BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Teknik Sosiodrama

1. Pengertian Sosiodrama

Nama lain dari Sosiodrama adalah Simulasi. Menurut Gilstrap yang melihat dari sifat tiruan, simulasi dapat berbentuk: *role playing*, psikodrama, sosiodrama, dan permainan. Sedangkan menurut Hyman dalam bukunya ways of teaching, simulasi merupakan salah satu metode yang termasuk kedalam kelompok role playing.

Winarno menjelaskan definisi tentang sosiodrama yang berasal dari dua kata yaitu "sosio" yang berarti sosial dan "drama" yang berarti suatu kejadian atau peristiwa dalam kehidupan manusia yang mengandung konflik, pergolakan, benturan antara dua orang atau lebih, sedangkan bermain peran atau drama berarti memegang fungsi sebagai yang dimainkannya.³³

Marintis Yamin, menyatakan metode sosiodrama atau bermain peran adalah metode yang melibatkan interaksi antara dua siswa atau lebih tentang suatu topik atau situasi siswa dengan melakukan peran masingmasing sesuai dengan tokoh yang ia lakoni.³⁴

³³Pakguruonline, *Srategi dan Metode (on line)* (http://www.pakguru.pendidikan.net/bukutuapakgurudasar_kpdd_b12.html)

³⁴Marintis Yamin, *Strategi Pembelajaran Berbasis Kompetensi* (Jakarta : Gunung Persada Press, 2006), hal. 15

29

Djamarah berpendapat bahwa sosiodrama adalah cara mengajar yang memberikan kesempatan anak didik untuk melakukan kegiatan memainkan peran tertentu yang terdapat dalam kehidupan masyarakat.³⁵

Jadi, dapat disimpulkan bahwa sosiodrama (bermain peran) adalah suatu drama atau adegan yang diperankan oleh siswa dengan memberikan kesempatan-kesempatan dalam memerankan permasalahan-permasalahan yang di ambil dai kehidupan sehari-hari.

2. Ciri-ciri dan Tujuan Sosiodrama

Ciri-ciri metode sosiodrama adalah sebagai berikut :

- a. Merupakan peniruan dari situasi yang sebenarnya.
- b. Membahas masalah sosial.
- c. Adanya peranan yang dimainkan oleh siswa.
- d. Adanya pemecahan masalah dan pengambilan keputusan.³⁶

Tujuan diadakannya sosiodrama, yaitu:

- a. Menggambarkan bagaimana seseorang atau beberapa orang menghadapi suatu sosial tertentu.
- b. bagaimana cara pemecahan suatu masalah Menggambarkan sosial.
- Menumbuhkan dan mengembangkan sikap kritis terhadap sikap atau tingkah laku dalam situasi sosial tertentu.
- d. Meberikan pengalaman untuk meninjau suatu situasi sosial dari berbagai sudut pandang tertentu.³⁷

³⁵Syaiful, Bahri Djamarah, *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukasi Suatu Pendekatan Teoritis Psikologis* (Bandung: PT. Rineka Cipta, 2000), hal. 200

 $^{^{36}}$ Engkoswara, Dasar-dasar Metodologi Pengajaran (Jakarta : Bina Aksara, 1984), hal.20

3. Langkah-langkah Sosiodrama

Keberhasilan proses permainan peran sangat tergantung pada kecerdasan dan kemampuan pimpinan pembantu pemain dalam menjalankan peran mereka. Kegiatan permainan peran itu sendiri sebenarnya menjadi salah satu langkah dari proses permainan peran. Langkah yang lain berfungsi mempersiapkan pemain dan pengamat, atau membantu menginterpretasikan permainan.

Permainan peran sebagai proses pendidikan meliputi beberapa langkan. Pemimpin harus menguasai setiap langkah dan memberitahukan kepada anggota kelompok.

Langkah-langkah yang biasa berhubungan dengan proses permainan peran antara lain :

a. Menentukan Masalah.

