulitan di masa depan.

Pidgeon, dkk (2015) mengemukakan bahwa *play-based intervention* merupakan bentuk intervensi dengan bermain sebagai faktor utamanya. Bermain dapat menjadi media komunikasi untuk mengekspresikan perasaan dan mengatasi permasalahan emosi. Cattanach (2003) mengemukakan bahwa *play-based intervention* dapat digunakan untuk membantu siswa mengalami kesulitan yang timbul akibat tekanan dan gejala emosi yang dirasakan.

Landreth (2012) mengemukakan bahwa *play-based intervention* menyediakan lingkungan yang aman bagi siswa yang memiliki kecenderungan berperilaku agresif untuk mengekspresikan perasaan sakit, marah, dan bingung. Melalui bermain siswa dapat bekerja melalui perasaan negatif yang dirasakan secara langsung dan simbolik. Melalui bermain, perasaan negatif yang dirasakan siswa dapat disalurkan dengan lebih baik, sehingga mengurangi kemungkinan siswa berperilaku agresif. Berdasarkan pemaparan tersebut, dapat dilihat bahwa *play-based intervention* merupakan intervensi yang efektif terhadap kecenderungan perilaku agresif siswa di sekolah. Hipotesis dalam penelitian ini adalah *play-based intervention* efektif dalam mengurangi kecenderungan perilaku agresif siswa di SMP Negeri 5 Tinggimoncong Satap Buluballea.

METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini terdapat dua variabel, yaitu kecenderungan perilaku agresif sebagai variabel terikat (Y) dan *play-based intervention* sebagai variabel bebas (X). Kecenderungan perilaku agresif dalam penelitian ini adalah segala bentuk perilaku yang bertujuan untuk melukai diri sendiri dan orang lain, baik secara fisik maupun secara psikologis. Kecenderungan perilaku agresif diukur menggunakan skala yang disusun peneliti berdasarkan ciri-ciri perilaku agresif oleh Buss dan Perry (1992) yaitu agresif fisik, agresif verbal, kemarahan, dan permusuhan. Tingkat kecenderungan perilaku agresif diukur berdasarkan hasil skor total yang diperoleh.

Play-Based Intervention adalah bentuk intervensi yang dilaksanakan dalam konteks bermain. *Play-based intervention* dalam penelitian ini menggunakan permainan ular tangga raksasa dengan partisipan penelitian sebagai bidak. Intervensi ini merupakan upaya mengurangi kecenderungan perilaku agresif yang dilaksanakan sesuai modul yang dimodifikasi dari modul *play-*

therapy oleh Ekasetiawati (2017).

Desain penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif eksperimen *one-group pretest-posttest design*. Hastjarjo (2019) mengemukakan bahwa hanya terdapat satu kelompok partisipan pada penelitian *one-group pretest-posttest design*, yaitu kelompok eksperimen. Partisipan dalam penelitian berjumlah 12 orang yang merupakan siswa SMP Negeri 5 Tinggimoncong Satap Buluballea yang terletak di Kelurahan Pattapang, Kecamatan Tinggimoncong, Kabupaten Gowa. Partisipan dalam penelitian adalah siswa dengan tingkat kecenderungan perilaku agresi sedang hingga tinggi.

Partisipan diberikan skala perilaku agresi sebagai *pretest* untuk mengukur tingkat kecenderungan perilaku agresi siswa. Partisipan selanjutnya diarahkan ke ruangan yang telah disediakan dan diminta untuk mengisi lembar pernyataan kesediaan. Partisipan kemudian diberikan intervensi dalam bentuk permainan ular tangga raksasa yang dilakukan selama 4 sesi dengan durasi 45 menit untuk setiap sesinya. Pada sesi pertama partisipan akan bermain seperti permainan ular tangga pada umumnya, sedangkan pada sesi kedua sampai sesi keempat partisipan akan diberikan kartu yang berisi pertanyaan dan tantangan berupa edukasi mengenai agresi, serta *reward*. Prosedur intervensi dan tata cara permainan akan lebih lanjut dijelaskan pada modul penelitian. Setelah pemberian intervensi, partisipan kembali diberikan skala perilaku agresi sebagai *posttest* untuk melihat efektivitas *play-based intervention* dalam mengurangi kecenderungan perilaku agresi siswa.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan skala pengukuran. Skala yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala perilaku agresif siswa yang disusun berdasarkan ciri-ciri perilaku agresi yang dikemukakan oleh Buss dan Perry (1992), yaitu agresi fisik, agresi verbal, kemarahan, dan permusuhan. Skala perilaku agresi memiliki 15 aitem pernyataan yang terdiri dari 3 aitem untuk aspek agresi fisik, 4 aitem untuk aspek agresi verbal, 3 aitem untuk aspek kemarahan, dan 4 aitem untuk aspek permusuhan. Koefisien reliabilitas dalam penelitian ini diuji menggunakan metode *Alpha Chronbach* dengan bantuan aplikasi JASP 0.14.1.0. Hasil uji reliabilitas skala memperoleh nilai *Alpha Chronbach* sebesar 0,810 yang menunjukkan bahwa tingkat reliabilitas skala perilaku agresi termasuk dalam kategori bagus.

