

Perilaku Agresif Peserta Didik di SDIT Al Huda Ditinjau Berdasarkan Teori Belajar Behavioristik Albert Bandura

Ilham Syifa

STIT Raden Santri Gresik

Ilham.faizah7661@gmail.com

Abstrak

Tujuan penelitian ini yaitu memaparkan perilaku agresif berdasarkan teori belajar behavioristik. Penulis menemukan fakta adanya perilaku agresif pada peserta didik di SDIT AL Huda Sangkapura Bawean. Perilaku agresif tersebut ditunjukkan dalam berbagai bentuk sebagai manifestasi beragam faktor. Penelitian ini penting dilakukan sebagai dasar pijakan bagi guru dalam melakukan penanganan perilaku agresif yang mengganggu proses belajar mengajar peserta didik. Metode yang digunakan adalah penelitian deskriptif. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas II SDIT Al Huda Bawean sebanyak dua peserta didik. Teknik pengumpulan data pada artikel ini yaitu wawancara, observasi, dan dokumentasi. Hasil penelitian yaitu perilaku agresif muncul karena adanya peniruan (*modelling*).

Keyword : perilaku agresif, behavioristik, Albert Bandura.

Pendahuluan

Sekolah merupakan tempat berlangsungnya pendidikan. Menurut UU RI No. 20 Tahun 2003 Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana yang dilakukan untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara. Namun pada kenyataannya, tujuan pendidikan belum tercapai dengan maksimal khususnya pada pencapaian akhlak mulia. Terdapat fenomena yang menunjukkan adanya kegagalan peserta didik dalam berperilaku seperti saling mengejek, mengancam, memukul, mencaci maki, dan hal tersebut membahayakan orang lain. Perilaku tersebut adalah perilaku agresif merupakan perilaku yang dapat membahayakan orang lain. Pendapat ini diperkuat oleh Antasari yang mengatakan bahwa perilaku agresif merupakan tindakan yang bersifat kekerasan, yang dilakukan oleh manusia terhadap sesamanya, dimana dalam agresif terdapat maksud untuk membahayakan atau mencederai orang lain berupa tindakan untuk menyakiti baik secara fisik, psikis, maupun sosial. Perilaku agresif disebabkan oleh proses belajar yang tidak semestinya misalnya anak berada dalam keluarga yang otoriter, pergaulan yang salah, dan lingkungan yang tidak memadai sehingga anak tumbuh memiliki perilaku .

Perilaku agresif pada peserta didik dapat terjadi di pada jenjang SD, SMP, dan SMA

Pada artikel ini akan dibahas tentang perilaku agresif di jenjang SD. Agresi dilakukan individu untuk mengungkapkan perasaannya dan tentunya pengungkapan tersebut salah dan akan merugikan orang lain dan diri sendiri. Perilaku agresi yang sering ditemui di lingkungan sekitar misalnya perkelahian antar pelajar, antar kampung bahkan antar negara sedangkan perilaku agresi yang terjadi pada anak misalnya saling mengejek, memukul dan melempar. Penelitian terdahulu yang memperkuat terjadinya perilaku agresif yaitu karena setiap hari anak sering melihat dan menyaksikan kekerasan dalam rumah tangga baik secara langsung atau tidak langsung yang dilakukan ayah terhadap ibu dan anaknya sebagaimana penelitian Hartini yang memaparkan bahwa anak mengadopsi perilaku agresinya dari hasil belajar melalui pengamatan anak terhadap orang tua lalu terjadi peniruan semua tingkah laku yang diamatinya.

Pengaruh media masa juga merupakan salah satu faktor yang kuat dalam membentuk perilaku agresi. Demikian juga menurut Kirsh tayangan kekerasan di televisi yang terus menerus ditonton oleh anak-anak menyebabkan meningkatnya agresi pada anak-anak. Tontonan tersebut menyebabkan anak melakukan fantasi, isi fantasi banyak dipengaruhi oleh tontonan yang disaksikan oleh anak dan menyebabkan anak meniru tokoh yang telah ditontonnya.