Partisipan kelompok dalam memilih dan menentukan masalah sangat diperlukan. Masalah harus signifikan dan cukup dikenal oleh pemain maupun pengamat. Masalah harus valid, jelas, dan sederhana sehingga peserta dapat mendiskusikan secara rasional. Diperlukan kehati-haian untuk menghindari masalah yang dapat mengungkapkan isu yang tersembunyi, tetapi menyimpang dari tujuan permainan peran. Dalam hal ini, baik pengamat maupun pemain harus benar-benar mengerti permasalahannya. Sebagai contoh, petani

³⁷Ahmadi, *Strategi Belajar Mengajar* (Bandung: Pustaka Setia, 2005), hal. 81

penyewa mencoba meyakinkan tuan tanah untuk membantu mereka membeli benih unggul untuk meningkatkan produksi.

b. Membentuk Situasi

Desain peran yang dimainkan atau situasi tergantung pada hasil yang diinginkan. Kehati-hatian perlu diambil untuk menghindari situasi yang kompleks, yang mungkin mengacaukan perhatian pengamat dari masalah yang dibahas. Situasi harus memberikan sesuatu yang nyata kepada pemain dan kelompok, dan dapat saat yang sama memberikan pandangan umum dan pengetahuan yang diinginkan.

c. Membentuk Karakter

Keberhasilan proses permainan peran sering ditentukan oleh peran pemain yang layak dipilih. Peran yang akan dimainkan harus dipilih secara hati-hati. Pilihlah peran yang akan memberikan sumbangan untuk mencapai tujuan pertemuan. Biasanya, permainan peran melibatkan peran yang sedikit.

Pemain yang terbaik harus dipilih setiap peran. Peran-peran harus diberikan kepada mereka yang mampu membawakannya dengan baik dan mau melakukannya. Orang tidak seharusnya dipaksa memainkan suatu peran, tidak pula harus diminta untuk memainkan peran yang mungkin membuat bingung setelah penyajian.

d. Mengarahkan Pemain

Pemain yang spontan tidak memerlukan pengarahan. Akan tetpai, permainan peran yang terencana memerlukan pengarahan dan perencanaan yang matang. Penting bagi pemain untuk dapat memainkan perannya pada saat yang tepat dan sesuai dengan tujuan yang diinginkannya. Pengarahan diperlukan untuk memberitahukan mereka sebagai pemain. Pengarahan mungkin dilakukan secara resmi atau tidak resmi, tergantung situasi dan pengarahan tidak harus menentukan apa yang harus dikatakan atau dilakukan.

e. Memahami Peran

Biasanya, suatu hal yang baik bagi pengamat untuk tidak mengetahui peran apa yang sedang dimainkan. Permainan harus di atur waktunya secara hati-hati dan spontan. Penting untuk diketahui, apabila ada beberapa pemain, hendaknya mereka mulai bermain pada saat yang sama dan berakhir pada saat yang sama pula, yaitu ketika permainan dihentikan.

f. Menghentikan/memotong

Efektifitas permainan peran mungkin sangat berkurang jika permainan dihentikan terlalu cepat atau dibiarkan berlangsung terlalu lama. Pengaturan waktu sangat penting. Permainan peran yang lama tidak efektif, jika sebenarnya hanya diperlukan beberapa menit untuk memainkan peran yang diinginkan.

Permainan harus dihentikan jika mungkin setelah permainan dianggap cukup bagi kelompok untuk menganalisis situasi dan arah yang ingin diambil. Dalam beberapa kasus, permainan dapat dihentikan apabila kelompok sudah dapat memperkirakan apa yang akan terjadi jika permainan tetap diteruskan, dan permainan harus dihentikan jika pemain mengalami kebuntuan yang disebabkan penugasan atau pengarahan yang kurang memadai.

g. Mendiskusikan dan Menganalisis Permainan

Langkah terakhir ini harus menjadi "pembersih". Jika peranan dimainkan dengan baik, pengertian pengamat terhadap masalah yang dibahas akan semakin baik. Diskusi harus lebih difokuskan pada fakta dan prinsip yang terkandung daripada evaluasi pemain. Suatu ide yan baik, jika membiarkan pemain mengekspresikan pandangan mereka terlebih dahulu. Ada saatnya bagi pengamat untuk menganalisis, yaitu setelah pemain mengekspresikan diri.

Ketua mempunyai tanggungjawab untuk menyimpulkan fakta yang telah disajikan selama permainan peran dan diskusi, dan merumuskan kesimpulan untuk pemecahan masalah.³⁸

Menurut Djamarah sebelum metode sosiodrama digunakan, terlebih dahulu harus diawali dengan penjelasan dari guru tentang situasi sosial yang akan didramatisasikan oleh para pemeran. Tanpa penjelasan, siswa tidak akan dapat melakukan perannya dengan baik.

_

³⁸ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran* (Jakarta : Kencana Prenada Media Group, 2006), hal. 120-122

Setelah menjelaskan tentang pelaksanaan sosiodrama, barulah siswa dipersilahkan untuk melaksanankan kegiatan sosiodrama tersebut. Sosiodrama akan lebih menarik bila pada situasi yang sedang memuncak, kemudian dihentikan. Selanjutnya diadakan diskusi, bagaimana jalan cerita selanjutnya.