Hipotesis penelitian ini diuji menggunakan *Paired-Sample T-Test* dengan uji Wilcoxon. Periantalo (2015) mengemukakan bahwa uji Wilcoxon digunakan untuk melihat perbedaan suatu variabel melalui intervensi tertentu. Uji normalitas dilakukan sebelum uji hipotesis dengan menggunakan uji *Shapiro-Wilk* karena partisipan penelitian tidak homogen. Uji normalitas dan hipotesis dalam penelitian ini menggunakan bantuan aplikasi JASP 0.14.1.0.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Partisipan dalam penelitian ini adalah siswa SMP Negeri 5 Tinggimoncong Satap Buluballea. Hasil *screening* yang dilakukan diperoleh 13 siswa dengan kecenderungan perilaku agresi sedang dan tinggi. Semua siswa setuju untuk berpartisipasi dalam penelitian, tetapi 1 siswa tidak hadir saat pemberian intervensi, sehingga partisipan dalam penelitian ini berjumlah 12 siswa.

Tabel 1. Deskripsi partisipan penelitian

No.	Inisial	Jenis Kelamin	Usia	Kelas
1.	MAB	Laki-laki	14 tahun	IX
2.	NH	Perempuan	13 tahun	VIII
3.	NHW	Perempuan	14 tahun	VIII
4.	AN	Perempuan	14 tahun	IX

5.	MNH	Laki-laki	14 tahun	IX
6.	MRF	Laki-laki	14 tahun	IX
7.	WS	Perempuan	14 tahun	IX
8.	SN	Perempuan	12 tahun	VII
9.	NRH	Perempuan	14 tahun	VIII
10.	EF	Perempuan	12 tahun	VII
11.	RW	Perempuan	13 tahun	VIII
12.	NNR	Laki-laki	12 tahun	VII

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa partisipan dalam penelitian ini berjumlah 12 siswa kelas VII – IX dengan rentang usia 12 – 14 tahun.

Tabel 2. Deskripsi data hasil penelitian

No.	Inisial	Pretest		Posttest	
		Skor	Kategori	Skor	Kategori
1.	MAB	33	Sedang	33	Sedang
2.	NH	34	Sedang	30	Rendah
3.	NHW	35	Sedang	20	Rendah
4.	AN	37	Sedang	33	Sedang
5.	MNH	41	Sedang	25	Rendah
6.	MRF	42	Sedang	29	Rendah
7.	WS	47	Sedang	39	Sedang
8.	SN	50	Sedang	28	Rendah
9.	NRH	52	Sedang	33	Sedang
10.	EF	56	Tinggi	39	Sedang
11.	RW	59	Tinggi	50	Sedang
12.	NNR	61	Tinggi	35	Sedang

Hasil analisis data menunjukkan bahwa dari 8 dari 12 partisipan penelitian mengalami penurunan skor dan kategori dari *pretest* ke *posttest*; 3 partisipan mengalami penurunan skor dengan kategori yang tetap; dan 1 partisipan tidak mengalami perubahan skor maupun kategori dari *pretest* ke *posttest*.

Tabel 3. Hasil uji normalitas

Variabel	W	P	Keterangan
Skala perilaku agresi	0,976	0,960	Signifikan

Uji normalitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji *Shapiro-Wilk* dengan bantuan aplikasi JASP 0.14.1.0. Uji normalitas dilakukan karena partisipan penelitian tidak bersifat homogen. Berdasarkan hasil analisis data di atas, diperoleh nilai signifikansi sebesar $p=0,960$ ($p<0,050$) yang berarti data perilaku agresi terdistribusi secara normal. Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data dapat digunakan untuk analisis statistik.