Berdasarkan penelitian terdahulu di atas, peneliti tertarik untuk melakukan observasi tentang perilaku agresif di Jawa Timur khususnya di SDIT AL Huda Sangkapura Bawean. Hasil observasi menunjukkan terdapat perilaku agresif pada siswa kelas II yang ditunjukkan dengan gejala memukul, mengancam, selalu bergerak didalam kelas, serta mengganggu teman-temannya saat pelajaran berlangsung. Berdasarkan fenomena tersebut, membuat peneliti tertarik untuk menulis artikel tentang perilaku agresif yang ditinjau dari teori behavioristik. Banyak tokoh yang menjadi pelopor teori behavioristik seperti Albert Bandura dengan teori belajar sosial, Ivan Pavlov dengan teori belajar classical conditioning, Skinner dengan teori belajar operant conditioning. Dan tokoh yang mengemukakan perilaku agresif adalah Albert Bandura yang terkenal dengan teori belajar sosial.

Menurut Bandura dalam teori belajar sosial, hasil belajar menekankan proses mengamati dan meniru perilaku orang lain dan lingkungan merupakan faktor utama yang berpengaruh terhadap keberhasilan belajar. Pemilihan teori behavioristik menurut Albert Bandura dilatarbelakangi karena adanya fenomena agresi pada anak. Hal tersebut sesuai dengan eksperimen yang dilakukan Bandura yang terkenal dengan sebutan Bobo Doll. Hasil eksperimen tersebut yaitu seorang anak memiliki perilaku agresi karena peniruan. Perilaku agresi merupakan gangguan perilaku yang akan menyebabkan kesulitan belajar bagi peserta didik karena perilaku *maladaptive* tersebut dapat memberikan dampak buruk bagi anak. Dampak tersebut menyebabkan terganggunya proses hubungan sosial anak dengan orang lain serta menjadikan anak tidak konsentrasi belajar, tidak tenang, gelisah, tidak mengerjakan tugas. Hal ini tentunya mempengaruhi tercapainya prestasi belajarnya di sekolah. Berdasarkan latar belakang tersebut, pada artikel ini akan dipaparkan perilaku agresif kelas II SD IT AL Huda Sangkapura Bawean

berdasarkan teori Behavioristik.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif. Menurut Bogdan dan Tailor mendefinisikan metodologi kualitatif merupakan penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis berdasarkan perilaku yang dapat diamati. Dalam konteks ini, penelitian akan menghasilkan data deskriptif mengenai perilaku yang diamati. Perilaku yang diamati dalam artikel ini adalah perilaku agresif siswa SD IT Al Huda Sangkapura Bawean.

Teknik pengambilan sample dalam penelitian ini dilakukan secara *purposive sampling*. Subjek penelitian adalah peserta didik SD yang menunjukkan perilaku agresif. Subjek dalam penelitian ini berjumlah 2 peserta didik. Lokasi penelitian dilakukan di SDIT AL Huda Sangkapura Bawean.

Teknik pengumpul data yang digunakan terdiri dari observasi, wawancara dan dokumentasi. Observasi dilakukan oleh wali kelas dan peneliti. Wawancara dilakukan kepada wali kelas, guru BK dan peserta didik yang bersangkutan.

Uji kredibilitas data peneliti menggunakan teknik triangulasi teknik dan triangulasi sumber. Teknik analisis data yang digunakan yaitu model Miles dan Huberman meliputi reduksi data, penyajian data dan kesimpulan.

Perilaku Agresif, Faktor Penyebab, Ciri-ciri dan Bentuk Perilaku Agresif

Breakwell memberikan pendapat tentang perilaku agresif yaitu agresifitas selalu menunjuk pada tingkah laku kasar, menyerang dan melukai baik secara fisik maupun mental. Begitu pula Myers mendefinisikan agresi (*aggression*) sebagai perilaku fisik atau verbal yang dimaksudkan untuk menyebabkan kerusakan. Tingkah laku agresif secara sosial adalah tingkah laku menyerang orang lain baik penyerangan secara verbal maupun fisik. Penyerangan secara verbal misalnya mencaci, mengejek, atau memperolok, sedangkan agresif secara fisik seperti mendorong, memukul, dan berkelahi, melampiaskan kebencian dengan cara melukai, menyakiti atau merusak orang lain.