Dengan demikian dapat dipahami bahwa secara garis besar langkah sosiodrama adalah persiapan, pelaksanaan dan tindak lanjut atau evaluasi. Langkah-langkah pelaksanaan sosiodrama secara lebih rinci adalah sebagai berikut:

a. Persiapan

- 1) Menentukan dan menceritakan situasi yang akan didramatisasikan.
- 2) Memilih peran.
- 3) Mempersiapkan pemeran untuk menentukan peranan masingmasing.

b. Pelaksanaan

- 1) Siswa melakukan sosiodrama.
- 2) Guru menghentikan pada saat klimaks atau memuncak.
- Akhiri sosiodrama dengan diskusi tentang jalannya cerita, atau pemecahan masalah selanjutnya.

c. Evaluasi/tindak lanjut

 Siswa diberi tugas untuk menilai atau memberi tanggapan terhadap pelaksana sosiodrama. Siswa diberi kesempatan untuk membuat kesimpulan hasil sosiodrama.

4. Kelemahan dan Kelebihan Sosiodrama

Sama halnya seperti metode pembelajaran lainnya, metode sosiodrama juga memiliki kelebihan dan kelemahan. Kelebihan dan kelemahan ini perlu diketahui ileh setiap pendidik yang akan menerapkan metode sosiodrama dalam kegiatan pembelajaran. Adapun kelebihan dan kelemahan dapat penulis jelaskan sebagai berikut:

Kelemahan dari teknik sosiodrama

- a. Sosiodrama dan bermain peran memerlukan waktu yang relatif panjang.
- b. Kebanyakan siswa yang ditunjuk sebagai pemeran merasa malu untuk memerankan suatu adegan tertentu.
- c. Apabila pelaksanaan sosiodrama dan bermain peran mengalami kegagalan, bukan saja dapat memberi kesan kurang baik, tetapi pengajaran tidak tercapai.
- d. Tidak semua materi pelajaran dapat disajikan dengan teknik ini.³⁹ Kelebihan teknik sosiodrama, diantaranya:
- a. Dapat berkesang dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa.
- Sangat menarik bagi siswa, sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias.
- c. Menambah pengalaman tentang situasi tertentu.

³⁹Irfan, Prabowo, Teknik Sosiodrama, 2012 (http://irvanhavefun.blogspot.com/2012/03/teknik-sosiodrama.html, diakses Rabu, 16 November 2016)

- d. Dapat menghayati peristiwa yang berlangsung dengan mudah, dan dapat memetik butir-butir hikmah yang terkandung di dalamnya.⁴⁰
- 5. Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam pelaksanaan sosiodrama

Menurut Sudjana hal-hal yang perlu diperhatikan dalam Pelaksanaan Sosiodrama, antara lain:

- a. Masalah yang dijadikan cerita hendaknya dialami oleh sebagian anak.
- Penentuan pemeran hendaknya secara sukarela dan motivasi dari diri sendiri.
- c. Konselor tidak banyak menyutradarai/mengatur, biarkan anak yang mengembangkan kreativitasnya.
- d. Diskusi diarahka<mark>n kepada penyele</mark>saian akhir (tujuan)
- e. Kesimpulan diskusi dapat dirumuskan oleh konselor.

6. Tujuan teknik sosiodrama

Menurut Stenberg dan Garcia tujuan dari sosiodrama adalah penapaian untuk membantu konseli memenuhi rasa keingintahuannya. Sosiodrama memiliki tujuan katarsis (mengekspresikan perasaan), wawasan (presepsi baru), dan pelatihan peran (praktik perilaku). Apapun masalah ini , sesi sosiodrama memberikan kesempatan bagi orang untuk mengekspresikan berbagai macam emosi, dari air mata sampai tawa, dan untuk menambah kosa kata.

Teknik sosiorama menurut Al-Tabany bertujuan untuk: (1) melatih keterampilan tertentu baik bersifat profesional maupun bagi kehidupan

⁴⁰Bayu gilang purnomo, Metode Sosiodrama dan Bermain Peran (http://purnama-bgp.blogspot.com/2011/11/metode-sosiodrama-dan-bermain_01.html, diakses Minggu, 13 November 2016).

sehari-hari, (2) memperoleh pemahaman tentang suatu konsep atau prinsip, (3) melatih memecahkan masalah, (4) meningkatkan keaktifan belajar, (5) memberikan motivasi belajar kepada anak, (6) melatih siswa untuk mengadakan kerjasama dalam situasi kelompok, (7) menumbuhka daya kreatif siswa, dan (8) melatih siswa mengembangkan sikap toleransi.

