

**PENGARUH PENGGUNAAN TEKNIK *ROLEPLAY* TERHADAP
PERILAKU MARAH ANAK DI PANTI ASUHAN YAYASAN
NUR HIDAYAH SURAKARTA**

SKRIPSI

Diajukan Kepada
Program Studi Bimbingan dan Konseling Islam
Jurusan Dakwah dan Komunikasi
Fakultas Ushuluddin dan Dakwah
Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta
Guna Memenuhi Sebagian Persyaratan
Memperoleh Gelar Sarjana Sosial



Disusun Oleh :

SAMSUL ARIFIN

NIM. 17.12.21.097

**JURUSAN DAKWAH DAN KOMUNIKASI
FAKULTAS USHULUDIN DAN DAKWAH
PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING ISLAM
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN MAS SAID SURAKARTA**

2023

Ulfa Fauzia Argesty, M. Si

DOSEN FAKULTAS USHULUDDIN DAN DAKWAH

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN MAS SAID SURAKARTA

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi Sdr. Samsul Arifin

Kepada Yth.

Dekan Fakultas Ushuluddin dan Dakwah

Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta

Assalamu`alaikum Warahmatullahi Wabarokatuh.

Setelah membaca, meneliti, mengoreksi, dan mengadakan perbaikan seperlunya terhadap saudara :

Nama : Samsul Arifin

NIM : 171221097

Prodi : Bimbingan dan Konseling Islam

Judul : Pengaruh Penggunaan Teknik *Roleplay* Terhadap Perilaku Marah Anak Di Panti Asuhan Yayasan Nur Hidayah Surakarta

Dengan ini kami menilai skripsi tersebut dapat disetujui untuk diajukan pada Sidang Munaqosah Program Studi Bimbingan dan Konseling Islam Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta.

Wassalamu`alaikum Warahmatullahi Wabarokatuh.

Surakarta, 14 November 2023

Pembimbing



Ulfa Fauzia Argesty, M.Si

NIP. 199110022019082001

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Samsul Arifin
NIM : NIM. 171221097
Tempat, Tanggal Lahir : Sukoharjo, 17 Januari 1997
Program Studi : Bimbingan Dan Konseling Islam
Jurusan : Dakwah dan Komunikasi
Fakultas : Ushuludin Dan Dakwah
Alamat : Ngruki 008/016, Cemani, Grogol, Sukoharjo
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Teknik *Roleplay* Terhadap Perilaku Marah Anak Di Panti Asuhan Yayasan Nur Hidayah Surakarta

Menyatakan dengan sesungguhnya dan penuh kesadaran bahwa skripsi ini benar adalah hasil karya sendiri, jika di kemudian hari terbukti bahwa ia merupakan duplikat, tiruan, plagiat, atau dibuat oleh orang lain, sebagian atau seluruhnya, maka skripsi dan gelar yang diperoleh karenanya batal demi hukum.

Demikian Pernyataan ini saya buat, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Surakarta, 14 November 2023
Penulis,

A handwritten signature in black ink is written over a yellow postage stamp. The stamp features the Garuda Pancasila emblem and the text '1000', 'METERAL TEMPEL', and the alphanumeric code 'P037AAKX749307928'.

Samsul Arifin
NIM. 171221097

HALAMAN PENGESAHAN

**PENGARUH PENGGUNAAN TEKNIK *ROLEPLAY* TERHADAP
PERILAKU MARAH ANAK DI PANTI ASUHAN YAYASAN
NUR HIDAYAH SURAKARTA**

Disusun Oleh:

Samsul Arifin
NIM. 171221097

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi
Fakultas Ushuluddin dan Dakwah
Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta
Pada Hari Rabu, 15 November 2023
dan dinyatakan telah memenuhi syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Sosial
Surakarta, 13 Desember 2023

Penguji Utama

Galih Fajar Fadillah, M.Pd
NIP. 199008072023211019

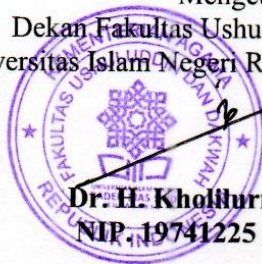
Penguji II/Ketua Sidang

Ulfa Fauzia Argestya, M.Si
NIP. 199110022019082001

Penguji I/Sekretaris Sidang

Alfin Miftahul Khairi, M.Pd
NIP. 198905182019031004

Mengetahui,
Dekan Fakultas Ushuluddin dan Dakwah
Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta



Dr. H. Kholilurrohman, M.Si
NIP. 19741225 200501 1 005

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini kupersembahkan untuk:

1. Allah subhanahu wa ta'ala yang telah meridhoi langkah ini dalam menyelesaikan skripsi ini dipermudahkan.
2. Kepada diriku sebagai bentuk apresiasi agar tetap selalu berusaha mewujudkan cita cita dan tetap istiqomah.
3. Kepada kedua orang tua saya Bapak Ahmad Zaenal dan Ibu Yati yang selalu mendo'akan kesuksesan untukku. Semoga Allah selalu merahmati dan meridhoinya.
4. Kepada kakak-kakakku Khosilah M.pd, Amat Yudhi, Yumani, Muhammad Abdul Aziz S.E. Terkhusus kakak saya yang pertama Khosilah M.pd yang senantiasa memberikan semangat dan juga arahan agar terselesaikan skripsi saya.
5. Kepada dosen Pembimbing skripsi saya Ibu Ulfa Fauzia Argesty, M.Si, terimakasih telah memberikan arahan dan bimbingan dengan penuh kesabaran, semoga Allah selalu memberikan kebahagiaan.
6. Kepada teman-teman saya yaitu Irawant, Rezadeo Ongky Wiguna, Salsabila Shafaera, beserta teman seperjuangan saya Adi Purwanto, Ridwan Setiawan Nurudin, Nur Hamid Al Khusnaini, Aysiah Nur Fatimah, Fine
7. Kepada teman teman BKI C angkatan 2017.

HALAMAN MOTTO

“Jagalah dirimu dari sifat marah, karena kemarahan itu dimulai dengan kegilaan dan berakhir dengan penyesalan”

(Ali Bin Abi Thalib)

ABSTRAK

Samsul Arifin. NIM: 17.12.21.097. Pengaruh Penggunaan Teknik Roleplay terhadap Perilaku Marah Anak Di Panti Asuhan Yayasan Nur Hidayah Surakarta. Program Studi Bimbingan Dan Konseling Islam, Jurusan Dakwah dan Komunikasi Fakultas Ushuludin Dan Dakwah, UIN Raden Mas Said Surakarta. 2023.

Seorang individu dapat meningkatkan kemampuan seseorang untuk menghargai diri sendiri dan perasaan orang lain, mereka dapat belajar perilaku yang baik untuk menangani situasi yang sulit, dan mereka dapat melatih kemampuan mereka dalam memecahkan masalah. Ketika seorang remaja berada pada situasi pengekangan diri, serangan lisan, kekecewaan, atau frustrasi maka mereka akan terangsang untuk mengeluarkan amarahnya. Karakter dan perilaku individu sangat dipengaruhi oleh faktor interaksi antar individu, terutama pada teman. Pada panti asuhan Yayasan Nur Hidayah perilaku anak asuh sangat bervariasi. Salah satu perilaku yang dominan terlihat adalah perilaku marah.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan teknik *roleplay* terhadap perilaku marah anak di panti asuhan Nur Hidayah Surakarta. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, menggunakan pre-eksperimental designs atau eksperimen. Di dalam penelitian pre-eksperimental designs terdapat tiga jenis desain dan dalam penelitian ini peneliti menggunakan bentuk *One-Group pretest – posttest design*. Populasi dan sampel menggunakan teknik *total sample*, dilakukan dengan mengambil sampel yang sama dengan jumlah populasi yang ada, apabila subyeknya kurang dari 100, maka seluruh populasi dapat menjadi sampel penelitian (Arikunto, 2006). Pengumpulan data menggunakan angket (kuesioner), dokumentasi, dan observasi. Analisis data menggunakan rumus uji t atau t-test *sprated varians* yang digunakan untuk menguji hipotesis komparatif dua sampel independen.

Hasil penelitian analisis data yang telah dibahas diketahui nilai t test sebesar 2,493 dengan nilai sig (2-tailed) sebesar 0,037, hal ini menyatakan bahwa adanya perbedaan rata-rata sebelum dibandingkan dengan sesudah hasil penggunaan teknik *roleplay* untuk meminimalisir perilaku marah di panti asuhan Yayasan Nur Hidayah Surakarta maka hipotesis H1 diterima dan Ho ditolak karena nilai sig (2-tailed) sebesar $0,037 < 0,05$. Kesimpulan menunjukkan bahwa rata-rata perilaku marah menurun setelah penggunaan teknik *roleplay* sebesar 102,20 dibandingkan perilaku marah sebelum penggunaan teknik *roleplay* sebesar 85,80.

Kata kunci: Teknik Roleplay, Perilaku Marah, Panti Asuhan.

ABSTRACT

Samsul Arifin. NIM: 17.12.21.097. Penggunaan Teknik Roleplay Dalam Meminimalisir Perilaku Marah Di Panti Asuhan Yayasan Nur Hidayah Surakarta. Program Studi Bimbingan Dan Konseling Islam, Jurusan Dakwah dan Komunikasi Fakultas Ushuludin Dan Dakwah, UIN Raden Mas Said Surakarta. 2023.

An individual can improve their ability to respect themselves and the feelings of others, they can learn good behaviors to handle difficult situations, and they can practice their problem-solving skills. When an adolescent is in a situation of self-restraint, verbal attack, disappointment, or frustration then they will be aroused to release their anger.. Individual character and behavior are strongly influenced by interaction factors between individuals, especially with friends. At the Nur Hidayah Foundation orphanage, the behavior of foster children varies greatly. One of the dominant behaviors seen is angry behavior. The purpose of study was to determine the effect of using rolyplay techniques on children's behavior at Nur Hidayah Orphanage in Surakarta City.

This research uses a quantitative approach, using pre-experimental designs or experiments. In pre-experimental designs there are three types of designs and in this study researchers used the One-Group pretest - posttest design. Population and sample using total sample technique, done by taking the same sample as the existing population, if the subject is less than 100, then the entire population can be a research sample (Arikunto, 2006). Data collection using questionnaires, documentation, and observation. Data analysis uses the t-test formula or t-test sprated variance which is used to test the comparative hypothesis of two independent samples.

Research result data analysis has been discussed, it is known that the t test value is 2.493 with a sig value (2-tailed) of 0.037, this states that there is a difference in the average before compared to after the results of the use of roleplay techniques to minimize angry behavior at the Nur Hidayah Foundation orphanage in Surakarta, so the hypothesis H1 is accepted and Ho is rejected because the sig value (2-tailed) is $0.037 < 0.05$. The conclusion shows that the average angry behavior decreases after the use of roleplay techniques to minimize angry behavior at the Nur Hidayah Foundation orphanage in Surakarta. The conclusion shows that the average angry behavior decreased after the use of roleplay techniques by 102.20 compared to angry behavior before the use of roleplay techniques by 85.80.

Keywords: Roleplay Technique, Angry Behavior, Orphanage

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji dan syukur kami panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberi rahmat hidayahnya lah sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan baik. Shalawat dan salam semoga tetap senantiasa dilimpahkan kepada junjungan dan uswatun hasanah kita, Rasulullah SAW.

Skripsi dengan judul “Pengaruh Penggunaan Teknik *Roleplay* Terhadap Perilaku Marah Anak Di Panti Asuhan Yayasan Nur Hidayah Surakarta” disusun untuk memenuhi salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Strata satu (S.1) Fakultas Ushuluddin dan Dakwah UIN Raden Mas Said Surakarta.

Dalam kesempatan yang baik ini, penulis ingin menghaturkan terimakasih terkhusus kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Toto Suharto, S.Ag, M.Ag selaku rektor Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta.
2. Bapak Prof. Dr. Islah, M.Ag., selaku Dekan Fakultas Ushuluddin dan Dakwah Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta.
3. Bapak Alfin Miftahul Khairi S. Sos.I., M. Pd.I, selaku Ketua Program Studi Bimbingan dan Konseling sekaligus selaku penguji 1 sidang saya.
4. Ibu Ulfa Fauzia Argestyia selaku dosen pembimbing yang sudah memberi saya ilmu dan menuntun saya sehingga saya bisa sampai dititik ini.
5. Bapak Galih Fajar Fadillah, M.Pd yang telah meluangkan waktu selaku penguji utama
6. Seluruh Dosen Fakultas Ushuluddin dan Dakwah yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat selama saya duduk di bangku perkuliahan
7. Para narasumber yang sudah bersedia menjadi subjek penelitian saya
8. Ayah dan Ibunda tercinta yang tidak pernah lelah melantunkan doa, memberi dukungan moral, spirit dari waktu ke waktu dan memberikan pelajaran berharga bagaimana menerima dan memaknai hidup ini.
9. Kepada kakak-kakakku Khosilah M.pd, Amat Yudhi, Yumani, Muhammad Abdul Aziz S.E. Terkhusus kakak saya yang pertama Khosilah M.pd yang

senantiasa memberikan semangat dan juga arahan agar terselesaikan skripsi saya.

10. Almamater tercinta Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, saran dan kritik yang membangun sangat penulis harapkan. Akhirnya semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca dan semua pihak yang membutuhkannya.

Surakarta,.....

Penulis

Samsul Arifin

NIM. 171221097

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
NOTA DINAS PEMBIMBING.....	Error! Bookmark not defined.
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI..	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PENGESAHAN.....	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT</i>	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Pembatasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah.....	7
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian	8
1 Manfaat Teoritis.....	8
2 Manfaat Praktis	8
3 Bagi Panti Asuhan Yayasan Nur Hidayah Surakarta.....	9
BAB II LANDASAN TEORI	10
A. Teknik Roleplay.....	10
1 Pengertian Teknik <i>Roleplay</i>	10
2 Aspek-aspek <i>Roleplay</i>	11
3 Tahapan-Tahapan <i>Roleplay</i>	11
4 Tujuan Teknik <i>Roleplay</i>	13
5 Keunggulan dan Kelemahan Teknik <i>Roleplay</i>	14

B. Perilaku Marah.....	15
1 Pengertian Perilaku Marah.....	15
2 Ciri-ciri Orang Sedang Marah	16
3 Akibat Buruk Perilaku Marah.....	17
4 Cara Mengurangi dan Mengatasi Perilaku Marah	20
C. Kajian Terdahulu	21
D. Kerangka Pikir.....	25
E. Hipotesis	26
BAB III METODE PENELITIAN.....	27
A. Pendekatan Penelitian.....	27
B. Desain Penelitian	27
C. Tempat dan Waktu Penelitian.....	29
D. Populasi dan sampel	29
1 Populasi.....	29
2 Sampel.....	29
E. Variabel Penelitian.....	30
1 Variabel bebas (Variabel Independen).....	31
2 Variabel terikat (Variabel Dependen).....	31
F. Hubungan Antar Variabel.....	31
G. Teknik Pengumpulan data	32
1 Angket (Kuesioner).....	32
2 Dokumentasi	32
3 Observasi.....	33
H. Uji Validitas dan Reliabilitas.....	33
1 Uji Validitas	33
2 Uji Reliabilitas	35
I. Teknik dan Pengolahan Analisis Data.....	36
1 Teknik Pengolahan data.....	36
2 Analisis Data.....	37
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	38
A. Diskripsi Lokasi Penelitian.....	38

1	Sejarah Yayasan Nur Hidayah Surakarta.....	38
2	Data Responden Siswa Panti Asushan Nur Hidayah Surakarta.....	40
3	Implementasi Tahapan Teknik Bermain Peran (<i>Role Play</i>)	41
4	Hasil Pertemuan 1-4.....	43
B.	Statistik Deskripsi Variabel Penelitian	47
1	Klasifikasi perilaku marah sebelum teknik Roleplay (<i>Pre-test</i>)	47
2	Variable perilaku marah (<i>Pre-test</i>)	47
3	Klasifikasi perilaku marah setelah teknik <i>Roleplay</i> (<i>Post_test</i>)	48
C.	Hasil Uji Prasyarat.....	49
1	Statistik Deskriptif Data.....	49
2	Uji Normalitas.....	51
D.	Hasil Analisis Data	53
1	Hasil Independent Sample Test Sebelum Menggunakan <i>RolePlay</i> (<i>Pre-test</i>).....	54
2	Hasil Independent Sample Test Setelah Menggunakan <i>RolePlay</i> (<i>Pre-test</i>).....	55
E.	Pembahasan	56
BAB V PENUTUP.....		61
A.	Kesimpulan	61
B.	Saran	61
C.	Ketebatasan Penelitian.....	62
DAFTAR PUSTAKA		63
LAMPIRAN.....		65

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Penskoran Item.....	32
Tabel 2 Hasil Uji Validitas Angket Penelitian.....	34
Tabel 3 Tabel data responden siswa Panti Asuhan Nur Hidayah Surakarta	40
Tabel 4 Deskripsi klasifikasi perilaku marah sebelum teknik Roleplay (<i>Pre-test</i>)	47
Tabel 5 Deskripsi Perilaku Marah.....	48
Tabel 6 Deskripsi perilaku marah setelah teknik <i>Roleplay (Post_test)</i>	48
Tabel 7 Deskripsi Hasil Perilaku Marah Sebelum Penggunaan teknik Roleplay (<i>Pre_test</i>).....	49
Tabel 8 Deskripsi Hasil Perilaku Marah Setelah Penggunaan teknik <i>Roleplay</i> (<i>Post_test</i>)	50
Tabel 9 Uji <i>Kolmogorov-Smirnov Test Pre Test</i>	51
Tabel 10 Uji <i>Kolmogorov-Smirnov Test Post Test</i>	52
Tabel 11 Independent Sample Test	54
Tabel 12 Independent Sample t Test	54
Tabel 13 Independent Sample Test Setelah Menggunakan Teknik <i>Roleplay</i> (<i>Posttest</i>)	55
Tabel 14 Independent Sample t Test.....	55

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Kerangka Pikir.....	26
Gambar 2 <i>One-Group Pretest – Posttest Design</i>	28

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Angket Perilaku Marah.....	65
Lampiran 2 Validitas Dan Reliabilitas	68
Lampiran 3 Hasil Angket	87
Lampiran 4 Hasil Olah Data	88
Lampiran 5 Dokumentasi Kegiatan	92

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Manusia sebagai makhluk hidup yang dapat ditinjau dari berbagai macam sisi dengan sudut yang berbeda-beda, misalnya manusia sebagai makhluk berbudaya, manusia yang dapat dididik, manusia sebagai makhluk berkembang, manusia sebagai makhluk sosial, manusia sebagai makhluk individu dan sebagainya. Ada beberapa pendapat ahli yang memandang manusia sebagai makhluk individu dan ada ahli yang memandang manusia sebagai makhluk sosial. Manusia sebagai makhluk individu yaitu, manusia yang mempunyai hubungan dengan dirinya sendiri. Manusia sebagai makhluk sosial yaitu, manusia yang mengalami dorongan untuk mengabdikan kepada masyarakat, manusia sebagai makhluk ber ke-Tuhanan atau makhluk religi adanya hubungan dengan sang pencipta, kekuatan yang ada di luar dirinya (Walgito, 2003)

Manusia secara hakiki merupakan makhluk sosial. Sejak manusia dilahirkan, ia membutuhkan pergaulan dengan orang lain untuk memenuhi segala kebutuhan hidupnya. Pada saat seorang individu bergaul dengan masyarakat maka ia harus mengerti mengenai peraturan-peraturan tertentu, norma-norma sosial yang harus dipatuhi ketika sedang berinteraksi.