Tabel 4. Hasil uji hipotesis

Kelompok	W	P	Keterangan
Eksperimen	66,000	0,004	Signifikan

Hipotesis dalam penelitian ini diuji menggunakan *Paired Sample T-Test* dengan uji *Wilcoxon* dengan bantuan aplikasi JASP 0.14.1.0. Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui perbedaan kecenderungan perilaku agresi partisipan sebelum dan sesudah pemberian *play-based*

intervention. Berdasarkan hasil analisis data di atas, diperoleh nilai signifikansi sebesar $p=0,004$ ($p<0,050$) yang berarti hipotesis diterima. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *play-based intervention* terbukti secara signifikan efektif dalam mengurangi kecenderungan perilaku agresi siswa di SMP Negeri 5 Tinggimoncong Satap Buluballea karena terdapat perbedaan skor yang signifikan antara *pretest* dan *posttest*.

Pembahasan

Penelitian ini menunjukkan adanya penurunan kecenderungan perilaku agresi pada siswa di SMP Negeri 5 Tinggimoncong Satap Buluballea melalui *play-based intervention*. Hal ini dibuktikan dengan adanya perbedaan tingkat kecenderungan perilaku agresi sebelum pemberian intervensi dan setelah pemberian intervensi, kecenderungan perilaku agresi siswa mengalami penurunan setelah intervensi diberikan. Tingkat keberhasilan dianalisis menggunakan uji *Wilcoxon* yang membandingkan skor *pretest* dan *posttest* perilaku agresi siswa.

Hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa partisipan penelitian memiliki kecenderungan perilaku agresi sedang hingga tinggi. Dari dua belas partisipan diketahui bahwa sembilan partisipan memiliki skor perilaku agresi yang sedang dan tiga subjek memiliki skor yang tinggi. Setelah pemberian intervensi, lima partisipan memiliki skor perilaku agresi rendah dan tujuh partisipan memiliki skor yang sedang. Hasil pengukuran menunjukkan satu partisipan tidak mengalami perubahan skor maupun kategori kecenderungan perilaku agresi; delapan subjek mengalami perubahan skor dan kategori kecenderungan perilaku agresi; dan tiga subjek mengalami perubahan skor, tetapi kategori kecenderungan agresinya tidak berubah.

Pada penelitian ini *play-based intervention* diberikan menggunakan media permainan ular tangga. Permainan ular tangga tidak hanya memberi kesenangan kepada siswa, tetapi juga dapat menjadi sarana bagi siswa untuk mengekspresikan perasaan negatif yang dimiliki ke dalam aktivitas yang lebih positif. Peneliti mengembangkan rencana untuk setiap sesi intervensi, mendesain sktruktur aktivitas permainan ular tangga yang spesifik dengan materi bermain untuk mengurangi kecenderungan perilaku agresi siswa dengan memodifikasi modul *play therapy* milik Ekasetiawati (2017).

Partisipan dengan rentang usia 12 tahun hingga 14 tahun sudah memasuki tahapan perkembangan bermain *games with rules and sport* Jean Piaget (Ardini & Lestarinigrum, 2018). Trice-Black, Bailey, dan Riechel, (2018) mengemukakan bahwa sebagai remaja, siswa sekolah menengah pertama berada pada tahap oprasional konkrit sesuai teori perkembangan kognitif Jean Piaget. Pada tahapan ini, siswa mendapatkan kemampuan untuk berpikir secara logis dan mengorganisasi pikirannya. Siswa mulai dapat memanipulasi ide dan menerima peraturan sosial secara logis, serta mengaplikasikannya dalam kehidupan nyata.

Ekasetiawati (2017) mengemukakan bahwa siswa memiliki kemampuan untuk mengaitkan suatu pengalaman dengan pengalaman lainnya menjadi sebuah kesimpulan sebagai pemahaman proses berpikirnya. Kemampuan tersebut digunakan peneliti untuk mengarahkan partisipan untuk melihat, menempatkan siswa pada suatu situasi, berdiskusi dengan siswa lain, kemudian mengambil kesimpulan sebagai pembelajaran melalui pertanyaan, tantangan, serta pemberian *feedback*. Kemampuan berpikir pada tahap perkembangan tersebut menjadikan siswa mampu memahami dan mengaitkan pengalaman dan pengetahuan yang diperoleh melalui *play-based intervention* yang kemudian dapat diaplikasikan pada kehidupan nyata mereka, khususnya dalam penelitian ini yang berkaitan dengan kecenderungan perilaku agresi.