B. Perilaku Agresif

1. Pengertian Perilaku Agresif

Jika dipandang dari definisi emosional, pengertian agrasi adalah hasil dari proses kemarahan yang memuncak. Sedangkan dari definisi motivasional perbuatan agresi adalah perbuatan yang bertujuan untuk menyakiti orang lain.⁴¹

Baron dan Richardson, agresif adalah segala bentuk perilaku yang dimaksudkan untuk menyakiti atau melukai makhluk hidup lain yang terdorong untuk menghindari perilaku itu.⁴²

Strickland mengemukakan bahwa perilaku agresif adalah setiap tindakan yang diniatkan untuk melukai, menyebabkan penderitaan, dan untuk merusak orang lain.

Myers menjelaskan bahwa agresif adalah perilaku fisik maupun perilaku verbal yang diniatkan untuk meluakai objek yang menjadi sasaran agresif.

Mac Neil dan Stewart menjelaskan bahwa perilaku agresif asalah suatu perilaku atau suatu tindakan yang diniatkan untuk mendominasi atau

_

⁴¹ Willis Sofyan, *Remaja & Masalahnya*, (Bandung : Alfabeta, 2010), hal.121

 $^{^{\}rm 42}$ Barbara krahe, Perilaku Agresif. (Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2001), hal.16

berperilaku secara destruktif, melalui kekuatan verbal maupun kekuatan fisik, yang diarahkan kepada objek sasaran perilaku agresif. Objek sasaran perilaku meliputi lingkungan fisik, orang lain dan diri sendiri.⁴³

Dari beberapa pendapat pakar psikologi diatas agresif dapat didefinisikan sebagai tanggapan yang mampu memberikan stimulus merugikan atau merusak terhadap organisme lain.

Pengertian agresif merujuk pada perilaku yang dimaksudkan untuk membuat objeknya mengalami bahaya atau kesakitan. Agresif juga dapat menjadi setiap bentuk keinginan (*drive-motivation*) yang diarahkan pada tujuan untuk menyakiti atau melukai seseorang. Agresif dapat dilakukan secara verbal atau fisik. Perilaku yang secara tidak sengaja menyebabkan bahaya atau sakit bukan merupakan agresif. Pengerusakan barang dan perilaku destruktif lainnya juga termasuk dalam definisi agresif.

Dalam psikologi dan ilmu sosial lainnya, pengertian agresif merujuk pada perilaku yang dimaksudkan untuk membuat objeknya mengalami bahaya atau kesakitan. Motif utama perilaku agresif bisa jadi adalah keinginan menyakiti orang lain untuk mengekspresikan perasaan-perasaan negative, seperti pada agresif permusuhan, atau keinginan mencapai tujuan yang diinginkan melalui tindakan agresif, seperti dalam agresif instrumental.⁴⁴

-

⁴³ Dr. Fattah hanurawan. *Psikologi Social* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2010), hal.

^{80 &}lt;sup>44</sup> Ibid, hal. 17

2. Ciri-ciri perilaku agresif

Menurut Antasari, pada dasarnya perilaku agresif pada manusia adalah tindakan yang bersifat kekerasan, yang dilakukan oleh manusia terhadap sesamanya. Dalam agresi terkandung maksud membahayakan atau menciderai orang lain. Perilaku agresif juga dapat disebut sikap bermusuhan yang ada dalam diri manusia. Perilaku agresif diindikasikan antara lain oleh tindakan untuk menyakiti, merusak, baik secara fisik, psikis, maupun sosial. Sasaran orang yang berperilaku agresif tidak hanya ditujukan kepada musuh tetapi juga kepada benda-benda yang ada dihadapannya yang memberi peluang bagi dirinya untuk merusak. Perilaku menyerang, mencubit, dan memukul yang tunjukan oleh siswa bisa dikategorikan sebagai perilaku agresif. Ciri-ciri perilaku agresif ialah sebagai berikut:45

- a. Perilaku menyerang; perilaku menyerang lebih menekankan pada suatu perilaku untuk menyakiti hati, atau merusak barang orang lain, dan secara sosial tidak dapat diterima.
- b. Perilaku menyakiti atau merusak diri sendiri, orang lain, atau objekobjek penggantinya; perilaku agresif termasuk yang dilakukan anak, hampir pasti menimbulkan adanya bahaya berupa kesakitan dapat berupa kesakitan fisik, misalnya pemukulan, dan kesakitan secara psikis, misalnya hinaan. Selain itu yang perlu dipahami juga adalah sasaran perilaku agresif sering kali ditujukan seperti benda mati.