Masa remaja merupakan usia dimana individu berinteraksi dengan lingkungan sosial secara lebih luas, dan mereka tidak lagi merasa dibawah tingkat orang yang lebih tua tetapi berada dalam tingkatan atau titik yang sama.

Pada masa peralihan seperti ini, remaja dapat mengalami perubahan yang sangat drastis dari segi fisik, kognitif, maupun psikoseksual sehingga membuat ketidak stabilan emosi. Ketidakstabilan emosi disebabkan karena saat remaja awal seperti ini perkembangan otak belum matang sehingga dapat membuat perasaan atau emosi mengalahkan akal sehat, maka dari itu memungkinkan remaja beralasan untuk membuat pilihan yang tidak bijaksana seperti penyalahgunaan alkohol atau narkoba dan melakukan aktivitas seksual beresiko (Feldman, R. D., S. W. Olds, 2009)

Dari berbagai perubahan yang ada di dalam diri remaja dapat menimbulkan berbagai masalah apabila remaja mudah untuk terpengaruh dengan hal-hal negatif yang ada disekitarnya. Seorang remaja memiliki berbagai kebutuhan yang menuntut untuk dipenuhi, namun apabila tidak dipenuhi seorang remaja akan memenuhi kebutuhannya dengan caranya sendiri baik itu dengan cara negatif maupun positif. Tidak banyak dari remaja yang melakukan hal negatif atau menyimpang dari aturan (*delikuenensi*) untuk memenuhi kebutuhannya. Sedangkan perbuatan yang menyimpang itu bukan karena kebutuhan ekonomi akan tetapi hanya untuk memberikan kepuasan pada diri dan menunjukkan kepada masyarakat bahwa dirinya juga mampu membuat kesejahteraan seperti orang dewasa lainnya (Sarwono, 2005). Hal ini merupakan suatu sumber timbulnya permasalahan pada remaja.

Emosi berkembang sejak anak lahir, emosi ditimbulkan oleh adanya rangsang. Pengalaman-pengalaman sehari-hari yang dialami individu dalam menghadapi rangsang akan mempertajam kepekaan emosi serta ketepatan

dalam mengekspresikan emosinya. Pada masa anak-anak ekspresi emosi sulit dibedakan. Misalnya ekspresi menangis pada anak atau bayi dapat berarti marah, lapar, takut dan sebagainya. Makin besar atau makin dewasa makin banyak anak belajar mengekspresikan emosi ke dalam masyarakatnya. Selain itu anak makin dapat membedakan rangsang atau stimulus dari lingkungan. Emosi nampak dari luar sebagai perilaku yang sesuai dengan caracara yang dipelajari dari masyarakatnya. Pengalaman sangat mempengaruhi perkembangan dan kemasakan emosi. Orang yang mempunyai banyak pengalaman positif tentu akan memiliki perkembangan dan kemasakan emosi yang berbeda dengan anak yang sedikit mengalami pengalaman positif (Al Baqi, 2015)

Berdasarkan observasi awal yang telah dilakukan, maka didapatkan, bahwa selama ini, dari 15 anak asuh terdapat 5 anak asuh yang sangat rentan dengan perilaku emosionalnya dan pendekatan yang digunakan oleh para pendidik dalam memberikan ketenangan pada saat anak asuh yang emosional dan berperilaku marah di panti asuhan yayasan Nur Hidayah tersebut hanya dengan cara memanggil dalam ruangan konseling dan bertanya langsung penyebab kemarahannya. Namun, hal tersebut ternyata kurang efektif dikarenakan anak asuh kurang bersifat terbuka dan menceritakan penyebab kemarahannya dengan detail, sehingga para pendidikpun merasa kesulitan untuk memberikan solusi dan jalan keluar dengan tuntas hanya bisa meredam emosi dan perilaku marahnya bersifat sesaat dan sementara.

Dengan demikian dibutuhkan teknik tertentu dengan pendekatan tertentu pula agar dapat meminimalisir perilaku marah tersebut agar anak asuh dapat secara terbuka mengenai penyebab kemarahannya sehingga dapat dicarikan solusi secara tepat dan efektif sehingga perilaku marahnya dapat diredam dan tidak terulang lagi. Hal tersebutlah yang mendasari penulis untuk melakukan penelitian ini di panti asuhan yang merupakan lembaga yang dibentuk untuk menyelenggarakan masa perkembangan bagi masyarakat, yakni Panti Asuhan Yayasan Nur Hidayah Surakarta yang berada di Jalan Pisang Nomor 12 Kerten, Kecamatan Laweyan, kota Surakarta yang luar biasa dalam memberikan pendidikan terhadap anak-anak asuhnya yang menimba ilmu di panti asuhan tersebut.

Menurut (T.Erford, 2017) *roleplay* adalah sebuah teknik yang digunakan konselor untuk klien yang perlu mengembangkan pemahaman dalam dirinya sendiri. Pada praktik teknik *roleplay*, Jayce dan Weil menerangkan bahwa melalui teknik *roleplaying*, seorang individu dapat meningkatkan kemampuan mereka untuk menghargai diri sendiri dan perasaan orang lain, mereka dapat belajar perilaku yang baik untuk menangani situasi yang sulit, dan mereka dapat melatih kemampuan mereka dalam memecahkan masalah.

Menurut (Purwanto, Y., Mulyono, R., & Herlina, 2006) bahwa marah adalah sebuah reaksi dari emosional yang akut hingga menyebabkan timbulnya situasi yang dapat merangsang termasuk ancaman lahiriah, pengekangan diri dari lisan dan kekecewaan. Ketika seorang remaja berada pada situasi

pengekangan diri, serangan lisan, kekecewaan, atau frustrasi maka mereka akan terangsang untuk mengeluarkan amarahnya. Dan pada situasi tersebut terjadi maka akan ada dampak negatif dari perilaku marah yaitu perilaku menyimpang.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat dilihat bahwa karakter dan perilaku individu sangat dipengaruhi oleh faktor interaksi antar individu, terutama pada teman. Pada panti asuhan Yayasan Nur Hidayah perilaku anak asuh sangat bervariasi. Salah satu perilaku yang dominan terlihat adalah perilaku marah, hal ini berdasarkan pada hasil *survey* dan pengamatan sementara peneliti yang langsung ke tempat panti asuhan tersebut dan mendapati anak asuh sedang berkumpul dan bermain bersama dengan rata-rata usia mereka masih sebaya. Maka dalam hal ini peneliti mengetahui bahwa anak yang memiliki perilaku marah dapat di minimalisir dengan kegiatan bermain. Berdasarkan hal ini peneliti ingin menguji coba eksperimen menggunakan teknik *roleplay*.

Tujuan penelitian ini menjelaskan tentang penggunaan teknik *roleplay* untuk meminimalisir perilaku marah yang di alami pada anak asuh di panti asuhan Nur Hidayah Surakarta yang dapat menyebabkan kerugian pada diri sendiri serta orang lain, peneliti menemukan beberapa anak asuh yang memiliki kepribadian mudah emosi dan cenderung untuk terpancing kemarahannya, bahkan untuk hal-hal yang sepele sekalipun. Faktor yang paling menonjol yang membuat kepribadian mudah marah karena banyak didapati peristiwa yang awalnya mereka hanya melihat teman-temannya yang

berperilaku mudah marah. Berdasarkan pengamatan, peneliti mendapati anak asuh yang lambat laun merasa bahwa orang yang beremosional tinggi akan lebih disegani atau ditakuti di dalam panti. Jadi kebanyakan dari mereka yang memiliki perilaku mudah marah ini tumbuh karena pengaruh lingkungan tempat tinggal dan teman-teman sebaya yang sudah terbiasa melakukan hal-hal tersebut.

Anak asuh tersebut sering kali menjadi emosi ketika di suruh untuk menyetorkan tugas sekolah atau melakukan tugas yang di berikan oleh pengasuh tetapi mereka terlihat dekat dan akrab serta lebih mendengarkan temannya jika ada yang mengingatkan, oleh karena itu, teknik *roleplay* berpengaruh dan menjadi salah satu pertimbangan penting dalam penentuan judul penelitian ini selain teknik yang cocok untuk penerapannya dalam usaha meminimalisir timbulnya perilaku marah pada anak asuh yang ada di panti tersebut. Dengan demikian peneliti akan melakukan penelitian berupa penggunaan teknik *roleplay* dalam meminimalisir perilaku marah pada anak asuh di panti asuhan yayasan Nur Hidayah Surakarta tersebut.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan pada latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Beberapa anak asuh memiliki kepribadian mudah emosi dan cenderung untuk terpancing kemarahannya, bahkan untuk hal-hal yang sepele sekalipun.

2. Anak asuh lambat laun merasa bahwa orang yang beremosional tinggi akan lebih disegani atau ditakuti di dalam panti, sehingga hal ini ditakutkan akan menjadi pemikiran dan contoh yang tidak baik bagi anak asuh yang lain yang tidak mempunyai kepribadian mudah emosi.
3. Anak asuh yang memiliki kepribadian mudah emosi lebih menuruti dan mendengarkan teman sebayanya dibandingann guru maupun pengasuh di panti.
4. Pada saat bermain bersama dengan teman sebayanya, anak asuh yang memiliki kepribadian mudah emosi dapat dengan mudah berbaur dan tidak ada masalah selama bermain bersama tersebut.
5. Solusi yang dilakukan pengasuh panti kurang efektif untuk meredam emosi dan perilaku marah anak asuh tersebut terus terulang kembali.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan pernyataan dalam identifikasi masalah tersebut di atas, maka dilakukan pembatasan masalah dalam penelitian ini agar lebih jelas dan terarah. Adapun batasan masalah yang akan diteliti adalah “Pengaruh Penggunaan teknik *roleplay* terhadap perilaku marah anak di panti asuhan Yayasan Nur Hidayah Surakarta’.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka peneliti dapat merumuskan masalah dalam penelitian ini, yaitu “apakah ada pengaruh penggunaan teknik *roleplay* terhadap perilaku marah anak di panti asuhan Yayasan Nur Hidayah Surakarta?”

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan teknik *roleplay* terhadap perilaku marah anak di panti asuhan Nur Hidayah Surakarta.

F. Manfaat Penelitian

Dengan adanya penelitian ini diharapkan akan membawa manfaat baik secara teoritis maupun praktis bagi Lembaga panti asuhan yayasan Nur Hidayah Surakarta, antara lain:

1 Manfaat Teoritis

- a. Untuk memberikan sumbangan dan menambah pemikiran dalam pengembangan ilmu pengetahuan dalam bidang bimbingan dan konseling, serta berbagai hal yang berkaitan dengan remaja untuk mengurangi perilaku marah pada diri mereka.
- b. Dapat menerapkan ilmu pengetahuan khususnya pada penggunaan teknik *roleplay* yang di dapat dari hasil penelitian ini.

2 Manfaat Praktis

- a. Bagi peneliti menambah pengetahuan peneliti dalam memahami penggunaan teknik *roleplay* untuk meminimalisir perilaku marah pada anak asuh di panti asuhan yayasan Nur Hidayah Surakarta.
- b. Diharapkan penelitian ini dapat dijadikan acuan dalam penelitian. Dan sebagai tolak ukur pada penelitian selanjutnya dimana peneliti dapat menemukan fenomena-fenomena yang ada di Panti Asuhan

Yayasan Nur Hidayah Surakarta dan lembaga-lembaga sosial yang terkait.

3 Bagi Panti Asuhan Yayasan Nur Hidayah Surakarta.

- a. Sebagai bahan evaluasi untuk Panti Asuhan Yayasan Nur Hidayah Surakarta guna meningkatkan pelayanan yang diberikan.
- b. Dapat dijadikan bahan penelitian yang lebih mendalam mengenai permasalahan-permasalahan yang relevan.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Teknik Roleplay

1 Pengertian Teknik *Roleplay*

Dalam bidang konseling teknik *roleplay* merupakan salah satu teknik yang digunakan untuk menyelesaikan suatu masalah dengan cara, seorang individu memerankan situasi yang imajinatif (dan paralel dengan kehidupan nyata). Semua itu dilakukan agar seorang individu memahami keadaan dirinya sendiri, dapat meningkatkan keterampilan pada dirinya, serta dapat menunjukkan pada orang lain bagaimana perilaku atau bagaimana seseorang harus berperilaku pada seseorang. *Roleplay* merupakan suatu metode yang dilakukan secara sadar dan diskusi tentang peran dalam kelompok. Metode ini, memungkinkan setiap individu mampu mengatasi frustrasi dan merupakan suatu medium bagi ahli terapi untuk menganalisis konflik – konflik dan cara mereka mengatasinya (Santrock, 1995).

Metode bermain peran juga biasa disebut dengan *Role Playing*. Pengertian bermain peran adalah salah satu bentuk pembelajaran, dimana peserta didik ikut terlibat aktif memainkan peran-peran. Bermain pada anak merupakan salah satu sarana untuk belajar. Melalui kegiatan bermain yang menyenangkan, anak berusaha untuk menyelidiki dan mendapatkan pengalaman yang kaya, baik pengalaman dengan dirinya sendiri, orang lain maupun dengan lingkungan di sekitarnya (Ninla, 2019)

Jadi dapat disimpulkan bahwa dalam teknik *roleplay* seorang konselor sangat berperan penting guna menentukan konflik yang dialami oleh klien, dan seorang klien dapat memainkan peran dengan menirukan beberapa gerakan serta mengembangkan peran sesuai dengan konflik atau masalah yang sedang di hadapi untuk menyelesaikan masalah tersebut.

2 Aspek-aspek *Roleplay*

Menurut Hisyam Zaini dalam (Wicaksana, 2016) terdapat tiga aspek utama metode *roleplay*, yakni:

- a. Mengambil peran (*Role Taking*), yaitu: tekanan ekspektasi ekspektasi sosial terhadap pemegang peran, contoh: berdasar pada hubungan keluarga , berdasar tugas jabatan dalam situasi situasi sosial.
- b. Membuat peran (*Role Making*), yaitu: kemampuan pemegang peran untuk berubah secara dramatis dari satu peran ke peran yang lain dan menciptakan serta memodifikasi peran sewaktu-watu diperlukan.
- c. Tawar-menawar peran (*Role negotiation*), yaitu: tingkat dimana peran-peran dinegosiasi dengan pemegang-pemegang peran yang lain dalam parameter dan hambatan interaksi sosial

3 Tahapan-Tahapan *Roleplay*

Menurut (Sagala, 2017) dalam (Herlina, 2015) teknik *roleplay* terdapat sembilan tahap diantaranya :

- a. Pemanasan

Dalam pemanasan teknik *roleplay* ada tiga aspek yang harus diperhatikan yaitu

- 1) Mengidentifikasi dan mengenalkan masalah
- 2) Memperjelas masalah, menafsirkan masalah
- 3) Serta menjelaskan cara kerja *roleplay*.

b. Memilih Partisipan atau Peran

Pada tahap kedua ini konseli diharuskan bisa menganalisis peran dan konselor dapat memilih pemain yang akan melakukan peran dengan tepat.

c. Mengatur Setting Tempat Kejadian

Tahap ketiga konselor menegaskan kembali tentang perang yang dimainkan, mengatur sesi-sesi atau batas tindakan, dan lebih mendekatkan pada situasi konflik atau permasalahan yang terjadi.

d. Menyiapkan Observer atau Pengamat

Konselor menegaskan mengenai apa yang harus dicarita atau diamati oleh konseli, dan memberikan tugas pengamatan pada konseli.

e. Pemeranan

Pada tahap ini teknik *roleplay* dapat dimulai, dan penguatan *roleplay*.

f. Diskusi dan Evaluasi Pertama

Aspek utama untuk tahap diskusi dan evaluasi yang pertama ini yaitu, konselor mengamati peran mengenai kejadian yang berlangsung dalam pemeranan, posisi pemeran, kenyataan yang diperankan sesuai atau tidak, mendiskusikan fokus-fokus utama, dan mengembangkan pemeranan selanjutnya.

g. Pemeranan Kembali

Setelah melakukan tahap *review* maka permainan peran dilanjutkan kembali, konselor memberikan masukan atau alternatif perilaku dalam tahap atau langkah selanjutnya.

h. Diskusi dan Evaluasi Kedua

Pada tahap *review* kedua aspek yang ada di dalamnya masih sama dengan *review* yang dilakukan sebelumnya.

i. Berbagi Pengalaman dan Melakukan Generalisasi

Konselor dapat menjelaskan dan konseli dapat memahami permainan peran yang telah dilakukan dengan cara menghubungkan situasi yang bermasalah sehari-hari serta masalah-masalah yang bersifat aktual. Dan konselor harus mampu menjelaskan prinsip-prinsip umum dalam tingkah laku.

4 Tujuan Teknik *Roleplay*

Penggunaan teknik *roleplay* menurut (Erford, 2010) memiliki tujuan utama yaitu :

- a. Untuk memperluas pemahaman klien mengenai emosi, dilema, dinamika, serta keanekaragaman dalam sebuah keluarga
- b. Klien dapat memperluas keterampilan-keterampilan bagaimana mengamati keanekaragaman perilaku orang-orang disekitarnya
- c. Dengan bermain peran klien dapat mengembangkan kemampuan kognitif, emosi, sosial kemasyarakatan, dan pemahaman bahasa

Lebih terperinci lagi, (Anjelia, 2017) menjelaskan bahwa tujuan dari teknik *roleplay* adalah: Tujuan yang diharapkan dengan penggunaan teknik *roleplay* antara lain adalah :

- a. Mengeksplorasi perasaan siswa,
- b. Mentransfer dan mewujudkan pandangan mengenai perilaku, nilai, dan persepsi siswa.
- c. Mengembangkan kemampuan pemecahan masalah dan tingkah laku.
- d. Mengeksplorasikan materi pelajaran dengan cara berbeda.

Teknik *roleplay* dapat menggambarkan perasaan siswa, baik perasaan yang hanya dipikirkan maupun perasaan yang diekspresikan. Siswa yang melakukan *roleplay* menempatkan dirinya dalam posisi orang lain, dan mencoba berinteraksi dengan siswa lain yang juga bertugas memerankan. Melalui metode ini, siswa mempelajari watak orang lain, cara berhubungan dengan orang lain, dan cara memecahkan masalah yang ada. Siswa menyalurkan pemahaman dan persepsi mereka terhadap materi bimbingan dengan cara memerankannya. Begitu pula dengan para siswa yang bertugas sebagai pengamat, mereka mendapatkan contoh secara langsung dari *roleplay* yang dilakukan oleh teman-temannya.