Play based intervention menyediakan kesempatan bagi siswa untuk belajar melalui pengalaman sebelumnya agar menjadi pribadi yang lebih baik, yang dikenal dengan istilah *experiential learning*. Kolb (2015) mengemukakan bahwa *experiential learning* sebagai proses belajar dengan membentuk pengetahuan melalui aktivitas mengalami dan merefleksikan hal yang

telah dipelajari, misalnya dengan berpartisipasi dalam permainan. *Experiential learning* merupakan satu kesatuan proses yang terdiri atas 4 fase, yaitu *concrete experience*, *reflective observation*, *abstract conceptualization*, dan *active implementation* (Kolb, 2015).

Pada fase *concrete experience*, peneliti mengarahkan siswa belajar dengan mengingat kembali pengalaman yang pernah dialami melalui pertanyaan dan tantangan selama permainan berlangsung. Siswa kemudian saling menceritakan dan mendiskusikan pengalaman, serta memberikan tanggapan terhadap pengalaman tersebut pada fase *reflective observation*. Siswa pada fase selanjutnya, yaitu *abstract conceptualization* akan membentuk konsep abstrak terkait perilaku yang benar dan salah melalui pengalaman dan pengetahuan yang diperoleh. Peneliti kemudian mendorong siswa untuk menentukan tindakan yang seharusnya dilakukan sesuai situasi yang ada, fase *active implementation*, sebagai bentuk munculnya perilaku baru yang diinginkan dan menerapkannya dalam kehidupan nyata. Pengalaman yang dimaksud dalam penelitian ini adalah proses serta aktivitas yang dilakukan siswa selama *play-based intervention*. Siswa diharapkan mampu memproses dan menerapkan pengetahuan yang diperoleh selama proses intervensi pada kehidupan sehari-hari, sehingga dapat terbentuk kepribadian baik yang menetap. Proses intervensi dilengkapi dengan pemberian *reward* dan *punishment* sebagai penguatan perilaku untuk meningkatkan motivasi siswa agar konsisten melakukan perilaku yang diinginkan atau mengubah perilaku.

Hasil analisis data menunjukkan bahwa skor perilaku agresi yang diperoleh dari dua belas partisipan mengalami penurunan setelah mengikuti *play-based intervention*. Hasil uji hipotesis penelitian mengenai peranan *play-based intervention* dalam mengurangi kecenderungan perilaku agresi siswa menggunakan analisis statistik menunjukkan bahwa skor perilaku agresi partisipan mengalami penurunan secara signifikan. Artinya terdapat peranan *play-based intervention* dalam mengurangi perilaku agresi pada partisipan penelitian.

Hasil penelitian sesuai dengan temuan Purwati, Haq, dan Qomariyah (2019) terhadap 90 anak di Magelang yang menunjukkan bahwa terapi bermain dan bermain peran dapat mengurangi perilaku agresi dengan terapi bermain lebih efektif dibandingkan bermain peran. Siswa yang menerima terapi bermain dan bermain peran memiliki skor agresi yang lebih rendah dibandingkan siswa yang tidak menerima intervensi. Hal ini juga sesuai dengan temuan Zand dan Nekah (2015) terhadap 21 siswa prasekolah di Mashhad, Iran yang menunjukkan hasil bahwa *play-based intervention* secara berkelompok menurunkan perilaku agresi siswa. Melalui permainan, siswa dengan kemampuan emosi dan sosial yang kurang belajar untuk berperilaku dalam cara yang sesuai.