⁴⁵ Antasari, Menyikapi Perilaku Aggresif Anak (Yogyakarta: Kanisius, 2006), hal. 80

- c. Perilaku yang tidak diinginkan orang menjadi sasarannya; perilaku agresif pada umumnya juga memiliki sebuah ciri yaitu tidak diinginkan oleh orang yang menjadi sasarannya.
- d. Perilaku yang melanggar norma social; perilaku agresif pada umumnya selalu dikaitkan dengan pelanggaran terhadap norma-norma sosial.
- e. Sikap bermusuhan terhadap orang lain; perilaku agresif yang mengacu kepada sikap permusuhan sebagai tindakan yang di tujukan untuk melukai orang lain.
- f. Perilaku agresif yang dipelajari; perilaku agresif yang dipelajari melalui pengalamannya di masa lalu dalam proses pembelajaran perilaku agresif, terlibat pula berbagai kondisi sosial atau lingkungan yang mendorong perwujudan perilaku agresif.

Sedangkan menurut Sukmadinanta, perilaku-perilaku agresif dimanifestasikan keluar supaya dapat diamati oleh oran lain. Oleh karena itu, untuk menilai siswa memiliki kecenderungan perilaku agresif atau tidak, guru atau konselor dapat mengidentifikasi dan melihatnya berdasarkan ciri-ciri sebagai berikut: siswa sering kali berbohong, walaupun ia seharusnya berterus terang, menyontek, meskipun seharusnya dia tidak perlu mencontek. Suka mencuri, atau mengatakan ia kecurian bila barangnya tidak ada. Suka merusak barang orang lain atau barangnya sendiri, melakukan kekejaman, menyakiti orang lain, berbicara kasar, menyinggung perasaan orang lain yang lebih kecil atau lebih lemah. Serta

seringkali marah-marah, uring-uringan, memukulkan kaki ke tangan, menangis dan menjerit.

Dilihat dari uraian pendapat diatas maka penulis dapat mengambil kesimpulan bahwa ciri-ciri perilaku agresif yaitu: perilaku atau tindakan menyerang, kekejaman, seringkali marah-marah, perilaku menyakiti, dan perilaku melanggar norma sosioal sehingga menjadikan sikap bermusuhan terhadap orang lain, dan kerugian pihak yang menjadi korban.

3. Jenis-jenis Agresif

Jenis agresif digolongkan menjadi dua, yaitu:

- a. Agresif permusuhan (hostile aggression)semata-mata dilakukan dengan maksud menyakiti orang lain sebagai ungkapan kemarahan dan ditandai dengan emosi yang tinggi. Perilaku agresif dalam jenis pertama ini adalah tujuan dari agresi itu sendiri atau melakukan sesuatu kekerasan pada korban.
- b. Agresif Instrumental (instrumental aggression) pada umumnya tidak disertai emosi. Perilaku agresif hanya merupakan sarana untuk mencapai tujuan lain selain penderita korbannya. Agresif instrumental mencakup perkelahian untuk membela diri, penyerangan terhadap seseorang ketika terjadi perampokan, perkelahian untuk membuktikan kekuasaan atau domisili seseorang. Perbedaan kedua jenis agresif ini terletak pada tujuan yang mendasarinya. Jenis pertama semata-mata

untuk melampiaskan emosi, sedangkan agresi jenis kedua dilakukan untuk mencapai tujuan lain.⁴⁶

Perilaku agresif bisa berupa verbal dan fisik, aktif dan pasif, langsung dan tidak langsung. Perbedaan antara verbal dan fisik adalah antara menyakiti secara fisik dan menyerang dengan kata-kata; aktif atau pasif membedakan antara tindakan yang terlihat dengan kegagalan dalambertindak; perilaku agresif langsung berarti melakukan kontak langsung dengan korban yang diserang, sedangkan perilaku agresif tidak langsung dilakukan tanpa adanya kontak langsung dengan korban.