5 Keunggulan dan Kelemahan Teknik *Roleplay*

Menurut (Anjelia, 2017) keunggulan dan kelemahan teknik *roleplay* adalah sebagai berikut:

- a. Keunggulan
 - 1) Dapat berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa.

- 2) Disamping merupakan pengalaman yang menyenangkan yang sulit untuk dilupakan.
- 3) Sangat menarik bagi siswa, sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias.
- 4) Membangkitkan gairah dan semangat optimis dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan.
- 5) Siswa dapat terjun langsung untuk memerankan sesuatu yang akan dibahas dalam proses belajar.

b. Kelemahan

- 1) Bermain peran memakan waktu yang banyak.
- 2) Siswa sering mengalami kesulitan untuk memerankan peran secara baik khususnya jika mereka tidak diarahkan atau tidak ditugasi dengan baik apa yang akan diperankan.
- 3) Bermain peran tidak akan berjalan dengan baik jika suasana kelas tidak mendukung.
- 4) Jika siswa tidak dipersiapkan dengan baik ada kemungkinan tidak akan melakukan secara sungguh-sungguh,
- 5) Tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui teknik ini.

B. Perilaku Marah

1 Pengertian Perilaku Marah

Perilaku marah adalah salah satu dari berbagai bentuk emosi yang dimiliki oleh manusia. Salah satu dari banyak tanda yang dimiliki oleh orang yang mudah marah yaitu orang yang mudah marah sangat sulit untuk

menerima kritikan dan masukan dari orang lain. Biasanya orang yang mudah marah sering tidak sadar dalam berhadapan dengan orang lain. perilaku marah adalah suatu kondisi emosional negatif yang dapat mempengaruhi perubahan kognisi dan psikologis pada seseorang. Persepsi tersebut tidak hanya mempengaruhi bagaimana marah muncul, namun juga mempengaruhi bagaimana individu tersebut menjadi irasional dan mengekspresikan marah dengan cara dan perilaku yang tidak efektif (Faupel et al., 2017).

Perilaku marah adalah salah satu dari berbagai bentuk emosi yang dimiliki oleh manusia dan merupakan sebuah anugrahdari Tuhan YME untuk manusia. Setiap manusia bisa marah, namun semua itu kembali pada setiap individu. Salah satu dari banyak tanda yang dimiliki oleh orang yang mudah marah yaitu orang yang mudah marah sangat sulit untuk menerima kritikan dan masukan dari orang lain. Mereka selalu menganggap bahwa dirinya itu benar, selain itu orang yang mudah marah pasti berwatak keras kepala dan egois tidak memikirkan orang-orang yang ada di sekitarnya. Biasanya orang yang mudah marah sering tidak sadar dalam berhadapan dengan orang lain.

2 Ciri-ciri Orang Sedang Marah

Orang yang sedang marah biasanya memiliki ciri-ciri fisik tersendiri dan semua itu bervariasi tergantung masing-masing individu, tetapi pada umumnya seperti :

- a. Jantung berdetak lebih kencang
- b. Napas menjadi lebih cepat

- c. Badan tegang dan kepala pusing
- d. Pikiran tidak tentu
- e. Dada terasa panas
- f. Mata berkunang-kunang
- g. Tubuh berkeringat
- h. Terkadang mengepalkan tangan dengan kuat, berjalan berputar-putar tanpa arah, serta menggerak-gerakkan gigi.

3 Akibat Buruk Perilaku Marah

Marah adalah emosi yang harus dikendalikan oleh seseorang dengan baik. Apabila seseorang tidak dapat mengendalikan emosi maka akan ada dampak buruk untuk dirinya sendiri dan orang lain. Tidak ada hal baik yang muncul dari amarah, yang ada hanyalah hal buruk yang akan menghancurkan orang yang mudah marah. Menurut (K,A 2019) akibat-akibat buruk dari marah, diantaranya sebagai berikut :

- a. Merusak barang-barang

Sebagian orang yang mudah marah memiliki sifat destruktif atau sering disebut dengan perilaku merusak. Kadang semua itu tidak disadari oleh orang yang sedang marah. Merusak adalah tindakan yang sangat merugikan entah untuk diri sendiri maupun orang lain. Ada banyak orang yang sedang marah sampai membanting barang-barang seperti barang pecah belah, membanting hape, membakar tanaman, membanting dan menendang pintu, hingga terkadang ada yang sampai membakar kendaraan pribadi atau rumah. Semua itu akibat dari orang yang marah

dan tidak mampu mengendalikan dirinya sendiri. Jika semua itu tidak dicegah dan dikendalikan maka akan tambah berbahaya.

b. Melukai diri sendiri

Ada sebagian orang yang marah melampiaskan kemarahannya dengan melukai dirinya sendiri. Itu sangatlah berbahaya terutama untuk dirinya sendiri. Mungkin saat sedang marah jika melukai dirinya sendiri tidak terasa sakit, namun ketika emosi sudah reda maka akan terasa bahkan terkadang akan meninggalkan luka-luka. Menyakiti diri sendiri artinya seseorang telah menzalimi diri sendiri dan Allah melaknat itu.

c. Melukai orang lain

Amarah juga dapat melukai orang lain, baik itu dalam bentuk fisik maupun psikis. Jika seseorang sedang marah terkadang tidak dapat mengendalikan perkataan yang keluar dari mulutnya seperti sumpah serapah, perkataan kotor, fitnah, hingga cacian. Orang yang mendengar perkataan buruk tersebut pasti akan merasa sakit hati dan terluka. Selain mulut yang dapat melukai hati orang lain, orang yang sedang marah juga dapat melukai orang lain dengan fisiknya. Jika sedang marah mungkin seseorang bisa memukul, menendang, menampar, bahkan ada yang sampai membunuh. Dari kedua hal tersebut semuanya dapat merugikan diri sendiri dan bahkan orang yang menjadi korban perilaku marah.

d. Balas dendam

Jika marah yang disebabkan oleh orang lain, maka ada kemungkinan akan memendam kebencian dan sakit hati kepada orang

yang menyebabkan marah tersebut. Kemarahan yang muncul sering kali menjadi dendam dan memiliki niatan untuk balas dendam pada orang yang telah membuatnya sakit hati. Balas dendam merupakan penyakit hati yang sangat berbahaya yang disebabkan karena kekecewaan atau sakit hati. Jika seseorang telah memendamnya, maka hati orang tersebut akan dikuasai oleh nafsu balas dendam atas pengaruh setan.

e. Dijauhi orang-orang

Orang yang suka marah cenderung memiliki perilaku yang kasar dan sulit dikendalikan emosinya. Orang yang seperti ini kebanyakan dijauhi oleh orang lain karena perilaku yang dimiliki sering kali menimbulkan perpecahan dan permusuhan. Memiliki perilaku marah akan merugikan diri sendiri dan orang lain, selain orang lain yang menjauhi diri kita bahkan tidak sedikit jika orang yang berperilaku marah akan kehilangan pekerjaannya.

f. Mudah sakit-sakitan

Orang yang mudah marah akan mudah terjangkit penyakit, karena saat orang sedang marah semua keadaan tubuh akan berubah secara drastis. Banyak ciri-ciri orang yang sedang marah diantaranya jantung berdegub lebih kencang, dada terasa sesak, tekanan darah akan naik. Perubahan yang begitu cepat tersebut lama kelamaan dapat menurunkan daya tahan tubuh dan berakibat pada mudahnya terserang bermacam-macam penyakit.

g. Menjadi watak yang buruk

Kebanyakan orang yang membiarkan amarahnya keluar setiap saat dapat membuat emosinya tidak stabil. Jika dibiarkan maka marah akan mempengaruhi watak seseorang. Jika dibiarkan akan menimbulkan kerusakan pada diri sendiri. Dan amarah akan menjadi watak dan mendarah daging pada diri seseorang. Jika sudah mendarah daging besar kemungkinan perilaku marah ini sulit untuk diobati.

4 Cara Mengurangi dan Mengatasi Perilaku Marah

Menurut (Harimurti, 2018) untuk mengurangi kebiasaan buruk mengenai perilaku mudah marah terdapat tiga cara, yaitu :

a. Memaafkan

Memaafkan merupakan sebuah perilaku positif yang dapat mengontrol kemarahan pada diri seseorang. Jika orang yang berperilaku mudah marah dapat memaafkan orang lain sebelum orang yang melakukan kesalahan meminta maaf, hal tersebut merupakan perilaku yang mulia, sehingga tidak perlu mengeluarkan emosi marah yang meledak-ledak.

b. Kelola emosi

Mengelola emosi merupakan suatu hal yang sangat penting. Dalam pengelolaan emosi setiap individu harus paham mengenai kapan amarah boleh diekspresikan, kapan waktunya harus diam, dan kapan harus menaikkan nada tinggi untuk menandakan ketegasan seorang individu. Salah satu bentuk umum dalam mengontrol emosi namun tidak

terlihat yaitu menaati peraturan. Dengan adanya peraturan maka tiap-tiap individu dapat mengontrol dirinya masing-masing untuk tidak berlaku semena-mena.

C. Kajian Terdahulu

1. Penelitian yang dilakukan oleh Herlina, (2016) dari jurusan Bimbingan dan Konseling IKIP-PGRI Pontianak dengan judul *TEKNIK ROLE PLAY DALAM KONSELING KELOMPOK*. Penelitian tersebut menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif yang berfokus pada permasalahan interaksi sosial teman sebaya. Pengumpulan datanya dengan cara observasi dan wawancara. Subyek dalam penelitiannya adalah peserta didik yang masih kesulitan untuk berinteraksi dengan teman-teman sekolahnya. Hasil dari penelitian tersebut adalah bahwa dengan *role playing* melalui konseling kelompok, individu akan mampu mengatasi permasalahan interaksi sosialnya dengan orang lain dan menyadari peran dirinya dalam kehidupan, serta mampu membantu memecahkan permasalahan serupa pada teman sebaya dalam kelompoknya. perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah terletak pada pada subyek dan lokasi yang berbeda serta penggunaan penerapan konselingnya, dalam penelitian ini menggunakan konseling teman sebaya bukan konseling kelompok seperti penelitian tersebut.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Fathimatuzzahro, (2018) dari jurusan Bimbingan dan Konseling Islam UIN Sunan Ampel Surabaya yang berjudul *TERAPI REALITAS UNTUK MENGENDALIKAN EMOSI MARAH*

SEORANG REMAJA DI DESA DEKET WETAN LAMONGAN.

Penelitian tersebut menggunakan metode deskriptif kualitatif yang berfokus pada proses terapi dalam membantu mengendalikan emosi marah pada seorang remaja. Subjek pada penelitian tersebut adalah seorang remaja yang memiliki tingkat emosi marah tinggi yang tinggal di desa Deket Wetan Lamongan. Hasil dari penelitian ini Proses terapi realitas untuk mengendalikan emosi marah seorang remaja di desa deket wetan lamongan adalah menggunakan 6 tehnik yang ada dalam terapi realitas yaitu: terlibat dalam permainan peran dengan klien, menggunakan humor, mengonfrontasikan klien dan menolak dalih apapun, membantu klien dalam merumuskan rencana-rencana yang spesifik bagi tindakan, bertindak sebagai model dan guru, memasang batas-batas dan menyusun situasi terapi. Setelah melakukan tahapan terapi dengan tehnik tersebut, klien memiliki perubahan yang signifikan, klien sudah tidak marah-marah sambil banting barang, menggebrak pintu dan memukul lawan bicaranya, namun emosi klien lebih terkendali dan terarah. Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah dalam penelitian ini tidak menggunakan terapis sama sekali dan persamaannya adalah sama-sama menggunakan tehnik *role play*.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Prasetiawan, (2016) seorang dosen Program Studi Bimbingan Dan Konseling Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta. Dengan judul KONSELING TEMAN SEBAYA (*PEER COUNSELING*) UNTUK MEREDUKSI KECANDUAN GAME ONLINE. Fokus dari penelitian tersebut adalah para

remaja yang kecanduan game online. Metode yang digunakan adalah metode deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan datanya melalui observasi di lapangan. Hasil dari penelitian tersebut adalah melalui konseling teman sebaya (*peer counseling*) para remaja dapat saling menerima masukan/umpan balik dari setiap teman-temannya tentang kemampuannya dalam menilai apa saja yang dilakukannya dengan apa yang remaja lain kerjakan. Melalui konseling teman sebaya, para remaja yang kecanduan game online dapat mengurangi waktu bermainnya yang berlebihan atau bahkan tidak memiliki batasan waktunya.

Penelitian tersebut berbeda dengan penelitian ini, karena dalam penelitian ini akan meneliti anak asuh yang berada di panti asuhan yang sedang memiliki emosional yang kurang terkendali dengan menggunakan teknik *role play*.

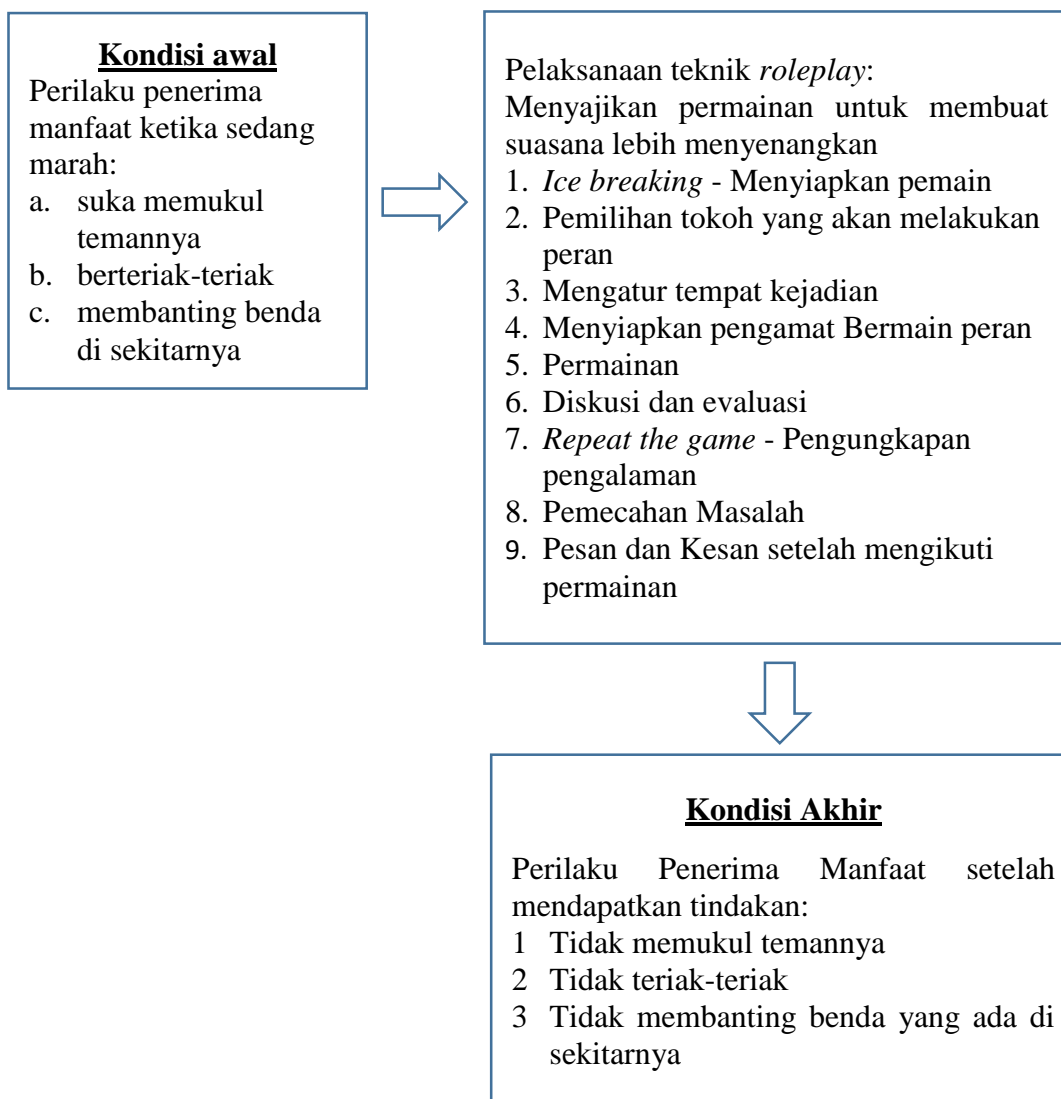
4. Penelitian yang dilakukan oleh Endang, (2008) dari Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura Pontianak. Dengan judul KONSELING TEMAN SEBAYA PADA REMAJA DI ERA GLOBALISASI. Fokus penelitian ini yaitu para remaja yang lebih mempercayai teman sebayanya dalam membantu memecahkan masalah yang dihadapi. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Pengumpulan data melalui observasi lapangan. Hasil penelitian ini mendapatkan bahwa hanya sebagian kecil remaja yang memanfaatkan layanan konseling sekolah. Para siswa lebih sering menjadikan teman-teman mereka sebagai sumber yang diharapkan dapat

membantu pemecahan masalah yang mereka hadapi. Penelitian tersebut berbeda dengan penelitian yang akan dilakukan, yaitu dalam hal penerapan teknik *role play*.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Herlina, (2016) dari Jurusan Bimbingan dan Konseling Islam Institut Agama Islam Negeri Surakarta, dengan judul KONSELING KELOMPOK DENGAN TEKNIK *ROLE PLAYING* UNTUK MENUMBUHKAN RASA PERCAYA DIRI PENERIMA MANFAAT DI SASANA PELAYANAN SOSIAL ANAK “PAMARDI UTOMO” BOYOLALI. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif yang berfokus pada Penerima Manfaat (PM) yang tidak memiliki rasa percaya diri, dalam pengumpulan data peneliti menggunakan cara observasi dan wawancara. Subjek pada penelitian adalah Penerima Manfaat (PM) yang tidak percaya diri di Panti Pelayanan Sosial Anak Pamardi Utomo Boyolali. Hasil dari penelitian tersebut adalah bahwa setelah diterapkannya teknik *Role Playing* yang terdiri dari beberapa tahap yaitu tahap awal kelompok, tahap persiapan, dan tahap kegiatan. Pada tahap kegiatan penggunaan teknik *Role Playing* terdiri dari menentukan peran dan tema, menyusun tahap-tahap peran selanjutnya adalah permainan, konselor memberikan motivasi kepada anggota kelompok agar tidak ragu-ragu dalam memerankan tokoh sehingga rasa percaya diri mereka mulai muncul dan tidak merasa malu lagi terhadap teman dan lingkungan sekitar. Penelitian tersebut berbeda dengan penelitian ini, yakni terletak pada subyek, fokus dan tujuan penelitiannya.