Penelitian sebelumnya oleh Ekasetiawati (2017) menunjukkan bahwa *play-based intervention* dengan menggunakan permainan ular tangga dapat mengurangi perilaku agresi pada siswa sekolah dasar yang berjenis kelamin laki-laki. Penelitian ini menggunakan jenis permainan yang serupa dengan modifikasi untuk menyesuaikan dengan karakteristik partisipan. Hasil penelitian memberikan gambaran bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil *pretest* dan *posttest* ($p=0,004$, $p<0,050$). Hasil dari perbandingan pengukuran pertama (*pretest*) dan pengukuran kedua (*posttest*) setelah pemberian intervensi menggunakan uji statistik menunjukkan bahwa skor perilaku agresi partisipan mengalami penurunan. Hasil ini sejalan dengan teori Davis (2019) yang mengemukakan bahwa *play-based intervention* berkontribusi dalam menurunkan gejala yang berkaitan dengan perilaku agresi, stres, ketakutan, dan kecemasan pada anak dan remaja. Hal tersebut membuktikan bahwa *play-based intervention* dengan media permainan ular tangga dapat digunakan sebagai intervensi untuk menurunkan kecenderungan perilaku agresi pada siswa jenjang sekolah menengah pertama dengan rentang usia, 12-14 tahun.

Kekurangan dalam penelitian ini adalah tidak terdapat variabel kontrol dan kurangnya dasar

teori dalam memodifikasi modul intervensi yang digunakan. Hasil observasi subjek yang tidak terstruktur menyebabkan proses perubahan partisipan selama intervensi tidak tergambar dengan baik. Karakteristik permainan yang digunakan juga kurang sesuai dengan tahap perkembangan bermain partisipan. Berdasarkan tahapan perkembangan bermain Jean Piaget, partisipan penelitian yang merupakan siswa sekolah menengah pertama berada pada tahap *games with rules and sport*. Permainan ular tangga yang dirancang dalam penelitian ini tidak disertai dengan aktivitas keolahragaan, sehingga lebih sesuai untuk siswa sekolah dasar yang berada pada tahap perkembangan bermain *social play games with rules*.

KESIMPULAN

Kesimpulan yang diperoleh berdasarkan data hasil penelitian menunjukkan bahwa *play-based intervention* terbukti efektif dalam mengurangi kecenderungan perilaku agresi siswa di SMP Negeri 5 Tinggimoncong Satap Buluballea. Terdapat perbedaan hasil yang signifikan pada *pretest* dan *posttest* partisipan. Skor kecenderungan perilaku agresi mengalami penurunan setelah pemberian intervensi, meskipun penurunan yang terjadi tidak pada semua siswa dan jumlah penurunan yang ada pun tidak besar.

Berdasarkan kesimpulan di atas, peneliti mengajukan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi guru dan pihak sekolah hendaknya mengembangkan program yang dapat menanamkan perilaku positif kepada siswa dimulai sejak masa orientasi siswa, secara aktif membangun kerjasama dengan orangtua dalam rangka menjalin komunikasi dan meningkatkan hubungan yang baik dengan siswa, serta melakukan upaya-upaya pencegahan perilaku agresi dengan membantu siswa meningkatkan pengendalian diri, penguatan kemampuan, dan kesempatan mengekspresikan diri.
2. Bagi siswa diharapkan dapat mencegah diri untuk berperilaku agresi karena dapat memberikan dampak merugikan bagi orang lain dan juga diri sendiri. Siswa disarankan selalu memikirkan sebab akibat sebelum mengambil suatu tindakan, belajar untuk mengendalikan diri, belajar mengekspresikan diri secara positif, belajar mengakui kesalahan diri dan memaafkan kesalahan orang lain.
3. Bagi peneliti selanjutnya disarankan menggunakan media permainan yang lebih beragam dan lebih disesuaikan dengan karakteristik partisipan; menentukan variabel kontrol, sehingga hasil intervensi dapat menjadi lebih efektif; dan membuat pedoman observasi yang terstruktur, sehingga dapat menggambarkan proses dan perubahan yang dialami partisipan selama intervensi berlangsung.

DAFTAR REFERENSI

- Allen, J., & Anderson, C.A. (2017). Aggression and violence: Definitions and distinctions. Diakses dari https://www.researchgate.net/publication/323784533_Aggression_and_Violence_Definitions_and_Distinctions.
- Anderson, C.A., & Bushman, B.J. (2002). Human aggression. *Annu. Rev. Psychol.*, 53(-), 27–51.
- Ardini, P. P., & Lestaringrum, A. (2018). *Bermain dan permainan anak usia dini (sebuah kajian teori dan praktik)*. Nganjuk: Adjie Media Nusantara.
- Barfield, S., Dobson, C., Gaskill, R., & Perry, B. D. (2011). Neurosequential model of therapeutics in a therapeutic preschool: Implications for work with children with complex neuropsychiatric problems. *International Journal of Play Therapy*, 21(1), 30-44.
- Buss, A. H., & Perry, M. P. (1992). The Aggression questionnaire. *Journal of Personality and Social Psychology*, 63(3), 452-459.
- Cattanach, A. (2003). *Introduction of play therapy*. New York: Brunner-Routledge.
-