Tabel 2.1

Bentuk Agresif	Contoh
Fisik, aktif, langsung	Menikam, memukul atau
	menembak orang lain
Fifik, aktif, tidak langsung	Membuat perangkap untuk orang
	lain, menyewa seorang pembunuh
	untuk membunuh.
Fisik, pasif, langsung	Secara fisik mencegah orang lain
	memperoleh tujuan atau tindakan
	yang diinginkan (seperti aksi duduk
	dalam demokrasi)
Fisik, pasif, tidak langsung	Menolak melakukan tugas-tugas
	yang seharusnya
Verbal, aktif, langsung	Menhina orang lain
Verbal, aktif, tidak langsung	Menyebarkan gosip atau rumor
	jahat tentang orang lain
Verbal, pasif, langsung	Menolak berbicara kepada orang
	lain, menolak menjawab
	pertanyaan, dll.

 $^{^{46}}$ Robert a. Baron dan Donn Byrne, $Psikologi\ Social\ Jilid\ 2$ (Jakarta : Erlangga, 2005), hal. 169

-

Verbal, aktif, tidak langsung	Tidak mau membuat komentar
	verbal (misal: menolak berbicara
	ke orang yang menyerang dirinya
	bila dia dikritik secara tidak fair

4. Teori-teori tentang perilaku agresif

Teori tentang perilaku agresif juga terbagi dalam beberapa kelompok, yaitu kelompok teori bawaan atau bakat, teori *Environmentalis* atau teori *lingkungan*, dan teori *kognitif*.

a. Teori Bawaan

Teori bakat atau bawaan terdiri atas teori Psikoanalisis dan teori Biologi.

1) Teori Naluri

Freud dalam teori psikoanalis klasiknya mengemukakan bahwa perilaku agresif adalah satu dari dua naluri dasar manusia. Naluri perilaku agresif atau tanatos ini merupakan pasangan dari naluri seksual atau eros. Jika naluri seks berfungsi untuk melanjutkan keturunan, naluri perilaku agresif berfungsi mempertahankan jenis. Kedua naluri tersebut berada dalam alam ketidaksadaran, khususnya pada bagian dari kepribadian yang disebut Id yang pada prinsipnya selalu ingin agar kemampuannya dituruti prinsip kesenangan atau pleasure pinciple). Akan tetapi, sudah barang tentu tidak semua keinginan *Id* dapat dipenuhi. Kendalinya terletak pada bagian lain dari kepribadian yang dinamakan super-ego yang

mewakili norma-norma yang ada dalam masyarakat dan *ego* yang berhadapan dengan kenyataan. Karena dinamika kepribadian seperti itulah, sebagian besar naluri perilaku agresfi manusia diredam (repressed) dalam alam ketidak sadaran dan tidak muncul sebagai perilaku yang nyata.

2) Teori Biologi

Teori biologi mencoba menjelaskan prilaku agresif, baik dari proses faal maupun teori genetika (ilmu keturunan). Yang mengajukan proses faal antara lain adalah Moyer, yang berpendapat bahwa perilaku agresif ditentukan oleh proses tertentu yang terjadi di otak dan susunan syaraf pusat. Demikian pula hormon laki-laki (testoteron) dipercaya sebagai pembawa sifat agresif. Kenakalan remaja lebih banyak terdapat pada remaja pria, karena jumlah *testosteron* menurun sejak usia 25 tahun. Di antara remaja dan dewasa yang nakal, terlibat kejahatan, peminum, dan penyalahguna obat ditemukan produksi testosteron yang lebih besar dari pada remaja dan dewasa biasa. Laki-laki lebih toleran terhadap pelecehan seksual dari pada wanita karena pada laki-laki terdapat lebih banyak hormon *testosteron*.

b. Teori Lingkungan

Inti dari teori ini adalah bahwa perilaku agresif merupakan reaksi terhadap peristiwa atau stimulasi yang terjadi di lingkungan.

1) Teori Frustasi- Perilaku Agresif Klasik

Teori yang dikemukakan oleh Dollard dkk. dan Miller ini intinya berpendapat bahwa perilaku agresif dipicu oleh frustasi. Frustasi itu sendiri artinya adalah hambatan terhadap pencapaian suatu tujuan. Dengan demikian, perilaku agresif merupakan pelampiasan dan perasaan frustasi.