D. Kerangka Pikir

Penelitian ini menjelaskan mengenai penggunaan teknik *roleplay* untuk meminimalisir perilaku marah pada Anak Asuh. Perilaku marah yang dimaksud pada lingkup Panti Asuhan Yayasan Nur Hidayah Surakarta adalah Anak Asuh yang memiliki kepribadian mudah emosi dan cenderung untuk terpancing kemarahannya, bahkan untuk hal-hal yang sepele sekalipun. Perilaku ini mereka sadari bahwa dapat merugikan dirinya sendiri, mereka tidak memikirkan akibat kedepannya. Pada awalnya mereka hanya melihat teman-teman yang berperilaku mudah marah, namun lama kelamaan mereka merasa bahwa orang yang beremosional tinggi akan lebih disegani atau ditakuti jika dipanti. Jadi kebanyakan dari mereka yang memiliki perilaku mudah marah ini tumbuh karena pengaruh lingkungan tempat tinggal dan teman-teman sebaya yang sudah terbiasa melakukan hal-hal tersebut. Pemberian layanan konseling dengan teknik *roleplay* merupakan suatu upaya untuk meminimalisir perilaku marah pada Anak Asuh di Panti Asuh Yayasan Nur Hidayah Surakarta.



Gambar 1 Kerangka Pikir

E. Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini sebagai berikut:

Ho : Tidak ada perbedaan rata-rata pengaruh penggunaan teknik *roleplay* terhadap perilaku marah anak di panti asuhan Nur Hidayah Surakarta.

Ha : Adanya perbedaan rata-rata pengaruh penggunaan teknik *roleplay* terhadap perilaku marah anak di panti asuhan Nur Hidayah Surakarta.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yaitu suatu jenis penelitian ilmiah di mana peneliti memutuskan apa yang akan diteliti dengan cara mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang spesifik atau sempit, mengumpulkan data-data yang dapat dikuantifikasikan, menganalisis angka-angka tersebut dengan menggunakan statistik dan melakukan penelitian dalam suatu cara yang objektif.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan pre-eksperimental designs atau eksperimen. Di dalam penelitian pre-eksperimental designs terdapat tiga jenis desain dan dalam penelitian ini peneliti menggunakan bentuk *One-Group pretest – posttest design*. Bentuk ini terdapat pretest sebelum diberi perlakuan dan dilakukan secara kelompok yaitu dalam bentuk konseling kelompok. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberikan perlakuan.

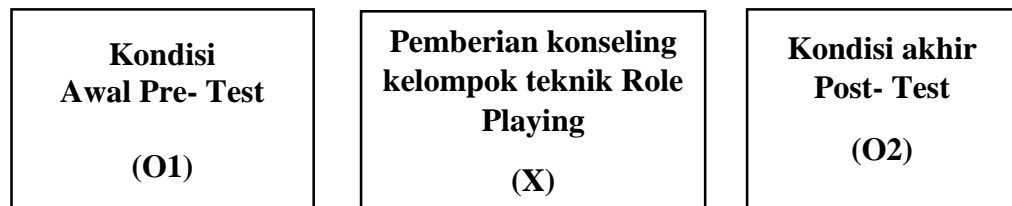
B. Desain Penelitian

Desain penelitian *One-Group Pretest-Posttest* digambarkan sebagai berikut:

O1 X O2

Gambar 2 *One-Group Pretest – Posttest Design*

Adapun gambaran penelitian yang akan dilaksanakan:



Keterangan :

O1 = Tes awal (*Pretest*)

X = pemberian perlakuan (*Treatment*) kelas eksperimen dengan menggunakan konseling kelompok teknik *role playing*.

O2 = Tes akhir (*Posttest*)

Untuk memperjelas eksperimen dalam penelitian ini disajikan tahap-tahap rancangan eksperimen yaitu:

1. Melakukan *pretest* yaitu memberikan angket perilaku marah kepada sampel penelitian sebelum diadakan *treatment* konseling kelompok.
2. Memberikan *treatment* yaitu melakukan konseling kelompok sebanyak 4 kali pertemuan dengan durasi 45 menit.
3. Melakukan *posttest* yaitu memberikan angket perilaku marah kepada sampel penelitian setelah diadakan *treatment* konseling kelompok.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa penelitian eksperimen merupakan penelitian untuk mencari pengaruh saat sebelum diberikan perlakuan tindakan dan saat sesudah diberikan perlakuan tindakan.

C. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Panti Asuhan Yayasan Nur Hidayah Surakarta yang beralamat di Jl. Pisang No. 23, Kerten, Kecamatan Laweyan, Kota Surakarta. Panti Asuhan Yayasan Nur Hidayah Surakarta merupakan salah satu panti asuhan di wilayah Surakarta di bawah pengawasan Pemerintah Provinsi Jawa Tengah. Adapun waktu penelitian ini akan dilaksanakan pada bulan Mei 2023 hingga selesai.

D. Populasi dan sampel

1 Populasi

Populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2012: 117). Populasi adalah subyek yang akan dikenai generalisasi hasil penelitian (Azwar, 2001: 77). Sedangkan yang dijadikan populasi dalam penelitian ini adalah anak asuh yang berada di Yayasan Nur Hidayah Surakarta sebanyak 11 orang.

2 Sampel

Menurut Sugiyono (2008: 81) Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sedangkan Arikunto (2006: 131) menyatakan bahwa sampel merupakan sebagian atau wakil populasi yang diteliti. Maka menurut pendapat diatas dapat dipahami bahwa sampel merupakan sebagian dari populasi yang akan menjadi obyek peneliiian.

Pada penelitian ini menggunakan teknik *total sample*, dilakukan dengan mengambil sampel yang sama dengan jumlah populasi yang ada (Arikunto, 2006: 120). Arikunto juga mengatakan bahwa apabila subyeknya kurang dari 100, maka seluruh populasi dapat menjadi sampel penelitian, tetapi jika subyeknya lebih dari 100 maka dapat diambil 10-15% atau 15-25% (Arikunto, 2006: 173). Pada penelitian ini seluruh populasi dijadikan sampel penelitian yaitu sebanyak 11 orang.

E. Variabel Penelitian

Variabel adalah objek penelitian atau tentang apa yang akan diteliti. Menurut (D Rosyamsi, 2019) secara teoritis variabel dapat didefinisikan sebagai atribut seseorang yang mempunyai “variasi” antara satu dengan yang lain atau suatu obyek dengan obyek yang lain. Kerlinger dalam (Purbiningtyas, 2013) menyatakan bahwa variabel adalah konstruk (*construct*) atau sifat yang diambil dari suatu nilai yang berbeda (*different values*). Dengan demikian variabel itu merupakan suatu yang bervariasi. Selanjutnya Kidder menyatakan bahwa variabel adalah suatu kualitas (*qualities*) dimana peneliti mempelajari dan menarik kesimpulan darinya.

Berdasarkan pengertian-pengertian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka variabel yang digunakan dalam penelitian ini ada 2 yaitu:

1 Variabel bebas (Variabel Independen)

Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat).

X = Layanan konseling kelompok teknik *role playing*.

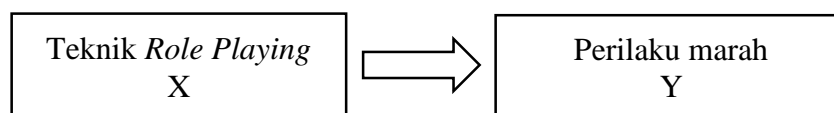
2 Variabel terikat (Variabel Dependen)

Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat, karena adanya variabel bebas.

Y = Perilaku marah (Sugiyono, 2010)

F. Hubungan Antar Variabel

Hubungan antar variabel dalam penelitian ini variabelnya ganda, maka variabel yang satu memiliki hubungan atau pengaruh terhadap variabel lain. Variabel X (bebas) mempunyai pengaruh terhadap variabel Y (terikat). Layanan konseling kelompok teknik *role playing* sebagai variabel bebas diberikan dengan tujuan untuk meminimalisir perilaku marah peserta didik. Dengan demikian layanan konseling kelompok teknik *role playing* memberikan pengaruh dalam meminimalisir perilaku marah anak asuh. Hubungan antara variabel X dan Y dapat dilihat dalam bentuk gambaran sebagai berikut:



G. Teknik Pengumpulan data

1 Angket (Kuesioner)

Angket (Kuesioner) merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Kuesioner dapat berupa pertanyaan/pernyataan tertutup atau terbuka. Kuesioner dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui pengurangan dari perilaku marah.

Tabel 1 Penskoran Item

Jenis Pernyataan	Alternatif Jawaban				
	Sangat setuju (SS)	Sejutu (S)	Ragu-ragu (RG)	Tidak setuju (TS)	Sangat tidak setuju (STS)
Favorable (Pernyataan Positif)	5	4	3	2	1
Unfavorable (Pernyataan Negatif)	1	2	3	4	5

2 Dokumentasi

Dokumentasi yaitu mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, dan sebagainya yang digunakan untuk memperoleh data yang berkaitan dengan perilaku marah dan data-data yang berkaitan dengan penelitian. Arikunto dalam (D Rosyamsi, 2019).

Pada penelitian ini bentuk dokumentasi yang digunakan diantaranya penggunaan foto-foto, dokumentasi pendirian, tujuan, sasaran, struktur organisasi dan program panti asuhan dari yayasan Nur Hidayah Surakarta.

3 Observasi

Observasi yaitu suatu cara untuk mengumpulkan data yang diinginkan dengan mengadakan pengamatan secara langsung. Observasi ini diarahkan pada kegiatan memperhatikan secara akurat, mencatat fenomena yang muncul dan mempertimbangkan hubungan antara aspek dalam fenomena tersebut.

Melalui observasi peneliti dapat mengamati, memperhatikan serta melihat fenomena yang terjadi dalam kenyataan yang lebih detail terkait subjek yang diteliti. Observasi pada penelitian ini dilakukan pada saat dilakukan kegiatan *roleplay* dalam meminimalisir perilaku marah pada anak asuh di panti asuhan yayasan Nur Hidayah Surakarta.

H. Uji Validitas dan Reliabilitas

1 Uji Validitas

Uji validitas digunakan untuk mengukur valid atau tidaknya suatu kuesioner. Kuesioner dikatakan valid jika pertanyaan pada kuesioner mampu mengungkapkan sesuatu yang akan diukur oleh kuesioner itu (Sujarweni, 2015). Rumus yang digunakan sebagai berikut.

$$r = \frac{n \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{(n \sum X^2 - (\sum X)^2)(n \sum Y^2 - (\sum Y)^2)}}$$

Keterangan:

r_{xy} = korelasi antara item pertanyaan dan skor terhadap responden

N = Jumlah responde

$\sum X$ = skor masing-masing item

$$\Sigma y \quad = \text{skor total}$$

Perhitungan validitas dapat dilakukan menggunakan tata jenjang *Spearman (Rho)* yaitu pengukuran asosiasi usaha-usaha untuk mengukur hubungan antara dua hal, fenomena, kerja dian atau lainnya dikenal sebagai mengukur asosiasi yaitu pengukuran antara dua fenomena atau kejadian.

Hasil pengujian validitas pada angket menggunakan SPSS realize 20 dapat dilihat pada table dibawah ini:

Tabel 2 Hasil Uji Validitas Angket Penelitian

No.	Identitas	Sig (2 Tailed)	Kriteria 5%	Keterangan
1.	P1	0,006	< 0,05	Valid
2.	P2	0,007	< 0,05	Valid
3.	P3	0,048	< 0,05	Valid
4.	P4	0,002	< 0,05	Valid
5.	P5	0,000	< 0,05	Valid
6.	P6	0,027	< 0,05	Valid
7.	P7	0,049	< 0,05	Valid
8.	P8	0,026	< 0,05	Valid
9.	P9	0,006	< 0,05	Valid
10.	P10	0,001	< 0,05	Valid
11.	P11	0,007	< 0,05	Valid
12.	P12	0,001	< 0,05	Valid
13.	P13	0,000	< 0,05	Valid
14.	P14	0,003	< 0,05	Valid
15.	P15	0,001	< 0,05	Valid
16.	P16	0,000	< 0,05	Valid
17.	P17	0,000	< 0,05	Valid
18.	P18	0,000	< 0,05	Valid
19.	P19	0,000	< 0,05	Valid
20.	P20	0,004	< 0,05	Valid
21.	P21	0,000	< 0,05	Valid
22.	P22	0,023	< 0,05	Valid
23.	P23	0,000	< 0,05	Valid
24.	P24	0,000	< 0,05	Valid
25.	P25	0,001	< 0,05	Valid
26.	P26	0,000	< 0,05	Valid
27.	P27	0,001	< 0,05	Valid
28.	P28	0,001	< 0,05	Valid

29	P29	0,000	< 0,05	Valid
30	P30	0,000	< 0,05	Valid
31	P31	0,000	< 0,05	Valid
32	P32	0,000	< 0,05	Valid
33	P33	0,003	< 0,05	Valid
34	P34	0,013	< 0,05	Valid
35	P35	0,009	< 0,05	Valid
36	P36	0,049	< 0,05	Valid
37	P37	0,011	< 0,05	Valid
38	P38	0,011	< 0,05	Valid

Sumber: data diolah, tahun 2023.

Dari hasil tersebut dapat diketahui bahwa data angket penelitian seluruhnya valid karena nilai *Sig (2 Tailed)* untuk 5% kurang dari nilai 0,05.

2 Uji Reliabilitas

Reliabilitas menunjuk pada satu pengertian bahwa sesuatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpuldata karena instrumen tersebut sudah baik (Sujarweni, 2015).

Uji reliabilitas dalam memperoleh indeks reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan rumus *Spearman-Brown*, suatu konstruk atau variabel dikatakan reliabel jika memberikan nilai *Cronbach Alpha*. Suatu instrumen dapat dikatakan handal (reliabel) bila memiliki koefisien keandalan atau alpha sebesar 0,6 atau lebih (Rikwidikdo, 2010).

Dari hasil pengolahan data menggunakan SPSS realise 20, nilai *cronbach's alpha* 0,757 lebih besar dari koefisien keandalan 0,6 ($0,757 > 0,6$) maka suatu instrument dapat dikatakan handal (reliabel).

Dari kedua uji yang dilakukan maka data dapat dikatakan valid dan reliabel sehingga dapat digunakan untuk data penelitian lebih lanjut.

I. Teknik dan Pengolahan Analisis Data

Analisis data hasil penelitian dilakukan melalui 2 tahap utama yaitu pengolahan data dan analisis data.

1 Teknik Pengolahan data

Menurut (Sugiyono, 2010) setelah data-data terkumpul, dapat dilakukan pengolahan data dengan menggunakan editing, coding, procesing, dan cleaning.

a. Editing

Editing adalah pengecekan atau pengoreksian data yang telah dikumpulkan, karena kemungkinan data yang masuk (*raw data*) atau data terkumpul itu tidak logis dan meragukan. Tujuan editing adalah untuk menghilangkan kesalahan-kesalahan yang terdapat pada pencatatan di lapangan dan bersifat koreksi. Pada kesempatan ini, kekurangan data atau kesalahan data dapat dilengkapi atau diperbaiki baik dengan pengumpulan data ulang ataupun dengan interpolasi (penyisipan).

b. Coding

Coding adalah pemberian/pembuatan kode-kode pada tiap-tiap data yang termasuk dalam kategori yang sama. kode adalah isyarat yang dibuat dalam bentuk angka-angka/huruf-huruf yang memberikan petunjuk, atau identitas pada suatu informasi atau data yang akan dianalisis.

c. Processing

Pada tahap ini data yang terisi secara lengkap dan telah melewati proses pengkodean maka akan dilakukan pemrosesan data dengan

memasukkan data dari seluruh skala yang terkumpul kedalam program SPSS .

d. Cleaning

Cleaning merupakan pengecekan kembali data yang sudah dientri apakah ada kesalahan atau tidak.

2 Analisis Data

Analisis data adalah proses mengorganisasikan dan mengurutkan data ke dalam pola, kategori, dan satuan uraian dasar sehingga dapat ditemukan tema dan dapat dirumuskan hipotesis kerja seperti yang disarankan oleh data. Untuk mengetahui keberhasilan eksperimen, adanya peningkatan pengurangan perilaku marah anak asuh dapat digunakan rumus uji t atau t-test *sprated varians* yang digunakan untuk menguji hipotesis kompratif dua sampel independen. Analisis data ini menggunakan bantuan program SPSS (*Statistical Product and Service Solution*) versi 17. Adapun rumus uji t adalah sebagai berikut:

$$t = \frac{X_1 - X_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2}}}$$

Keterangan:

Symbol	Keterangan	Symbol	Keterangan
X_1	Rata-rata Sampel 1	S_1^2	Varians total kelompok 1
X_2	Rata-rata sampel 1	S_2^2	Varians total kelompok 2
n1	Banyaknya sample kelompok 1		
n2	Banyaknya sampel kelompok 2		

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Diskripsi Lokasi Penelitian

1 Sejarah Yayasan Nur Hidayah Surakarta

Yayasan yatim Nur Hidayah adalah jembatan tali asih, asah dan asuh dari para dermawan, hartawan yang ingin menyantuni mereka, namun terhambat karena faktor kesibukan, tempat tinggal dan lain-lain.

Tahun 1997 merupakan tahun peresmian Panti Asuhan Putra tingkat sekolah dasar dengan jumlah anak asuh sebanyak 20 anak sekaligus diadakan pula khitanan massal sebanyak 34 anak yatim/dhuafa. Asrama ini berada di Jl. Pisang No. 23 Kerten Surakarta dan saat ini jumlah anak asuh yang ditampung sebanyak 23 anak. (Kapasitas 30 anak). Kemudian pada tahun 2002 berdiri Panti Asuhan Putri yang berada di Jl. Pisang I No. 1 yang pada saat ini jumlah anak asuh putri sebanyak 13 anak dengan kapasitas 20 anak. Walikota meresmikan Panti Asuhan Putra Banyuanyar mulai dihuni anak asuh pada tanggal 21 Juli 2007, dimana saat itu jumlah anak asuh yang menempati sebanyak 25 anak. Panti asuhan ini beralamat di Jl. Bone Timur III Kelurahan Banyuanyar Surakarta dan berapasitas 30 anak.

Walikota Surakarta tanggal 20 Maret 2010 juga meresmikan Wisma Yatim Yayasan Nur Hidayah. Bangunan 2 lantai yang akan dipergunakan untuk berbagai kegiatan. Lantai I (satu) sebagai pusat pelatihan keterampilan anak asuh panti berupa ketrampilan boga, jahit menjahit, komputer dan lain sebagainya. Sedangkan lantai 2 (dua) untuk asrama panti

asuha yatim putri ke-2. Saat ini jumlah anak asuh yang menempati wisma sebanyak 18 anak dengan daya tampung sebanyak 30 orang. Dengan demikian maka jumlah seluruh anak asuh putra dan putri saat ini sebanyak 79 anak.