- Davis, T., & Bailey, J. (2019). Play-based intervention for aggressive children: Tools for clinician. *EC Psychology and Psychiatry* 8(1), 62-68.
- Ekasetiawati, D. N. A. (2017). Play therapy untuk mengurangi agresivitas pada anak laki-laki usia sekolah dasar. *Skripsi*. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang.
- Firmansyah, M. J. (2018). *KPAI: Tawuran pelajar 2018 lebih tinggi dibanding tahun lalu* (online), (<https://metro.tempo.co/read/1125876/kpai-tawuran-pelajar-2018-lebih-tinggi-dibanding-tahun-lalu>, diakses 31 Maret 2020).
- Fitri, S., Luawo, M. I., & Puspasari, D. (2016). Gambaran agresivitas remaja laki-laki siswa SMA Negeri di DKI Jakarta. *Jurnal Bimbingan Konseling Volume* 5(2), 155-168.
- Grissom, S., Boles, J., Bailey, K., Cantrell, K., Kennedy, A., Sykes, A., & Mandrell, B. N. (2015). Play-based procedural preparation and support intervention for cranial radiation. *Supportive Care in Cancer*, 24(6), 2421–2427. Doi:10.1007/s00520-015-3040-y.
- Hartik, A. (2016). *84 persen siswa Indonesia alami kekerasan di sekolah* (online), (<https://regional.kompas.com/read/2016/11/29/16005801/84.persen.siswa.indonesia.alami.kekerasan.di.sekolah/>, diakses 22 Mei 2020).
- Hastjarjo, T. D. (2019). Rancangan eksperimen-kuasi. *Buletin Psikologi* 27(2), 187-203. Doi: 10.22146/buletinpsikologi.38619.
- Houck, C. D., Hadley, W., Barker, D., Brown, L. K., Hancock, E., & Almy, B. (2016). An emotional regulation intervention to reduce risk behavior among at-risk early adolescents. *Prev Sci*, 17(1), 71-82. doi:10.1007/s1121-015-0597-0.
- Kolb, D. A. (2015). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development* (2nd ed). New Jersey: Pearson Education, Inc.
- Landreth, G. L. (2012). *Play therapy: The art of the relationship* (3rd ed.). New York: Routledge.
- Periantalo, J. (2015). *Penyusunan skala psikologi: Asyik, mudah, dan bermanfaat*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Pidgeon, K., Parson, J., Mora, L., Anderson, J., Stagnitti, K., & Mountain, V. (2015). *Play therapy*. Diakses 21 Juni 2021. Dari https://www.researchgate.net/publication/282790663_play_therapy/.
- Purwati, Haq A.L.A., & Qomariyah, L. (2019). The Effectiveness of Play Therapy and Role Playing in Reducing Children's Aggressive Behavior. *International Journal of Innovation, Creativity, and Change*, 7(1), 209-222.
- Rao, A. (2016). Aggression- cause, effect and help. *International journal of scientific & engineering research*, 7(10),149-154.
- Restu, Y., & Yusri. (2013). Studi tentang perilaku agresi siswa di sekolah. *Jurnal Ilmiah Konseling*, 2(1), 243-249.
- Santrock, J. W. (2011). *Life-span development* (13th ed.). New York: McGraw-Hill.
- Shrinivasa, B., Bukhari, M., Ragesh, G., & Hamza, A. (2018). Therapeutic intervention for children through play: An overview. *Archives of Mental Health* 19(2):82-9.
- Suciatiningrum, D. (2019). *5 kasus kekerasan anak yang viral di 2019* (online), (<https://www.idntimes.com/news/indonesia/dini-suciatiningrum/5-kasus-kekerasan-anak-yang-viral-di/5>, diakses 31 Maret 2021).
- Trice-Black, S., Bailey, C. L., & Riechel, M. E. K. (2018). Play therapy in school counseling. *ASCA: Professional School Counseling*, 16(5), 303-312.
- Zand, E. K., & Nekah, S. M. A. (2015). An investigation into the effect of group play therapy on aggression reduction in male preschool students. *international Journal of Educational investigation*, 2(5), 78-87.
-