2) Teori Frustasi – Perilaku Agresif Baru

Dalam perkembangannya kemudian terjadi beberapa modifikasi terhadap teori Frustasi – Perilaku Agresif yang klasik. Salah satu modifikasi yang membedakan antara frustasi iritasi. Jika suatu hambatan terhadap pencapaian tujuan dapat dimengerti alasannya, yang terjadi adalah iritasi (gelisah, sebal), bukan frustasi (kecewa, putus asa). Selanjutnya, Bahwa frustasi menimbulkan kemarahan dan emosi marah inilah yang memicu perilaku agresif. Marah itu sendiri baru timbul jika sumber frustasi dinilai mempunyai alternatif perilaku lain daripada perilaku yang menimbulkan frustasi itu. Perilaku agresif beremosi benci itu pun tidak terjadi begitu saja. Kemarahan memerlukan pancingan (cue)

tertentu untuk dapat menjadi perilaku agresi yang nyata. Hal lain yang perlu diketahui tentang hubungan antara frustasi dan perilaku agresif ini adalah bahwa tidak selalu perilaku agresif berhenti atau tercegah dengan sendirinya jika hambatan terhadap tujuan sudah teratasi.

3) Teori Belajar Sosial

Teori lain tentang perilaku agresif dalam lingkungan adalah teori belajar sosial. Berbeda dari teori bawaan dan teori frustasi perilaku agresif yang menekankan faktor-faktor dorongan dari dalam. belajar lebih teori sosial memperhatikan faktor tarikan dari luar. Ganjaran yang diperoleh dari perilaku agresif akan berpengaruh pada peningkatan perilaku agresif tersebut. Wanita-wanita yang agresif telah mengalami sendiri perlakuan agresif terhadap dirinya baik yang diperolehnya dari orang tuannya, teman perianya, maupun pacarnya.

4) Teori Kognisi

Teori kognisi yang berintikan pada proses yang terjadi pada kesadaran dalam membuat penggolongan (kategorisasi), pemberian sifat-sifat (atribusi), penilaian, dan pembuat keputusan.⁴⁷ Dalam hubungan dua orang, kesalahan atau penyimpangan dalam pemberian antribusi juga dapat

⁴⁷ Sarwono Sarlito, *Psikologi Social*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2002), hal. 297.

menyebabkan perilaku agresif. Misalnya, ada seseorang pelajar melihat ada pelajar lain yang melihat kearah dirinya. Pelajar yang pertama menyangka pelajar kedua melotot pada dirinya. Pelajar yang pertama memberi antribusi yang salah kepada pelajar kedua, yaitu bahwa pelajar kedua, memusuhinya, marah kepadanya atau menantangnya berkelahi. Reaksi pelajar pertama menjadi agresif terhadap pelajar kedua.

5. Penyebab Agresif

Temuan penelitian mengindikasikan bahwa agresi berasal dari begitu banyak variable faktor-faktor sosial, karakteristik pribadi, dan faktor-faktor situsional.⁴⁸

Dr. Sylvia rimm menyebutkan beberapa penyebab munculnya perilaku agresif.⁴⁹

a. Korban kekerasan

Sebagai anak yang terlalu agresif pernah menjadi korban perilaku agresif. Orang tua, saudara, teman, atau pengasuh yang melakukan tindakan kekerasan bisa membuat anak meniru perbuatan tersebut. Anak yang menjadi korban kemudian menjadikan anak lain sebagai korbannya.

⁴⁸ Robert a. Baron dan Donn Byrne, *Psikologi Social Jilid 2* (Jakarta : Erlangga, 2005),

⁴⁶ Robert a. Baron dan Donn Byrne, *Psikologi Social Jilid 2* (Jakarta : Erlangga, 2005), hal. 169

⁴⁹Dr. Sylvia Rimm, *Mendidik Dan Menerapkan Disiplin Pada Anak Prasekolah* (Jakarta : PT Gramedia, 2003), hal.156

b. Terlalu dimanjakan

Anak yang terlalu dimanjakan juga bisa menjadi agresif baik secara verbal maupun fisik terhadap anak lain karena mereka berkuasa dan tak mau berbagi atau tak bisa menerima jika keinginannya tak segera terpenuhi. Mereka bahkan bisa berbuat kasar terhadap orang tua dan saudaranya

c. Televisi dan vidio game

Melihat perilaku agresif dan era di televisi juga mendorong anak menjadi agresif. Kadang-kadang acara anak-anak mengandung tindak kekerasan seperti acara orang dewasa. Bahkan film kartun pun memberi contoh perilaku agresif. Vidio game juga sering kali mengajarkan kekerasan dan tak sesuai untuk anak.