Yayasan Nur Hidayah Surakarta didirikan pada tahun 1992 oleh Bapak H. Siswo Oetomo bersama dua rekannya, Bapak H. S. Pudjo Seputro, BA dan Bapak H. Alhisyam, SE MM. awalnya bernama Yayasan Nur Hidayah Islamic Center yang dikukuhkan dengan akte notaris No. 10 tahun 1992 oleh Anthon Wahyu Pramono, SH. Kemudian berubah menjadi Yayasan Nur Hidayah Surakarta atas dasar akte No. 07 Januari 2009 oleh Notaris HM Tony Rodhiyanto, SE, SH. Yayasan Nur Hidayah mulanya menggalang dana dari masyarakat untuk disalurkan kepada mereka yang membutuhkan di sekitar kota Solo. Terutama untuk mengasuh anak-anak yatim piatu menjadi cita-cita bersama.

Pada tahun 1999 mulai memperluas wilayah dakwah dan pelayanan di bidang pendidikan dengan mendirikan SDIT Nur Hidayah Lembaga Kesejahteraan Sosial Anak (LKSA) Yayasan Nur Hidayah Surakarta ini awal mulanya adalah semacam bimbingan belajar dengan sasaran anak-anak usia sekolah yang tergolong anak yatim, piatu, yatim piatu dan dhuafa.

Materi bimbingan belajar yang diutamakan adalah mengenai keagamaan, mulai bimbingan belajar membaca al-Qur'an hafalan surat dan hadis. Tujuan utama LKSA Yayasan Nur Hidayah Surakarta adalah berdakwah melalui pendidikan, mengajarkan dasar-dasar Islam mulai dari

mengenai aqidah, thaharah, akhlak dan lain sebagainya. Kemudian pihak Yayasan Nur Hidayah mulai menggalang dana dari masyarakat untuk disalurkan di sekitar Solo, terutama untuk mengasuh anak yatim piatu, dengan dukungan dan kepercayaan dari masyarakat mulai penyerahan tanah wakaf untuk asrama yatim yang akhirnya pada 17 Juli 1997 Yayasan Nur Hidayah berhasil meresmikan pendirian Lembaga Kesejahteraan Sosial Anak (LKSA) atau sering disebut Panti Asuhan Yayasan Nur Hidayah Surakarta dan sudah bisa digunakan saat itu juga. Sampai saat ini Lembaga Kesejahteraan Sosial Anak (LKSA) Yayasan Nur Hidayah Surakarta telah meluluskan beberapa angkatan, baik SMA maupun sarjana. Program penyantunan dan pengasuhan di Keluarga Asuh Panti Asuhan Yayasan Nur Hidayah diperuntukkan bagi anak yatim piatu/yatim/piatu/dhuafa yang berusia 5 tahun (TK) hingga berusia 19 tahun (lulus SMA). Untuk jenjang pendidikan selanjutnya, jika anak mampu masuk Perguruan Tinggi Negeri, Panti Asuhan akan berusaha mencarikan sponsor kuliah bagi mereka.

2 Data Responden Siswa Panti Asuhan Nur Hidayah Surakarta

Siswa yang dijadikan responden dari Panti Asuhan Nur Hidayah Surakarta terdiri dari siswa yang berperilaku marah dan siswa yang tidak berperilaku marah yang berjumlah 11 orang. Siswa tersebut dapat disajikan pada sebagai berikut:

Tabel 3 Tabel data responden siswa Panti Asuhan Nur Hidayah Surakarta

NO	NAMA	Perilaku
1	Wiwid	Tidak
2	Ika	Tidak
3	Mona	Tidak

4	Vanessa	Tidak
5	Savira	Tidak
6	Cindy	Tidak
7	Aviqta	Marah
8	Diah	Marah
9	Latifah	Marah
10	Meisa	Marah
11	Meisi	Marah

Sumber : Data yang diolah, 2023

3 Implementasi Tahapan Teknik Bermain Peran (*Role Play*)

Dari data pre_test tersebut nantinya akan dilakukan penelitian selanjutnya dengan memberikan pembelajaran *roleplay* (bermain peran) pada kelompok yang berperilaku marah. Adapun langkah-langkah teknik bermain peran (*role play*), prosedur bermain peran (*role play*) dalam bimbingan kelompok terdiri dari sembilan, yaitu; a. Menghangatkan situasi kelas, b. memilih partisipan, c. menata panggung, d. menyiapkan pengamat (observer), e. memainkan peran, f. diskusi dan evaluasi, g. memainkan peran ulang, h. diskusi dan evaluasi kedua, i. berbagi pengalaman dan kesimpulan.

Tahapan yang dilakukan oleh peneliti pada anak asuhan di yayasan Nur Hidayah Surakarta:

a. Menghangatkan situasi kelas

Peneliti menciptakan suasana yang kondusif dan menyenangkan dalam kelompok. Peneliti mulai membahas pengantar topik. Topik tersebut diilustrasikan kedalam contoh pada kehidupan sehari-hari. Hal tersebut dilakukan sampai siswa memahami situasi yang akan diperankan.

b. Memilih partisipan

Peneliti memilih pemain peran dengan karakter yang berbeda, sesuai dengan peran yang akan dimainkan. Pemilihan peran dilakukan dengan cara meminta sukarelawan atau dipilih berdasarkan undian.

c. Mempersiapkan pentas

Peneliti mempersiapkan pentas, seperti menjelaskan peran-peran yang akan diperankan oleh siswa, siswa akan mempersiapkan alur pementasan sesuai dengan situasi yang telah peneliti jelaskan, namun tidak perlu menyiapkan dialog khusus. Selain itu peneliti juga memberikan kesempatan bagi siswa tersebut untuk mendiskusikan perkiraan adegan yang akan diperankan.

d. Menyiapkan pengamat (observer)

Pengamat yaitu para siswa lain yang tidak memainkan peran. Kegiatan ini dilakukan dengan mempersiapkan hal-hal yang harus diamati dan diperhatikan untuk didiskusikan pada akhir *role playing*.

e. Memerankan

Siswa mulai memainkan peranannya masing-masing secara spontan dan melakukan improvisasi sesuai situasi yang disampaikan peneliti.

f. Diskusi dan evaluasi

Peneliti dan siswa mendiskusikan dan mengevaluasi kegiatan yang sudah diperankan dan apa saja yang harus dikembangkan untuk pemeranan selanjutnya.

g. Memerankan kembali, diskusi dan evaluasi

Tahap ini dilaksanakan apabila pada tahap pemeranan pertama masih ada siswa yang belum memahami secara utuh kegiatan yang sudah diperankan maka perlu dilakukan pemeranan kembali. Lalu, kembali dilakukan evaluasi dan diskusi mengenai pemeranan kedua.

h. Berbagi dan mengembangkan pengalaman

Peneliti dan anggota saling berbagi dan mengembangkan pengalaman. Kegiatan ini dilakukan dengan menghubungkan situasi permasalahan dengan pengalaman yang sebenarnya terjadi.

4 Hasil Pertemuan 1-4

a. Pertemuan Pertama

Pada pertemuan ini menjelaskan tentang pendekatan dan pengarahan yang akan dilakukan konselor kepada anak asuh. Lalu konselor melakukan perkenalan terlebih dahulu dan selanjutnya anak asuh diberikan angket satu persatu, lalu melakukan pengisian angket yang sudah disiapkan. Setelah melakukan pengisian angket konselor memberikan pemahaman tentang teknik role play yang akan dilakukan pada pertemuan selanjutnya dan memilah satu persatu anak yang akan melakukan teknik role play pada pertemuan selanjutnya.

b. Pertemuan Kedua

Pada pertemuan ini konselor mengajak untuk melakukan pendekatan *teknik roleplay* yang dimana masing masing anak melakukan pertukaran karakter yang dapat membuat mereka sadar akan kesalahan

mereka jika sedang emosi atau melakukan sesuatu yang berdampak buruk bagi orang lain. Pertukaran karakter ini berawal dari anak asuh yang bernama aviqta dan meisi, (anak asuh yang bernama aviqta mempunyai karakter yang mudah tersinggung dan merasa dirinya benar sedangkan karakter yang dimiliki meisa adalah karakter yang dimana dia mudah sekali untuk meluapkan emosi dengan merusak barang dan tidak mau untuk di berikan masukan yang baik) ,lalu aviqta memerankan karakter sebagai meisi dan juga sebaliknya meisi memerankan karakter sebagai aviqta lalu setelah itu di lanjut pertukaran karakter yang di perankan oleh meisa dan diah yang dimana (diah mempunyai karakter yang dapat meluapkan emosi kepada orang lain entah itu teman atau saudaranya sendiri sedangkan meisa mempunyai karakter ketika sedang emosi melukai diri sendiri dengan memukul tembok atau menyayat tangan menggunakan benda tajam), meisa memerankan karakter sebagai diah dan diah memerankan karakter sebagai meisa setelah melakukan pergantian karakter tersebut konselor mengajak para anak asuh untuk mengoreksi kejadian yang di perankan oleh anak asuh tersebut satu persatu dan diakhiri dengan penjelasan konselor yang dimana menjelaskan bahwa penyebab yang akan terjadi apabila tidak mengendalikan emosi akan membawa pengaruh buruk bagi diri sendiri dan orang lain.

c. Pertemuan Ketiga

Pada pertemuan ini melanjutkan teknik roleplay yang dimana menggunakan karakter yang berasal dari cerita rakyat yaitu memerankan karakter bawang putih dan bawang merah. Diketahui pada hal layak umum bahwa bawang merah mempunyai karakter malas, sombong, tamak, suka bermewah-mewah, dan pendengki, sedangkan karakter bawang putih dikenal dengan sosok yang sederhana, rendah hati, tekun, rajin, jujur, dan baik hati. Lalu anak asuh yang bernama Latifah dan Aviqa memerankan karakter tersebut, Latifah memerankan karakter sebagai bawang merah dan Aviqa memerankan karakter sebagai bawang putih lalu setelah selesai melakukan pembawaan karakter itu konselor menanyakan kepada anak asuh satu persatu apa yang tersirat dari cerita rakyat bawang putih dan Bawang merah tersebut lalu setelah itu konselor memberi pengertian bahwa suatu karakter yang buruk dan juga tidak bisa mengendalikan emosi akan berakibat fatal untuk kehidupan dimasa depan.

d. Pertemuan Keempat

Pada pertemuan ini sharing session yang dimana konselor menanyakan kondisi emosional pada anak asuh setelah melakukan pemeranan yang dilakukan pada anak asuh di pertemuan kedua dan pertemuan ketiga. Setelah itu konselor melakukan pemahaman ulang dari penggunaan teknik roleplay kepada anak asuh, selanjutnya konselor

mengajak anak asuh untuk melakukan pengisian angket lalu mengajak foto untuk dokumentasi bersama.

Kesimpulan dari pertemuan pertama sampai pertemuan keempat

Pada penggunaan teknik role play yang dilakukan pada pertemuan pertama sampai pertemuan ke empat dapat disimpulkan bahwa adanya perbedaan yang signifikan yang terjadi pada anak asuh yang dimana sosok karakter Aviqta yang mulai tidak mudah tersinggung, Meisa yang mulai dapat mendengar pendapat orang lain, lalu Diah dia mulai dapat meredam emosi yang dia punya dan mulai tenang dalam menghadapi sesuatu, lalu Meisi yang sudah tidak pernah melukai diri sendiri saat emosi, dan Latifah yang sebelumnya mempunyai karakter pendendam dan menyalahkan teman saat emosi setelah melakukan teknik roleplay dapat menjadi pribadi yang lebih baik dan dapat mengendalikan emosi pada dirinya.

Maka dari itu pada pertemuan pertama setelah pengisian angket dan pertemuan ke empat dapat di temukan perbedaan setelah pengolahan data menggunakan metode kuantitatif, yaitu pada angket pertama menunjukkan angka 102 dan pada angket terakhir menunjukkan angka 86 maka dari hasil itu dapat menerangkan bahwa teknik roleplay yang di gunakan pada setiap pertemuan secara signifikan data menunjukkan keberhasilan dalam menurunkan emosi pada anak asuh di panti asuhan yayasan Nur Hidayah Surakarta.

B. Statistik Deskripsi Variabel Penelitian

Hasil penelitian yang peneliti peroleh pada penelitian ini adalah sebuah data yang berbentuk numerik atau nilai tes angket penggunaan teknik *roleplay* dalam meminimalisir perilaku marah yang telah peneliti peroleh yaitu pada kedua kelompok yaitu kelompok marah dan tidak marah. Selanjutnya, peneliti telah mengolah data numerik atau data nilai angket sesuai dengan metode dan langkah yang telah peneliti tentukan sebelumnya.

1 Klasifikasi perilaku marah sebelum teknik Roleplay (*Pre-test*)

Hasil penelitian penggunaan perilaku marah sebelum teknik *Roleplay* dapat dipaparkan pada tabel dibawah ini.

Tabel 4 Deskripsi klasifikasi perilaku marah sebelum teknik Roleplay (*Pre-test*)

No.	Kategori	Frekuensi	Persen (%)
1.	Rendah	2	18,2
2.	Sedang	8	72,7
3.	Tinggi	1	9,1
Jumlah		11	100

Sumber : Data yang diolah, 2023

Dari perhitungan diatas dapat diuraikan bahwa klasifikasi perilaku marah sebelum teknik *Roleplay* (*Pre-test*) diperoleh kategori yang dominan pada nilai sedang sebanyak 8 responden (72,7%), sedang yang paling sedikit adalah kategori tinggi sebanyak 1 responden (9,1%)

2 Variable perilaku marah (*Pre-test*)

Hasil penelitian perilaku marah dapat dipaparkan pada tabel dibawah ini.

Tabel 5 Deskripsi Perilaku Marah

No.	Kategori	Frekuensi	Persen (%)
1.	Tidak marah	6	54,5
2.	Marah	5	45,5
	Jumlah	11	100

Sumber : Data yang diolah, 2023

Dari perhitungan diatas dapat diuraikan bahwa perilaku marah diperoleh hasil yang dominan pada kategori marah sebanyak 6 responden (54,5%), sedang yang paling sedikit adalah kategori marah sebanyak 5 responden (45,5%).

3 Klasifikasi perilaku marah setelah teknik *Roleplay (Post_test)*

Klasifikasi perilaku marah setelah teknik *Roleplay* setelah teknik *Roleplay (Post_test)* dengan perilaku marah responden dapat dipaparkan pada tabel dibawah ini.

Tabel 6 Deskripsi perilaku marah setelah teknik *Roleplay (Post_test)*

No.	Kategori	Pre_test		Post_test	
		Frekuensi	(%)	Frekuensi	(%)
1.	Rendah	1	20,0	2	40,0
2.	Sedang	3	60,0	3	60,0
3.	Tinggi	1	20,0	0	0
	Jumlah	5	100	5	100

Sumber : Data yang diolah, 2023

Dari perhitungan diatas dapat diuraikan bahwa perilaku marah setelah teknik roleplay mengalami pnurunan hal ini terlihat dari kategori tinggi tidak diperoleh pada pengukuran posttest. Untuk lebih jelasnya diuraikan kategori yang dominan pada nilai sedang pada saat pretest maupun post test sebanyak 3 responden (60,0%), sedang pada pretest

diperoleh kategori tinggi sebanyak 1 responden (9,1%), namun pada pengukuran posttest tidak ditemukan.

C. Hasil Uji Prasyarat

1 Statistik Deskriptif Data

Setelah dilakukannya pengolahan data pada kedua kelas, maka akan diperoleh data statistic deskriptif. Pada data statistik deskriptif yang telah diolah dengan bantuan program SPSS mendapat data nilai maksimum, minimum, rata-rata dan simpangan baku. Data yang telah diolah serta diperoleh pada kedua kelas menggunakan program SPSS Hal ini ditujukan untuk membandingkan serta mengetahui hasil selisih perbedaan yang telah diberikan kepada kedua kelas tersebut. Berikut disajikan analisis statistic deskriptif data penggunaan teknik *roleplay* dalam meminimalisir perilaku marah.

Tabel 7 Deskripsi Hasil Perilaku Marah Sebelum Penggunaan teknik Roleplay (Pre_test)

	N		Mean	Std. Deviation	Mini mum	Maxi mum
	Valid	Missing				
Hasil	11	0	88.55	21.016	45	123
Perilaku	11	0	1.45	.522	1	2

Sumber : Data yang diolah, 2023

Berdasarkan tabel 7, dapat dilihat rata-rata hasil perilaku marah sebelum penggunaan teknik *roleplay* pada responden. Berdasarkan data tersebut terdapat rata-rata sebagai suatu bilangan yang mewakili sekumpulan data dengan nilai mean 88,55 , standar deviasi dalam statistic dan propabilitas merupakan ukuran sebaran statistik, dapat juga sebagai

rata-rata jarak penyimpangan titik-titik data diukur dari rata-rata data tersebut pada tabel diatas sebesar 21,016, nilai minimum merupakan data paling rendah dari keseluruhan data pada penelitian sebesar 45, dan nilai maximum merupakan data paling besar dari keseluruhan data pada penelitian sebesar 123. Penjelasan yang sama untuk data perilaku marah diantaranya mean sebesar 1,45, standar deviasi sebesar 0,522, minimum nilai 1, dan maximum nilai 2.

Selanjutnya perilaku marah setelah Penggunaan teknik Roleplay (Posttest) diuraikan dalam tabel berikut ini.

Tabel 8 Deskripsi Hasil Perilaku Marah Setelah Penggunaan teknik

Roleplay (Post_test)

	N		Mean	Std. Deviation	Mini mum	Maxi mum
	Valid	Missing				
Hasil	10	0	94,0	21.016	80	123
Pre-posttest	10	0	1. 50	.522	1	2

Sumber : Data yang diolah, 2023

Menurut tabel 8, berdasarkan data tersebut terdapat rata-rata sebagai suatu bilangan yang mewakili sekumpulan data dengan nilai mean 94,0, standar deviasi dalam statistic dan propabilitas merupakan ukuran sebaran statistik, dapat juga sebagai rata-rata jarak penyimpangan titik-titik data diukur dari rata-rata data tersebut pada tabel diatas sebesar 13,072, nilai minimum merupakan data paling rendah dari keseluruhan data pada penelitian sebesar 80, dan nilai maximum merupakan data paling besar dari keseluruhan data pada penelitian sebesar 123. Penjelasan yang sama untuk data perilaku marah diantaranya mean sebesar 1,50, standar deviasi sebesar 0,527, minimum nilai 1, dan maximum nilai 2.

2 Uji Normalitas

Setelah pada proses sebelumnya telah diketahui gambaran statistic data deskriptif pada penggunaan teknik roleplay dan perilaku marah, selanjutnya akan dilakukan uji normalitas. Dalam pengujian ini akan menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov Test* dengan taraf signifikansi 0,05. Setelah data diolah menggunakan program SPSS maka terdapat hasil tampilan output Uji *Kolmogorov-Smirnov Test Pre Test* yang dapat dilihat pada table 9.