d. Sabotase antar orang tua

Sumber perilaku agresif yang juga penting adalah sikap orang tua yang tak merupakan satu tim. Jika salah satu orang tua memihak kepada anak yang menentang orang tua lainnya, ini akan membangkitkan sikap manipulative dan agresif pada anak karena anak menjadi lebih berkuasa dari orang tua yang di tentangnya itu. Mereka pun belajar tak menghargai orang tua karena orang tua yang satu tak menghargai orang lain.

e. Kemarahan

Perilaku agresif bisa timbul akibat kemarahan dari dalam diri anak yang muncul karena adanya sesuatu yang tak bees dan tak dapat dipahami oleh si anak itu sendiri. Misalnya anak adopsi, sikap traumatis dan lain sebagainya.

f. Penyakit dan Alergi

Ketegangan dan rasa frustasi yang timbul akibat penyakit, alergi, atau kelemahan yang tak disadari orang tua bisa membuat anak bersikap agresif. Alergi terhadap makanan utama seperti susu gandum bisa menjadi keroknya. Kelemahan pendengaran, pandangan atau intelektual yang tak dapat diungkapkan anak kepada orang tua juga bisa menimbulkan frustasi dan kurangnya pengertian dari orang lain bisa menimbulkan kemarahan atau perilaku agresif.

g. Frustasi

Frustasi merupakan pengalaman yang tidak menyenangkan, dan frustasi dapat menyebabkan agresi sebagian besar karena adanya fakta tersebut. Dengan kata lain, frustasi kadang-kadang menghasilkan agresi karena adanya hubungan mendasar antara efek negative (perasaan tidak menyenangkan). Misalnya jika seorang individu mempercayai bahwa dia layak memperoleh kenaikan gaji yang besar dan kemudian menerima jumlah yang jauh lebih sedikit tanpa penjelasan mengapa ini terjadi, ia menyimpulkan bahwa ia diperlakukan dengan sangat tidak adil bahwa hak yang sah telah diabaikan. Hasilnya: ia dapat memiliki pikiran-pikiran yang hostile, mengalami kemarahan yang intens, dan mencari cara untuk

50

mebalas dendan terhadap sumber yang dipersepsikan sebagai

penyebab frustasi tersebut (bos atau perusahaan).⁵⁰

C. Hasil Penelitian Terdahulu yang Relevan

1. Judul : Pengembangan Sosiodrama dengan Teknik Gerak dan

lagu dalam Penanaman Rasa Empati pada Santri Kelas 2 Taman

Pendidikan Al-Qur'an (TPQ) Salafiyah Gang Jemur Sari Surabaya.

Oleh : Eka Putri Nur Aini

Jurusan : Bimbingan dan Konseling Islam

Universitas: UIN Sunan Ampel Surabaya

Sama-sama menggunakan teknik sosiodrama sebagai teknik dalam

bimbingan dan konseling islam.

Dalam skripsi ini memberikan pengalaman dan menanamkan rasa

empati dengan rumus model-model, konsep, teori, dan penelitian ini

yang menjadi pusat adalah santri kelas 2 TPQ, sedangkan dalam

penelitian yang ingin saya lakukan yang menjadi pusat adalah siswa

kelas V di Madrasah Ibtida'iyah.

2. Judul : Pengaruh Bimbingan dan Konseling Islam dengan

Teknik Sosiodrama dalam Meningkatkan Hubungan Interpersonal

Siswa Kelas V MI Raden Rahmat Surabaya.

Oleh : Suci Rohmah Wati

Jurusan : Bimbingan da Konseling Islam

Universitas: UIN Sunan Ampel Surabaya, 2004

⁵⁰Robert a. Baron dan Donn Byrne, *Psikologi Social Jilid 2* (Jakarta : Erlangga, 2005),

hal. 144

51

Sama-sama meneliti seberapa besar pengaruh sosiodrama dalam

Bimbingan dan Konseling Islam.

Dalam skripsi ini peneliti menggunakan penelitian kuantitatif

eksperimen, sedangkan dalam penelitian yang ingin saya lakukan ini

menggunakan penelitian kualitatif deskriptif.

3. Judul : Pengaruh Layanan Konseling Kelompok Terhadap

Perilaku Agresif Siswa Kelas VII di SMP Negeri 3 Kota Bengkulu.

Oleh : Trisia Febrianti

Jurusan : Bimbingan Konseling

Universitas: Universitas Bengkulu, 2014

Sama-sama meneliti tentang perilaku agresif terhadap siswa. Dalam

skripsi ini penulis menggunakan teknik layanan konseling kelompok,

sedangkan dalam penelitian yang saya lakukan ini saya menggunakan

teknik sosiodrama.