Tabel 9 Uji *Kolmogorov-Smirnov Test Pre Test*

		Hasil
N		11
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	88.5455
	Std. Deviation	21.01601
Most Extreme Differences	Absolute	0.198
	Positive	0.145
	Negative	-0.198
Kolmogorov-Smirnov Z		0.657
Asymp. Sig. (2-tailed)		0.782

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Sumber : Data yang diolah, 2023

Berdasarkan pada hasil perhitungan menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov Test* pada tabel diatas, dapat disimpulkan bahwa terdapat signifikasi data skor sebelum penggunaan teknik *roleplay* (pretest) nilainya 0,657. Dengan demikian maka dapat disimpulkan bahwa data tersebut adalah sampel yang berdistribusi normal dengan alas an tingkat signifikansi lebih dari 0,05. Hal yang sama di tunjukan pada tabel di atas pada tingkat signifikansi 0,782. Dengan pemaparan hasil data signifikansi tersebut maka

dapat diambil kesimpulan bahwa pada sebelum penggunaan teknik *roleplay* (pretest) adalah sampel yang berdistribusi normal.

Selanjutnya hasil output Uji *Kolmogorov-Smirnov Test PostTest* yang dapat dilihat pada table 10.

Tabel 10 Uji *Kolmogorov-Smirnov Test Post Test*

		Hasil
N		10
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	94.00
	Std. Deviation	13.072
	Absolute	0.180
Most Extreme Differences	Positive	0.180
	Negative	-0.142
	Kolmogorov-Smirnov Z	0.569
Asymp. Sig. (2-tailed)		0.903

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Sumber : Data yang diolah, 2023

Berdasarkan pada hasil perhitungan menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov Test* setelah penggunaan *roleplay* (posttest) pada tabel diatas, dapat disimpulkan bahwa terdapat signifikasi data skor penggunaan teknik *roleplay* nilainya 0,569. Dengan demikian maka dapat disimpulkan bahwa data tersebut adalah sampel yang berdistribusi normal dengan alasan tingkat signifikasi lebih dari 0,05. Hal yang sama di tunjukan pada tabel di atas pada tingkat signifikasi 0,903. Dengan pemaparan hasil data signifikasi tersebut maka dapat diambil kesimpulan bahwa pada setelah penggunaan teknik *roleplay* (posttest) adalah sampel yang berdistribusi normal.

D. Hasil Analisis Data

Uji independent sample t Test digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan rata-rata dua sampel yang tidak berpasangan. Persyaratan pokok dalam uji independen sampe t test adalah data berdistribusi normal. Dari hasil analisis uji normalitas maka kesimpulan yang diperoleh adalah data berdistribusi normal.

Berdasarkan pada hasil perhitungan menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov Test* pada tabel 9, dapat disimpulkan bahwa terdapat signifikasi data skor sebelum penggunaan teknik *roleplay* (pretest) nilainya 0,657, dengan tingkat siginifikasi lebih dari 0,05 maka dapat diambil kesimpulan bahwa pada sebelum penggunaan teknik *roleplay* (pretest) adalah sampel yang berdistribusi normal. Pada tabel 10, dapat disimpulkan bahwa terdapat signifikasi data skor penggunaan teknik *roleplay* nilainya 0,569 pada tingkat siginifikasi lebih dari 0,05. maka dapat diambil kesimpulan bahwa pada setelah penggunaan teknik *roleplay* (posttest) adalah sampel yang berdistribusi normal.

Uji independen sample t test dalam penelitian ini dipakai untuk menjawab rumusan masalah, Variabel X (bebas) mempunyai pengaruh terhadap variabel Y (terikat). Layanan konseling kelompok teknik *role playing* sebagai varibel bebas diberikan dengan tujuan untuk meminimalisir perilaku marah peserta didik. Dengan demikian layanan konseling kelompok teknik *role playing* memberikan pengaruh dalam meminimalisir perilaku marah anak asuh. Untuk menjawab rumusan masalah tersebut, uji independent sample t test dilakukan terhadap data teknik *role playing* dengan perilaku marah responden.

1 Hasil Independent Sample Test Sebelum Menggunakan *RolePlay* (*Pre-test*)

Hasil uji perbedaan data pada penelitian akan ditampilkan pada tabel berikut.

Tabel 11 Independent Sample Test

		Independent Samples Test									
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper	
Hasil	Equal variances assumed	1.384	.270	-2.383	9	.041	-25.03333	10.50290	-48.79255	-1.27411	
	Equal variances not assumed			-2.485	8.558	.036	-25.03333	10.07312	-48.00093	-2.06573	

Sumber : Data yang diolah, 2023

Berdasarkan output diatas diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,041 < 0,05$, maka dapat disimpulkan ada perbedaan rata-rata perilaku marah dan tidak marah sebelum teknik *role playing* peserta didik.

Tabel 12 Independent Sample t Test

Group Statistics					
	Perilaku	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil	Tidak Marah	6	77.1667	20.17341	8.23576
	Marah	5	102.2000	12.96919	5.80000

Sumber : Data yang diolah, 2023

Dapat dilihat pada tabel diatas bahwa terdapat nilai rata-rata atau mean pada teknik *roleplay* pada perilaku marah sebesar 77,1667 dan perilaku tidak marah 102,2. Nilai tersebut dapat diartikan pada rata-rata perilaku marah lebih tinggi apabila dibandingkan dengan rata rata perilaku tidak marah.

Maka dapat di simpulkan bahwa adanya perbedaan rata-rata pada hasil penggunaan teknik *roleplay* dengan perilaku marah siswa bila di

bandingkan dengan perilaku marah, dalam kesimpulan hipotesis di atas menunjukkan bahwa rata-rata hasil penggunaan teknik *roleplay* untuk meminimalisir perilaku marah di panti asuhan Yayasan Nur Hidayah Surakarta dengan perilaku tidak marah sebesar 77,1667 sedangkan untuk perilaku marah sebesar 102,200.

2 Hasil Independent Sample Test Setelah Menggunakan *RolePlay* (*Pre-test*)

Hasil uji perbedaan data pada penelitian akan ditampilkan pada tabel berikut.

Tabel 13 Independent Sample Test Setelah Menggunakan Teknik *Roleplay* (*Posttest*)

		Independent Samples Test								
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means					95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
Nilai	Equal variances assumed	.739	.415	2.493	8	.037	16.400	6.579	1.229	31.571
	Equal variances not assumed			2.493	6.119	.046	16.400	6.579	.378	32.422

Sumber : Data yang diolah, 2023

Berdasarkan output diatas diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,037 < 0,05$, maka dapat disimpulkan ada perbedaan rata-rata sebelum (pre) dan sesudah (post) menggunakan teknik *role playing* dengan tujuan untuk meminimalisir perilaku marah peserta didik.

Tabel 14 Independent Sample t Test

Group Statistics					
	Perilaku	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil	Pre_test	5	102.20	12.96	5.800
	Post-test	5	85.80	6.943	3.105

Sumber : Data yang diolah, 2023

Dapat dilihat pada tabel diatas bahwa terdapat nilai rata-rata atau mean pada sebelum menggunakan teknik *roleplay* (pre-test) pada perilaku marah sebesar 102,20 dan setelah menggunakan teknik *roleplay* (posttest) pada perilaku marah sebesar 85,80. Nilai tersebut dapat diartikan pada rata-rata perilaku marah sebelum menggunakan teknik *roleplay* menurun apabila dibandingkan dengan rata rata setelah menggunakan teknik *roleplay*. Dari paparan tersebut maka dapat di simpulkan jika:

Ha : Adanya perbedaan rata-rata sebelum dibandingkan dengan sesudah penggunaan teknik *roleplay* untuk meminimalisir perilaku marah di panti asuhan Yayasan Nur Hidayah Surakarta.

Maka dapat di simpulkan nilai t test sebesar 2,493 dengan nilai *sig* (2-tailed) sebesar 0,037, hal ini menyatakan bahwa adanya perbedaan rata-rata sebelum dibandingkan dengan sesudah hasil penggunaan teknik *roleplay* untuk meminimalisir perilaku marah di panti asuhan Yayasan Nur Hidayah Surakarta. Kesimpulan dari hipotesis di atas menunjukkan bahwa rata-rata perilaku marah menurun setelah penggunaan teknik *roleplay* sebesar 102,20 dibandingkan perilaku marah sebelum penggunaan teknik *roleplay* sebesar 85,80.

E. Pembahasan

Penelitian ini pada dasarnya ialah mengetahui perbedaan hasil penggunaan teknik *roleplay* untuk meminimalisir perilaku marah di panti asuhan Yayasan Nur Hidayah Surakarta. Berdasarkan data yang peneliti

peroleh serta telah diolah menggunakan program SPSS menunjukkan perbedaan yang signifikan antara perilaku marah dan tidak marah. Hal ini menunjukkan bahwa pemilihan kelas penelitian berasal dari populasi yang terdistribusi normal.

Berdasarkan data hasil penelitian terdapat perbedaan hasil kemampuan belajar dengan teknik *roleplay* antara peserta didik yang menggunakan pembelajaran memiliki perilaku marah dengan peserta didik yang memiliki perilaku tidak marah. Perbedaan kemampuan yang terdapat pada peserta didik dalam penggunaan teknik *roleplay* dengan perilaku marah siswa.

Dalam menjawab hipotesis adalah adanya perbedaan rata-rata sebelum dibandingkan dengan sesudah hasil penggunaan teknik *roleplay* untuk meminimalisir perilaku marah di panti asuhan Yayasan Nur Hidayah Surakarta. Berikut ialah ketentuan dalam pengambilan keputusan yang didasarkan pada beberapa ketentuan:

Hipotesis:

Ha : Adanya perbedaan rata-rata sebelum dibandingkan dengan sesudah hasil penggunaan teknik *roleplay* untuk meminimalisir perilaku marah di panti asuhan Yayasan Nur Hidayah Surakarta.

Kriteria keputusan:

1. Ha dapat diterima jika nilai probabilitas (Sig.) > 0,05
2. Ho ditolak jika nilai probabilitas (Sig.) < 0,05

Berdasarkan analisa data yang pada bab sebelumnya telah dibahas, diketahui nilai t test sebesar 2,493 dengan nilai sig (2-tailed) sebesar 0,037, hal

ini menyatakan bahwa adanya perbedaan rata-rata sebelum dibandingkan dengan sesudah hasil penggunaan teknik *roleplay* untuk meminimalisir perilaku marah di panti asuhan Yayasan Nur Hidayah Surakarta maka hipotesis H1 diterima dan Ho ditolak karena nilai sig (2-tailed) sebesar $0,037 < 0,05$. Kesimpulan menunjukkan bahwa rata-rata perilaku marah menurun setelah penggunaan teknik *roleplay* sebesar 102,20 dibandingkan perilaku marah sebelum penggunaan teknik *roleplay* sebesar 85,80.

Penerapan teknik *role playing* pada penelitian ini memanfaatkan layanan bimbingan kelompok sehingga dapat mengakrabkan suatu kelompok dan menciptakan hubungan emosional yang erat dan saling berinteraksi. Pengasuh di Panti Asuhan Yayasan Nur Hidayah Surakarta memandang bermain peran mengajarkan kepada siswa berbagai keterampilan seperti bersosialisasi, kreativitas, menumbuhkan kepercayaan diri dan membentuk perilaku yang menyangkut dengan nilai-nilai sosial. Kegiatan *role playing* dalam bimbingan kelompok, siswa dapat mendalami peran serta dapat mengetahui perasaan orang lain sehingga siswa dapat menghargai orang lain serta lebih mudah menerima perbedaan.

Siswa yang terbiasa berkata-kata kasar atau agresif secara verbal akan cenderung sulit untuk berelasi atau berkomunikasi dengan temannya (Susanti & Permatasari, 2020). Dalam hal ini biasanya siswa akan cenderung dijauhi dan dianggap menakutkan secara verbal. Perilaku tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor, antara lain faktor keluarga, sekolah, dan lingkungan (Haslinda et al., 2020). Ketika siswa berkata-kata kasar atau berperilaku agresif verbal

maka timbul masalah lain muncul dalam kelompok sosial sekolah yaitu tidak mau aktif dalam kelas melainkan membuat kegaduhan dalam kelas dan mengganggu teman lainnya (Y. Ramadhani et al., 2020). Maka dari itu pendampingan terhadap siswa yang berperilaku agresif verbal sangat penting (Ru'iyah & Sutarman, 2020). Perilaku agresif merupakan perilaku negatif yang dilakukan individu atau kelompok untuk menyakiti orang lain melalui kata-kata atau fisik maupun tindakan yang digunakan sebagai pernyataan adanya rasa permusuhan. Perilaku tersebut dapat mengakibatkan kerugian atau mencederai orang lain yang membuat korban mengalami kerugian berupa psikologis maupun kerugian psikis (Illahi et al., 2018).

Role play (bermain peran) adalah sebuah teknik yang digunakan oleh konselor dari beragam orientasi teoritis untuk klien-klien yang perlu mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam tentang atau melakukan perubahan dalam, dirinya sendiri (Ana et al., 2017). Upaya untuk mengatasi masalah tersebut yaitu dengan menerapkan bimbingan kelompok dengan teknik *role play*. Peserta didik yang melakukan perilaku agresif verbal diberikan tindakan dengan cara memainkan peran tertentu sehingga peserta didik dapat menjalin hubungan social dengan baik, memecahkan masalahnya dan menyelesaikan konflik, mengendalikan emosinya, mengembangkan empati, mengendalikan dirinya, menjadi individu yang bertanggung jawab, dapat bersikap sopan dan santun dapat menjaga tingkah lakunya.

Role play dapat menjadi media untuk mengubah perilaku agresif dan menggantinya dengan perilaku-perilaku baru yang dipelajarinya (Gading et al.,

2017). Proses pembelajaran bertujuan untuk mengembangkan aspek afektif dan kognitif siswa sehingga selain mempelajari perilaku yang baru, siswa juga memiliki pemahaman jika perilaku yang mereka perbuat terhadap teman sebayanya kurang baik dalam hubungan sosial. Diharapkan dengan metode *role play* siswa dapat meningkatkan kemampuan komunikasi interpersonalnya dengan baik. Berdasarkan uraian diatas peneliti bertujuan mengetahui “keefektifan bimbingan kelompok dengan teknik *role play* untuk mengurangi perilaku agresif”.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa penggunaan teknik *roleplay* untuk meminimalisir perilaku marah di panti asuhan Yayasan Nur Hidayah Surakarta. Perilaku marah sebelum menggunakan teknik *roleplay* sebesar 102,20 menurun sebesar 16,6 dibanding dengan perilaku marah setelah menggunakan teknik *roleplay* sebesar 85,80.

Hasil uji t test menunjukkan nilai t test sebesar 2,493 dengan nilai sig (2-tailed) sebesar 0,037, dengan demikian hipotesis pertama (H1) yaitu “Adanya perbedaan rata-rata pengaruh penggunaan teknik *roleplay* terhadap perilaku marah anak di panti asuhan Yayasan Nur Hidayah Surakarta” secara signifikan terbukti.

Penerapan teknik *role playing* dengan memanfaatkan layanan bimbingan kelompok sehingga dapat mengakrabkan suatu kelompok dan menciptakan hubungan emosional yang erat dan saling berinteraksi, hal ini akan mampu memberikan pengaruh menurunnya perilaku marah pada anak.

B. Saran

Penerapan teknik *role playing* pada layanan bimbingan kelompok oleh Guru, meski terdapat beberapa kendala pada pelaksanaannya, namun siswa yang terlibat dapat merasakan perubahan yang terjadi dalam dirinya meski tidak dalam waktu singkat namun perubahan mereka terlihat signifikan berdasarkan pantauan guru dalam beberapa pertemuan, sehingga penerapan

teknik *role playing* dalam layanan bimbingan kelompok sangat efektif terhadap perilaku marah siswa.

C. Keterbatasan Penelitian

Berdasarkan pada pengalaman langsung peneliti dalam proses penelitian ini, ada keterbatasan yang dialami dan dapat menjadi beberapa factor yang digunakan untuk pertimbangan peneliti sendiri dan peneliti selanjutnya. Beberapa keterbatasan dalam penelitian ini antara lain.

1. Jumlah responden yang sedikit sehingga di dapat diperluas sehingga diperoleh responden yang cukup untuk penelitian.
2. Dalam proses pengambilan data, informasi yang diberikan responden melalui kuesioner terkadang tidak menunjukkan pendapat responden sebenarnya, hal ini terjadi kadang perbedaan pemikiran, anggapan dan pemahaman yang berbeda tiap responden, juga faktor lain yang berpengaruh adalah kejujuran dalam pengisian pendapat responden dalam kuesionernya.'

DAFTAR PUSTAKA

- Al Baqi, S. (2015). Ekspresi Emosi Marah. *Buletin Psikologi*, 23(1), 22.
- Andalas, U. (2012). *Penanganan pembiayaan BPRS Jabal Tsur dengan konsep murabahah*. 1–5.
- Anjelia. (2017). *PENERAPAN LAYANAN KONSELING INDIVIDUAL TEKNIK ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN RASA KEADILAN BERSOSIALISASI DENGAN TEMAN SEBAYA KELAS IX SMP PAB SAENTIS PERCUT SEI TUAN TAHUN PEMBELAJARAN 2016/2017*. 1–14.
- Anwar, S. (2001). *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian Satu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- D Rosyamsi. (2019). *Pengertian Variabel Penelitian. Bab 3 Pengertian Variabel Penelitian*, 72.
- Endang, B. (2008). *Konseling teman sebaya pada remaja di era globalisasi. Jurnal Cakrawala Kependidikan*, 7(2).
- Erford, B. T. (2010). *Transforming the School Counseling Profession*. In *Pearson Education (US)* (p. 456). Pearson Education (US).
- Fathimatuzzahro, R. (2018). *Terapi realitas untuk mengendalikan emosi marah seorang remaja di Desa Deket Wetan Lamongan*. UIN Sunan Ampel Surabaya.
- Faupel, A., Herrick, E., & Sharp, P. M. (2017). *Anger management: A practical guide for teachers*. Routledge.
- Feldman, R. D., S. W. Olds, and D. E. P. (2009). *Human Development (perkembangan manusia)*. In *Salemba Humanika*.
- Harimurti, A. (2018). *101 Trik Hancurkan Kebiasaan Buruk Dengan Kebiasaan Hebat*. Araska.
- K, A. (2019). *Mengubah Amarah Menjadi Hikmah*. PT Elex Media Komputindo.
- Ninla. (2019). *penerapan metode role playing pada mata pelajaran aqidah akhlak di Mi Darul Huda Purwodadi Kras Kediri*. 12–36.
- Prasetiawan, H. (2016). *Konseling teman sebaya (peer counseling) untuk mereduksi kecanduan game online*. *Counsellia: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 6(1), 1–13.
- Purbiningtyas, K. (2013). *PENGARUH PENGGUNAAN TEKNIK JARIMATIKA TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG PERKALIAN ANAK TUNANETRA* Universitas

Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu. *Skripsi Universitas Pendidikan Indonesia, 2008*, 1–7.

- Purwanto, Y., Mulyono, R., & Herlina, R. (2006). Psikologi marah: perspektif psikologi Islami. In *Refika Aditama*.
- Richard oliver (dalam Zeithml., dkk 2018). (2021). mobile learning berbasis J2ME untuk. *Angewandte Chemie International Edition, 6(11)*, 951–952., 2013–2015.
- Rikwidikdo, H. (2010). Statistik Untuk Penelitian dengan aplikasi Program R dan SPSS. Yogyakarta: Pustaka Ruhama.
- Sagala, S. (2017). *Konsep dan makna pembelajaran: Untuk membantu memecahkan problematika belajar dan mengajar*.
- Santrock, J. (1995). *Life Span Development* (edisi keli). Erlangga.
- Sarwono, S. W. (2005). Psikologi sosial psikologi kelompok dan psikologi terapan. In *Balai Pustaka*. Balai Pustaka.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. 78–92.
- Sugiyono. (2008). *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- T.Erford, B. (2017). 40 Teknik yang harus Diketahui Setiap Konselor: . In *Pustaka Pelajar*. PUSTAKA PELAJAR.
- Sujarweni, V.S. (2015). SPSS untuk Penelitian. Yogyakarta: Pustaka Baru Press.
- Walgito, B. (2003). Suatu pengantar psikologi sosial. In *C.V Andi Offset*. CV. Andi Offset.
- Wicaksana, A. (2016). Pengaruh Penerapan Metode Role Playing terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa. *Https://Medium.Com/*, 16–42. <https://medium.com/@arifwicaksanaa/pengertian-use-case-a7e576e1b6bf>

LAMPIRAN

Lampiran 1 Angket Perilaku Marah

ANGKET PERILAKU MARAH

Penggunaan Teknik *Roleplay* dalam Meminimalisir Perilaku Marah di Panti Asuhan Yayasan Nur Hidayah Surakarta

Petunjuk Pengisian Angket

1. Isilah identitas anda secara benar dan lengkap
2. Bacalah setiap pernyataan dengan cermat
3. Pilihlah salah satu alternatif jawaban yang menurut anda paling sesuai dengan keadaan yang anda alami dengan memberikan tanda (✓) pada setiap jawaban
4. Berikut adalah keterangan alternatif jawaban:
 - a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak Pernah

No	Pernyataan	Selalu	Sering	Kadang-kadang	Tidak pernah
1	Dalam seminggu, saya marah sebanyak 4 – 5 kali				
2	Sulit bagi saya untuk menghilangkan pikiran negatif yang membuat saya marah				
3	Mengantri membuat saya marah				
4	Saya kesal ketika seseorang tidak memahami saya				
5	Saya mudah marah untuk hal-hal sepele				
6	Saya berteriak ketika marah				
7	Saya sulit melupakan situasi dan orang-orang yang membuat saya marah				
8	Saya hanya memiliki sedikit teman dekat				
9	Saya sering bertengkar dengan teman saya				
10	Sulit bagi saya untuk memaafkan teman yang berbuat kesalahan				
11	Ketika ada kesalahan, ingin rasanya				

No	Pernyataan	Selalu	Sering	Kadang-kadang	Tidak pernah
	saya menyalahkan orang lain				
12	Saya sangat marah sehingga rasanya akan “meledak”				
13	Ketika marah, saya terdorong untuk merusak sesuatu				
14	Saya merasa sangat marah ketika seseorang melakukan sesuatu yang tidak seharusnya, seperti merokok di tempat umum atau memotong antrian				
15	Saya kesal ketika teman berbuat kesalahan dalam tugas kelompok				
16	Saya sulit mengatur napas ketika sedang marah				
17	Ketika marah, detak jantung saya berdetak lebih cepat sehingga rasanya akan meledak				
18	Kepala saya pusing ketika marah				
19	Saya bertengkar dengan anggota keluarga				
20	Saat merasa kecewa, saya menunjukkan dengan kemarahan				
21	Saya merasa sangat marah ketika teman mengejek saya				
22	Saya mengingat-ingat kembali hal-hal yang membuat saya semakin marah				
23	Saya membuat teman-teman malu dengan kemarahan saya				
24	Saya merasa sangat marah ketika hal yang saya rencanakan tidak sesuai dengan kenyataan				
25	Saya bingung mengekspresikan rasa marah saya				
26	Saya menunjukkan kemarahan saya di rumah, di sekolah, dan kepada teman saya				
27	Saya membanting barang ketika merasa marah				
28	Saya merasa kurang percaya diri				
29	Ketika marah, saya terdorong untuk memukul seseorang				
30	Saya membuat orang tua saya malu				

No	Pernyataan	Selalu	Sering	Kadang-kadang	Tidak pernah
	dengan kemarahan saya				
31	Saya merasakan marah hampir setiap hari				
32	Menunggu orang lain membuat saya kesal				
33	Teman-teman menganggap saya pemarah				
34	Saya tidak suka dinasehati				
35	Perasaan marah membuat saya tidak dapat menyelesaikan tugas-tugas sekolah saya				
36	Ketika marah, saya tidak dapat berinteraksi dengan siapapun				
37	Saya marah ketika teman saya tidak mengerjakan tugas kelompok				
38	Saya memaki ketika marah				

Lampiran 2 Validitas Dan Reliabilitas

No Res	Nama	Item Soal																												Odd	Even	Total													
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28				29	30	31	32	33	34	35	36	37	38			
1	R1	2	3	4	4	3	2	2	4	3	4	4	2	4	2	3	3	4	4	3	3	3	1	3	3	4	4	3	3	4	4	3	3	4	4	3	4	3	3	62	60	122			
2	R2	2	2	3	3	2	2	3	3	2	3	3	3	2	2	3	2	2	2	4	3	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	4	3	3	3	3	3	1	2	48	47	95		
3	R3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	2	3	3	3	3	2	3	1	3	2	3	4	2	4	2	3	2	2	3	4	3	2	4	2	49	46	95			
4	R4	3	2	2	3	3	2	3	2	3	2	4	2	3	2	2	3	3	2	3	3	3	2	2	3	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	1	2	1	52	43	95		
5	R5	2	2	2	2	1	2	2	3	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	2	2	1	2	1	2	2	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	1	32	30	62			
6	R6	2	3	2	2	2	2	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	1	2	3	3	2	41	41	82	
7	R7	2	3	3	3	2	3	4	3	3	1	2	3	2	2	1	2	2	2	2	3	2	2	2	2	4	2	1	2	2	2	2	2	2	3	3	3	2	2	3	44	45	89		
8	R8	2	2	3	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	2	43	42	85	
9	R9	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	3	1	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	36	38	74		
10	R10	3	3	2	4	3	2	4	3	3	2	2	3	4	3	2	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	2	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	3	64	64	128	
11	R11	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3	52	53	105			
12	R12	2	3	3	2	3	2	3	3	3	2	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	3	3	3	2	2	2	3	2	1	43	42	85		
13	R13	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	3	72	73	145			
14	R14	3	3	4	2	2	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	58	56	114		
15	R15	2	3	3	3	2	2	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	41	43	84

Correlations

		Correlations											
		P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12
P1	Pearson Correlation	1	.395	.069	.378	.596*	.411	.447	.152	.575*	.378	.446	.596*
	Sig. (2-tailed)		.145	.806	.165	.019	.128	.095	.587	.025	.165	.096	.019
	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
P2	Pearson Correlation	.395	1	.439	.448	.628*	.650*	.530*	.784*	.910*	.486	.235	.628*
	Sig. (2-tailed)	.145		.102	.094	.012	.009	.042	.001	.000	.067	.400	.012
	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
P3	Pearson Correlation	.069	.439	1	.288	.220	.353	.000	.550*	.331	.694*	.371	.358
	Sig. (2-tailed)	.806	.102		.297	.430	.196	1.000	.034	.229	.004	.174	.190
	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
P4	Pearson Correlation	.378	.448	.288	1	.651*	.280	.423	.519*	.497	.429	.580*	.526*
	Sig. (2-tailed)	.165	.094	.297		.009	.313	.117	.048	.059	.111	.023	.044
	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
P5	Pearson Correlation	.596*	.628*	.220	.651*	1	.392	.444	.424	.751*	.507	.551*	.605*
	Sig. (2-tailed)	.019	.012	.430	.009		.148	.097	.115	.001	.054	.033	.017
	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
P6	Pearson Correlation	.411	.650*	.353	.280	.392	1	.551*	.476	.622*	.458	.415	.719*
	Sig. (2-tailed)	.128	.009	.196	.313	.148		.033	.073	.013	.086	.124	.003
	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
P7	Pearson Correlation	.447	.530*	.000	.423	.444	.551*	1	.170	.551*	.106	.111	.740*
	Sig. (2-tailed)	.095	.042	1.000	.117	.097	.033		.544	.033	.708	.694	.002
	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
P8	Pearson Correlation	.152	.784*	.550*	.519*	.424	.476	.170	1	.652*	.598*	.317	.424
	Sig. (2-tailed)	.587	.001	.034	.048	.115	.073	.544		.008	.019	.249	.115
	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
P9	Pearson Correlation	.575*	.910*	.331	.497	.751*	.622*	.551*	.652*	1	.474	.440	.588*

Correlations

	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22	P23	P24
P1 Pearson Correlation	.643	.672	.467	.761	.611*	.533	.597	.534	.742*	.607	.657	.761*
P1 Sig. (2-tailed)	.010	.006	.080	.001	.016	.041	.019	.040	.002	.016	.008	.001
P1 N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
P2 Pearson Correlation	.509	.483	.492	.509	.386*	.590*	.300	.301*	.373*	.567	.571	.648*
P2 Sig. (2-tailed)	.053	.068	.063	.053	.155	.021	.277	.275	.171	.027	.026	.009
P2 N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
P3 Pearson Correlation	.268	.136	.626	.138	.246	.347	.188	.180*	.093	.145*	.155	.260
P3 Sig. (2-tailed)	.335	.630	.013	.624	.377	.205	.502	.521	.740	.605	.582	.350
P3 N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
P4 Pearson Correlation	.689	.439	.353	.619	.716*	.665	.615	.663*	.637	.543	.571*	.619*
P4 Sig. (2-tailed)	.005	.102	.197	.014	.003	.007	.015	.007	.011	.037	.026	.014
P4 N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
P5 Pearson Correlation	.788	.534*	.494	.791*	.680	.720	.646	.424	.670*	.614	.626	.907*
P5 Sig. (2-tailed)	.000	.040	.061	.000	.005	.002	.009	.115	.006	.015	.013	.000
P5 N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
P6 Pearson Correlation	.344	.592*	.537	.414	.311	.377	.312*	.351	.388*	.508	.464	.414*
P6 Sig. (2-tailed)	.210	.020	.039	.125	.259	.166	.258	.200	.153	.053	.081	.125
P6 N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
P7 Pearson Correlation	.360	.410*	.232	.523	.273	.358*	.485	.511	.452*	.741	.440	.523*
P7 Sig. (2-tailed)	.188	.129	.406	.045	.325	.191	.067	.051	.091	.002	.100	.045
P7 N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
P8 Pearson Correlation	.392	.214*	.522	.277*	.345	.496	.289	.360	.360*	.269*	.461	.411
P8 Sig. (2-tailed)	.148	.443	.046	.318	.208	.060	.295	.187	.188	.331	.084	.129
P8 N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
P9 Pearson Correlation	.582	.462*	.486	.596	.442*	.543*	.357*	.401*	.443	.581	.507	.741*

Correlations

	P25	P26	P27	P28	P29	P30	P31	P32	P33	P34	P35	P36	
P1	Pearson Correlation	.387	.434	.410	.478	.657*	.597	.694	.485	.337*	.271	.395	.000*
	Sig. (2-tailed)	.155	.106	.129	.071	.008	.019	.004	.067	.219	.328	.145	1.000
	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
P2	Pearson Correlation	.611	.429	.509	.331	.614*	.557*	.549*	.439*	.213*	.043	.063	.598*
	Sig. (2-tailed)	.016	.111	.053	.229	.015	.031	.034	.102	.446	.879	.825	.019
	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
P3	Pearson Correlation	.337	.188	.552	.083	.331	.301	.385	.279*	.234	.188*	.110	.550
	Sig. (2-tailed)	.219	.502	.033	.769	.227	.276	.156	.314	.402	.502	.697	.034
	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
P4	Pearson Correlation	.647	.512	.487	.452	.678*	.615	.554	.419*	.637	.512	.598*	.405*
	Sig. (2-tailed)	.009	.051	.066	.091	.006	.015	.032	.120	.011	.051	.019	.135
	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
P5	Pearson Correlation	.505*	.539*	.605	.475*	.831	.862	.828	.634	.402*	.323	.314*	.401*
	Sig. (2-tailed)	.055	.038	.017	.074	.000	.000	.000	.011	.138	.240	.254	.139
	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
P6	Pearson Correlation	.554	.312*	.500	.344	.344	.312	.495*	.353	.222*	.178	.260	.280*
	Sig. (2-tailed)	.032	.258	.058	.209	.209	.258	.061	.196	.427	.525	.349	.313
	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
P7	Pearson Correlation	.494	.243*	.262	.401	.267	.364*	.345	.310	.302*	.243	.530	.000*
	Sig. (2-tailed)	.061	.384	.346	.139	.336	.183	.208	.261	.275	.384	.042	1.000
	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
P8	Pearson Correlation	.564	.414*	.571*	.182*	.592	.414	.565	.550	.360*	.165*	.060	.663
	Sig. (2-tailed)	.028	.125	.026	.516	.020	.125	.028	.034	.188	.556	.831	.007
	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
P9	Pearson Correlation	.536*	.357*	.510	.246	.688*	.624*	.647*	.502*	.277	.089	.130	.342*

P16	Pearson Correlation	.691	.825	.610	.804	.804	.920	.704	.503	.671	.635	.648	.288
	Sig. (2-tailed)	.004	.000*	.016*	.000*	.000	.000	.003	.056	.006*	.011*	.009	.299
	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
P17	Pearson Correlation	.702	.861	.593	.840	.840	.861	.622	.373	.700	.663	.676	.369
	Sig. (2-tailed)	.004*	.000*	.020	.000	.000*	.000*	.013*	.171*	.004	.007	.006	.175*
	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15

Correlations

		P37	P38	TOTAL
P9	Sig. (2-tailed)	.192	.083	.006
	N	15	15	15
P10	Pearson Correlation	.333	.427	.764
	Sig. (2-tailed)	.225	.112	.001
P11	N	15	15	15
	Pearson Correlation	.161	.308	.667
P12	Sig. (2-tailed)	.566	.263	.007
	N	15	15	15
P13	Pearson Correlation	.323	.655	.772
	Sig. (2-tailed)	.240	.008	.001
P14	N	15	15	15
	Pearson Correlation	.698	.550	.933
P15	Sig. (2-tailed)	.004*	.034*	.000
	N	15	15	15
P16	Pearson Correlation	.530	.664	.711
	Sig. (2-tailed)	.042	.007**	.003
P17	N	15	15	15
	Pearson Correlation	.337	.399	.753
P18	Sig. (2-tailed)	.219	.141*	.001
	N	15	15	15
P19	Pearson Correlation	.730	.522	.922
	Sig. (2-tailed)	.002	.046**	.000*
P20	N	15	15	15
	Pearson Correlation	.762	.455	.869
P21	Sig. (2-tailed)	.001*	.088**	.000
	N	15	15	15

Correlations

		P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12
P17	N	15	15	15	15	15*	15	15	15	15*	15	15	15*
	Pearson Correlation	.533	.590	.347	.665	.720	.377	.358	.496	.543	.670	.538	.614
P18	Sig. (2-tailed)	.041	.021	.205	.007	.002	.166	.191	.060	.036	.006	.038	.015
	N	15	15	15	15	15*	15**	15*	15**	15**	15	15	15*
P19	Pearson Correlation	.597	.300	.188	.615	.646	.312	.485	.289	.357	.641	.644	.754
	Sig. (2-tailed)	.019	.277	.502	.015	.009	.258	.067	.295	.192	.010	.010	.001
P20	N	15	15	15	15	15	15	15	15*	15	15**	15	15
	Pearson Correlation	.534	.301	.180	.663	.424	.351	.511	.360	.401	.418	.544	.576
P21	Sig. (2-tailed)	.040	.275	.521	.007	.115	.200	.051	.187	.138	.121	.036	.025
	N	15	15	15	15	15**	15	15	15*	15	15	15*	15*

P21	Pearson Correlation	.742	.373	.093	.637	.670	.388	.452	.360	.443	.605	.601	.670
	Sig. (2-tailed)	.002	.171	.740	.011	.006	.153	.091	.188	.098	.017	.018	.006
	N	15*	15*	15	15**	15	15	15	15	15**	15	15*	15*
P22	Pearson Correlation	.607	.567	.145	.543	.614	.508	.741	.269	.581	.292	.213	.724
	Sig. (2-tailed)	.016	.027	.605	.037	.015	.053	.002	.331	.023	.291	.445	.002
	N	15	15**	15	15	15	15	15*	15	15*	15	15	15**
P23	Pearson Correlation	.657	.571	.155	.571	.626	.464	.440	.461	.507	.546	.371	.626
	Sig. (2-tailed)	.008	.026	.582	.026	.013	.081	.100	.084	.054	.035	.174	.013
	N	15	15*	15	15	15	15*	15	15	15*	15	15	15**
P24	Pearson Correlation	.761	.648	.260	.619	.907	.414	.523	.411	.741	.570	.504	.674
	Sig. (2-tailed)	.001	.009	.350	.014	.000	.125	.045	.129	.002	.027	.055	.006
	N	15	15**	15*	15*	15	15	15	15	15**	15*	15	15
P25	Pearson Correlation	.387	.611	.337	.647	.505	.554	.494	.564	.536	.397	.377	.614
	Sig. (2-tailed)	.155	.016	.219	.009	.055	.032	.061	.028	.040	.143	.166	.015
	N	15*	15**	15	15	15**	15*	15*	15**	15	15	15	15*

Correlations

	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22	P23	P24
P17 N	15	15	15	15	15*	15	15	15	15*	15	15	15*
Pearson Correlation	.960	.671	.613	.911	.892	1	.752	.577	.827	.394	.917	.817
P18 Sig. (2-tailed)	.000	.006	.015	.000	.000		.001	.024	.000	.146	.000	.000
N	15	15	15	15	15*	15**	15*	15**	15**	15	15	15*
Pearson Correlation	.785	.629	.675	.825	.663	.752	1	.703	.914	.479	.712	.730
P19 Sig. (2-tailed)	.001	.012	.006	.000	.007	.001		.003	.000	.071	.003	.002
N	15	15	15	15	15	15	15	15*	15	15**	15	15
Pearson Correlation	.638	.401	.403	.634	.578	.577	.703	1	.720	.312	.561	.634
P20 Sig. (2-tailed)	.011	.139	.136	.011	.024	.024	.003		.002	.258	.030	.011
N	15	15	15	15	15**	15	15	15*	15	15	15*	15*
Pearson Correlation	.867	.659	.629	.907	.824	.827	.914	.720	1	.484	.885	.789
P21 Sig. (2-tailed)	.000	.008	.012	.000	.000	.000	.000	.002		.068	.000	.000
N	15*	15*	15	15**	15	15	15	15	15**	15	15*	15*
Pearson Correlation	.391	.580	.412	.530	.432	.394	.479	.312	.484	1	.486	.627
P22 Sig. (2-tailed)	.150	.023	.127	.042	.108	.146	.071	.258	.068		.066	.012
N	15	15**	15	15	15	15	15*	15	15*	15	15	15**
Pearson Correlation	.866	.706	.551	.891	.858	.917	.712	.561	.885	.486	1	.776
P23 Sig. (2-tailed)	.000	.003	.033	.000	.000	.000	.003	.030	.000	.066		.001
N	15	15*	15	15	15	15*	15	15	15*	15	15	15**
P24 Pearson Correlation	.866	.629	.583	.897	.765	.817	.730	.634	.789	.627	.776	1

	Sig. (2-tailed)	.000	.012	.023	.000	.001	.000	.002	.011	.000	.012	.001	
	N	15	15**	15*	15*	15	15	15	15	15**	15*	15	15
	Pearson Correlation	.746	.513	.326	.691	.702	.806	.509	.648	.633	.299	.776	.595
P25	Sig. (2-tailed)	.001	.051	.235	.004	.004	.000	.053	.009	.011	.279	.001	.019
	N	15*	15**	15	15	15**	15*	15*	15**	15	15	15	15*

Correlations

	P25	P26	P27	P28	P29	P30	P31	P32	P33	P34	P35	P36
P17 N	15	15	15	15	15*	15	15	15	15*	15	15	15*
Pearson Correlation	.806	.925	.649	.828	.828	.925	.642	.458	.719	.665	.590	.564
P18 Sig. (2-tailed)	.000	.000	.009	.000	.000	.000	.010	.086	.003	.007	.021	.029
N	15	15	15	15	15*	15**	15*	15**	15**	15	15	15*
Pearson Correlation	.509	.647	.730	.616	.616	.735	.753	.752	.695	.647	.686	.307
P19 Sig. (2-tailed)	.053	.009	.002	.015	.015	.002	.001	.001	.004	.009	.005	.265
N	15	15	15	15	15	15	15	15*	15	15**	15	15
Pearson Correlation	.648	.455	.393	.365	.638	.579	.565	.497	.874	.703	.844	.086
P20 Sig. (2-tailed)	.009	.088	.148	.182	.011	.024	.028	.059	.000	.003	.000	.759
N	15	15	15	15	15**	15	15	15*	15	15	15*	15*
Pearson Correlation	.633	.804	.671	.766	.766	.804	.780	.654	.727	.695	.693	.255
P21 Sig. (2-tailed)	.011	.000	.006	.001	.001	.000	.001	.008	.002	.004	.004	.359
N	15*	15*	15	15**	15	15	15	15	15**	15	15*	15*
Pearson Correlation	.299	.210	.472	.429	.429	.389	.562	.490	.037	.060	.306	.334
P22 Sig. (2-tailed)	.279	.453	.076	.111	.111	.152	.029	.064	.895	.832	.268	.224
N	15	15**	15	15	15	15	15*	15	15*	15	15	15**
Pearson Correlation	.776	.926	.569	.902	.785	.819	.638	.428	.620	.605	.571	.447
P23 Sig. (2-tailed)	.001	.000	.027	.000	.001	.000	.010	.112	.014	.017	.026	.095
N	15	15*	15	15	15	15*	15	15	15*	15	15	15**
Pearson Correlation	.595	.635	.610	.595	.909	.920	.840	.625	.552	.444	.509	.398
P24 Sig. (2-tailed)	.019	.011	.016	.019	.000	.000	.000	.013	.033	.097	.053	.142
N	15	15**	15*	15*	15	15	15	15	15**	15*	15	15
Pearson Correlation	1	.779	.343	.660	.660	.689	.435	.222	.745	.689	.611	.334
P25 Sig. (2-tailed)		.001	.211	.007	.007	.005	.106	.426	.001	.005	.016	.224
N	15*	15**	15	15	15**	15*	15*	15**	15	15	15	15*

P3 1	Sig. (2-tailed)	.019	.031	.276	.015	.000	.258	.183	.125	.013	.010	.029	.038
	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
	Pearson Correlation	.694	.549*	.385	.554	.828	.495	.345*	.565	.647*	.722	.619	.674*
P3 2	Sig. (2-tailed)	.004	.034	.156	.032	.000	.061	.208	.028	.009	.002	.014	.006
	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
	Pearson Correlation	.485	.439*	.279	.419	.634	.353*	.310	.550	.502*	.694	.577	.634*
P3 3	Sig. (2-tailed)	.067	.102	.314	.120	.011	.196	.261	.034	.057	.004	.024	.011
	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
	Pearson Correlation	.337	.213*	.234*	.637*	.402	.222	.302	.360	.277*	.510*	.601	.402
P3 4	Sig. (2-tailed)	.219	.446	.402	.011	.138	.427	.275	.188	.317	.052	.018	.138
	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
	Pearson Correlation	.271*	.043*	.188	.512	.323*	.178*	.243*	.165*	.089	.410	.483	.323*

Correlations

		P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22	P23	P24
P2 6	Pearson Correlation	.872	.530	.506	.825	.861*	.925	.647	.455	.804*	.210	.926	.635*
	Sig. (2-tailed)	.000	.042	.054	.000	.000	.000	.009	.088	.000	.453	.000	.011
	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
P2 7	Pearson Correlation	.640	.479	.965	.610	.593*	.649*	.730*	.393*	.671*	.472	.569	.610*
	Sig. (2-tailed)	.010	.071	.000	.016	.020	.009	.002	.148	.006	.076	.027	.016
	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
P2 8	Pearson Correlation	.769	.584	.465	.804	.840	.828	.616	.365*	.766	.429*	.902	.595
	Sig. (2-tailed)	.001	.022	.081	.000	.000	.000	.015	.182	.001	.111	.000	.019
	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
P2 9	Pearson Correlation	.865	.475	.558	.804	.840*	.828	.616	.638*	.766	.429	.785*	.909*
	Sig. (2-tailed)	.000	.074	.031	.000	.000	.000	.015	.011	.001	.111	.001	.000
	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
P3 0	Pearson Correlation	.959*	.530*	.590	.920*	.861	.925	.735	.579	.804*	.389	.819*	.920*
	Sig. (2-tailed)	.000	.042	.020	.000	.000	.000	.002	.024	.000	.152	.000	.000
	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
P3 1	Pearson Correlation	.695	.509*	.744	.704	.622	.642	.753*	.565	.780*	.562	.638	.840*

	Sig. (2-tailed)	.426	.276	.000	.459	.023	.044	.000		.170	.502	.323	.120
	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
P3	Pearson Correlation	.745	.695*	.434*	.524*	.645	.695	.468	.374	1**	.914*	.853	.127
3	Sig. (2-tailed)	.001	.004	.106	.045	.009	.004	.078	.170		.000	.000	.651
	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
P3	Pearson Correlation	.689*	.735*	.349	.616	.519*	.647*	.377*	.188*	.914	1	.815	.000*
4													

Correlations

		P37	P38	TOTAL
P26	Pearson Correlation	.824	.530	.816
	Sig. (2-tailed)	.000	.042	.000
	N	15	15	15
P27	Pearson Correlation	.349	.372	.785
	Sig. (2-tailed)	.202	.172	.001
	N	15	15	15
P28	Pearson Correlation	.907	.475	.751
	Sig. (2-tailed)	.000	.074	.001
	N	15	15	15
P29	Pearson Correlation	.519	.365	.859
	Sig. (2-tailed)	.048	.181	.000
	N	15	15	15
P30	Pearson Correlation	.647*	.431*	.899
	Sig. (2-tailed)	.009	.109	.000
	N	15	15	15
P31	Pearson Correlation	.251	.226**	.812
	Sig. (2-tailed)	.367	.418	.000
	N	15	15	15
P32	Pearson Correlation	.075	.136*	.649
	Sig. (2-tailed)	.790	.630	.009
	N	15	15	15
P33	Pearson Correlation	.366	.412**	.717*
	Sig. (2-tailed)	.180	.127	.003
	N	15	15	15
P34	Pearson Correlation	.382*	.331**	.624

Correlations

		P37	P38	TOTAL
P34	Sig. (2-tailed)	.160	.228	.013
	N	15	15	15
P35	Pearson Correlation	.429	.338	.646
	Sig. (2-tailed)	.111	.218	.009
P36	N	15	15	15
	Pearson Correlation	.307	.554	.516
P37	Sig. (2-tailed)	.265	.032	.049
	N	15	15	15
P38	Pearson Correlation	1	.431	.635
	Sig. (2-tailed)		.109	.011
TOTAL	N	15	15	15
	Pearson Correlation	.431	1	.634
TOTAL	Sig. (2-tailed)	.109*		.011
	N	15	15	15
TOTAL	Pearson Correlation	.635	.634	1
	Sig. (2-tailed)	.011	.011**	
TOTAL	N	15	15	15

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Reliability

Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	15	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	15	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.757	39

Item Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
P1	2.33	.488	15
P2	2.67	.617	15
P3	2.73	.704	15
P4	2.80	.775	15
P5	2.40	.737	15
P6	2.27	.594	15
P7	3.00	.655	15
P8	2.87	.640	15
P9	2.73	.594	15
P10	2.27	1.033	15
P11	2.40	.986	15
P12	2.40	.737	15
P13	2.60	.910	15
P14	2.27	.799	15
P15	2.20	.941	15
P16	2.53	.834	15
P17	2.73	.799	15
P18	2.53	.915	15
P19	2.67	.900	15
P20	2.53	.640	15
P21	2.67	.724	15
P22	2.07	.884	15
P23	2.53	.743	15
P24	2.53	.834	15
P25	2.73	.884	15
P26	2.67	.900	15
P27	2.13	.834	15
P28	2.67	.816	15
P29	2.67	.816	15
P30	2.67	.900	15
P31	2.60	.632	15
P32	2.73	.704	15
P33	2.67	.724	15
P34	2.67	.900	15
P35	2.67	.617	15
P36	2.80	.775	15
P37	2.67	.900	15

P38	2.27	.799	15
TOTAL	97.33	21.963	15

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
P1	192.33	1901.095	.663	.754
P2	192.00	1894.000	.654	.753
P3	191.93	1904.495	.399	.754
P4	191.87	1880.124	.726	.751
P5	192.27	1878.924	.784	.751
P6	192.40	1900.257	.559	.754
P7	191.67	1900.238	.506	.754
P8	191.80	1897.743	.563	.753
P9	191.93	1894.638	.668	.753
P10	192.40	1861.257	.754	.748
P11	192.27	1872.781	.654	.750
P12	192.27	1880.067	.766	.751
P13	192.07	1855.781	.930	.747
P14	192.40	1880.257	.702	.751
P15	192.47	1868.124	.744	.749
P16	192.13	1862.695	.919	.748
P17	191.93	1869.210	.864	.749
P18	192.13	1855.124	.933	.747
P19	192.00	1864.143	.831	.749
P20	192.13	1890.695	.690	.752
P21	192.00	1873.286	.889	.750
P22	192.60	1885.257	.567	.752
P23	192.13	1871.981	.886	.750

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
P24	192.13	1865.552	.878	.749
P25	191.93	1869.924	.770	.749
P26	192.00	1865.857	.809	.749
P27	192.53	1872.695	.778	.750
P28	192.00	1876.286	.743	.750
P29	192.00	1868.571	.854	.749
P30	192.00	1859.286	.895	.748
P31	192.07	1884.781	.807	.751
P32	191.93	1889.924	.639	.752
P33	192.00	1884.429	.709	.751
P34	192.00	1881.000	.611	.751
P35	192.00	1894.857	.638	.753
P36	191.87	1894.981	.503	.753
P37	192.00	1880.143	.623	.751
P38	192.40	1885.686	.623	.752
TOTAL	97.33	482.381	1.000	.976

Lampiran 3 Hasil Angket

NO	NAMA	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	Jumlah	Kelompok			
1	Wiwid	2	2	1	2	2	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	45	Tidak
2	Ika	2	2	1	2	1	2	2	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1	2	1	2	3	1	1	3	2	3	1	4	1	1	3	2	1	1	1	2	2	1	1	1	62	Tidak	
3	Mona	2	3	3	3	2	2	3	2	1	2	2	2	2	2	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	4	3	2	2	2	1	1	3	2	2	2	3	3	2	1	1	87	Tidak	
4	Vanessa	2	3	2	2	2	3	4	4	2	4	2	3	2	2	3	2	3	2	1	3	4	2	1	3	3	3	1	3	2	2	2	4	2	3	2	2	3	3	1	1	96	Tidak	
5	Savira	2	2	2	3	2	2	3	3	3	2	2	2	2	2	3	3	3	3	2	2	3	3	2	3	3	2	2	3	2	3	2	3	3	2	3	3	3	2	1	1	95	Tidak	
6	Cindy	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	3	1	2	2	1	2	2	3	2	1	3	2	2	1	2	2	2	1	3	2	2	1	1	78	Tidak	
7	Aviqta	3	3	2	3	3	2	4	4	2	3	2	3	4	3	2	3	3	4	2	4	3	3	2	2	3	1	2	4	2	2	3	2	2	3	3	3	3	2	3	104	Marah		
8	Diah	3	3	2	3	3	2	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	2	2	2	2	3	3	2	2	3	3	2	3	2	2	2	3	2	4	3	3	2	3	1	1	98	Marah	
9	Latifah	2	3	4	4	3	2	3	2	2	2	1	2	2	1	1	3	3	3	1	2	3	2	2	3	4	2	2	4	1	1	2	3	2	1	4	3	2	1	1	88	Marah		
10	Meisa	3	4	3	4	4	4	4	3	3	2	4	4	4	4	3	2	2	2	2	3	3	4	3	4	2	3	4	4	2	2	4	4	4	3	3	4	3	3	1	1	123	Marah	
11	Meisi	3	3	3	2	2	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	2	2	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	3	2	2	2	3	3	2	2	3	2	3	2	1	1	98	Marah

NO	NAMA	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	Jumlah	Kelompok				
1	Aviqta	3	3	2	3	3	2	3	3	3	2	3	2	3	2	3	2	2	2	3	3	2	2	2	3	3	2	2	3	2	2	2	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	96	Marah
2	Diah	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	1	1	81	Marah	
3	Latifah	2	3	2	2	2	1	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	1	2	3	1	3	2	2	1	2	2	2	3	3	3	3	2	2	1	1	80	Marah	
4	Meisa	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	3	2	2	1	3	2	2	3	2	2	1	2	2	1	3	3	3	3	2	1	1	82	Marah	
5	Meisi	2	3	2	3	3	2	3	3	2	3	2	1	2	3	3	3	2	2	2	3	3	3	2	2	3	2	3	2	2	1	3	2	2	2	3	3	2	1	1	1	1	90	Marah	

Lampiran 4 Hasil Olah Data

Summarize**Case Processing Summary^a**

	Cases					
	Included		Excluded		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
Nama	11	100.0%	0	0.0%	11	100.0%
Hasil	11	100.0%	0	0.0%	11	100.0%
Perilaku	11	100.0%	0	0.0%	11	100.0%

a. Limited to first 100 cases.

Case Summaries^a

	Nama	Hasil	Perilaku
1	Wiwid	45.00	Tidak Marah
2	Ika	62.00	Tidak Marah
3	Mona	87.00	Tidak Marah
4	Vanessa	96.00	Tidak Marah
5	Savira	95.00	Tidak Marah
6	Cindy	78.00	Tidak Marah
7	Aviqta	104.00	Marah
8	Diah	98.00	Marah
9	Latifah	88.00	Marah
10	Meisa	123.00	Marah
11	Meisi	98.00	Marah
Total	N 11	11	11

a. Limited to first 100 cases.

NPar Tests**One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

		Hasil
N		11
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	88.5455
	Std. Deviation	21.01601
Most Extreme Differences	Absolute	.198
	Positive	.145
	Negative	-.198
Kolmogorov-Smirnov Z		.657
Asymp. Sig. (2-tailed)		.782

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Frequencies

Statistics

		Hasil	Perilaku
N	Valid	11	11
	Missing	0	0
Mean		88.55	1.45
Std. Deviation		21.016	.522
Minimum		45	1
Maximum		123	2
Sum		974	16

Frequency Table

Hasil teknik RolePlay

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
45	1	9.1	9.1	9.1
62	1	9.1	9.1	18.2
78	1	9.1	9.1	27.3
87	1	9.1	9.1	36.4
88	1	9.1	9.1	45.5
Valid 95	1	9.1	9.1	54.5
96	1	9.1	9.1	63.6
98	2	18.2	18.2	81.8
104	1	9.1	9.1	90.9
123	1	9.1	9.1	100.0
Total	11	100.0	100.0	

Perilaku Marah

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak Marah	6	54.5	54.5	54.5
	Marah	5	45.5	45.5	100.0
Total		11	100.0	100.0	

T-Test

Group Statistics

Perilaku		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil	Tidak Marah	6	77.1667	20.17341	8.23576
	Marah	5	102.2000	12.96919	5.80000

Independent Samples Test

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper
Equal variances assumed	1.384	.270	2.383	9	.041	-25.03333	10.50290	48.79255	1.27411
Hasil Equal variances not assumed			2.485	8.558	.036	-25.03333	10.07312	48.00093	2.06573

Summarize

Case Processing Summary^a

	Cases					
	Included		Excluded		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
Nama	10	100.0%	0	0.0%	10	100.0%
Pretest (Tes Awal) - Posttest (Tes Akhir)	10	100.0%	0	0.0%	10	100.0%
Nilai	10	100.0%	0	0.0%	10	100.0%

a. Limited to first 100 cases.

Case Summaries^a

	Nama	Pretest (Tes Awal) - Posttest (Tes Akhir)	Nilai
1	Aviqta	pre_test	104
2	Diah	pre_test	98
3	Latifah	pre_test	88
4	Meisa	pre_test	123
5	Meisi	pre_test	98
6	Aviqta	post_test	96
7	Diah	post_test	81
8	Latifah	post_test	80
9	Meisa	post_test	82
10	Meisi	post_test	90
Total	N	10	10

a. Limited to first 100 cases.

Descriptives

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest (Tes Awal) - Posttest (Tes Akhir)	10	1	2	1.50	.527
Nilai	10	80	123	94.00	13.072
Valid N (listwise)	10				

NPar Tests

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Pretest (Tes Awal) - Posttest (Tes Akhir)	Nilai
N		10	10
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	1.50	94.00
	Std. Deviation	.527	13.072
Most Extreme Differences	Absolute	.329	.180
	Positive	.329	.180
	Negative	-.329	-.142
Kolmogorov-Smirnov Z		1.039	.569
Asymp. Sig. (2-tailed)		.230	.903

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

T-Test

Group Statistics

	Pretest (Tes Awal) - Posttest (Tes Akhir)	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Nilai	pre_test	5	102.20	12.969	5.800
	post_test	5	85.80	6.943	3.105

Independent Samples Test

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper
Equal variances assumed	.739	.415	2.493	8	.037	16.400	6.579	1.229	31.571
Nilai Equal variances not assumed			2.493	6.119	.046	16.400	6.579	.378	32.422

Lampiran 5 Dokumentasi Kegiatan