Pendapat serupa dikemukakan oleh Mappiare mendefinisikan perilaku agresif ialah tingkah laku yang dilakukan individu yang memiliki tujuan untuk melukai atau mencelakakan. Perilaku agresif terjadi karena adanya luapan emosi akibat kegagalan individu mendapatkan kebutuhannya yang diekspresikan dalam bentuk agresif fisik atau verbal. Pengertian ini dapat dilihat menurut para ahli seperti Scheneiders mendefinisikan agresif adalah luapan emosi yang dimunculkan karena individu mengalami sebuah kegagalan yang ditempatkan dalam bentuk pengerusakan terhadap orang ataupun benda dengan unsur kesengajaan yang diekspresikan dengan kata-kata ataupun perilaku

Faktor Penyebab Perilaku Agresif

Dalam teori insting-ganda, Freud berpendapat dorongan individu melakukan perilaku agresif didorong oleh dua kekuatan dasar yang menjadi bagian tak terpisahkan dari sifat manusiawi; insting kehidupan (eros) dan insting kematian (thanatos) dan diarahkan pada destruksi-diri. Perilaku agresif pada anak sepertinya akan menimbulkan akibat yang akan meresahkan individu lainnya karena perilaku ini dipahami sebagai perilaku yang ingin melukai orang lain dan perilaku yang tidak dapat diterima oleh lingkungan sosial. Tindakan agresif ini muncul karena ada beberapa faktor pemicu yaitu baik dalam diri individu maupun dari luar diri individu.

Sears, Taylor dan Peplau perilaku agresif disebabkan karena individu mengalami frustrasi. Perilaku agresif dapat muncul dengan bentuk serangan verbal atau serangan fisik..Sedangkan Berkowitz berpandangan agresif muncul terutama dari suatu dorongan untuk menyakiti orang lain. Teori ini dikenal dengan teori dorongan, yang mengemukakan bahwa frustrasi membangkitkan motif yang kuat untuk menyakiti orang lain. Perilaku agresif berawal dari rasa frustrasi atau kondisi lingkungan yang tidak menyenangkan, dengan kondisi yang tidak menyenangkan itu maka munculah emosi yang tidak menyenangkan pula, seperti marah dan kesal sehingga timbul suatu dorongan untuk menyakiti orang lain, dan akhirnya terlampiaskan dalam bentuk agresif yang nyata dengan melukai orang lain baik secara verbal ataupun fisik.

Koeswara memaparkan faktor penyebab agresif terjadi karena faktor eksternal (sosial, faktor lingkungan, faktor situasional, faktor hormon, alkohol, obat-obatan) dan internal (kepribadian).

Sedangkan Sears menjelaskan faktor-faktor pencetus perilaku agresif antara lain: *pertama*, Penguatan merupakan perubahan perilaku yang diinginkan dengan cara menarik konsekuensi yang tidak menyenangkan apabila dilakukan secara terus menerus maka individu akan merasa bahwa dirinya benardan suatu ketika individu itu diberi hukuman maka individu itu merasa bahwa dirinya sangat diatur dan akan memunculkan emosi, akibatemosi yang tidak terkontrol maka menjadi agresif. *Kedua*, Imitasi Termasuk dalam salah satu faktor pencetus dari agresifkarena proses imitasi merupakan proses peniruan yang utuh kepada siapa saja seperti tokoh, orang tua, bintang film, dan sebagainya.Apabila tokoh atau bintang film melakukan sesuatu maka individu itu berusaha untuk menirunya tanpa mempertimbangkan baik dan buruknya. *Ketiga* Norma Sosial Perilaku agresif yang dikendalikan oleh norma sosial sangat kompleks biasanya berasal dari pengaruh kelompok sebaya.Misalnya gerombolan anak muda mungkin merasa bahwa membunuh untuk membalas dendam merupakan tindakan yang dapat dibenarkan sedang anggota masyarakat lain tidak menyetujui. *Keempat*, Deindividualis. Setiap individu menyelesaikan tugas dalam perkembangannya itu berbeda-beda ada yang secara cepat dapat menyelesaikan masalah ada juga lambatdalammenyelesaikan,biasanya iri dan dapat menimbulkan emosi yang berlebihan dan akan menimbulkan emosi. *Kelima*, Agresi Instrumental

Jenis agresi ini terjadi karena pelaku agresif hanya ingin memperoleh tujuan-tujuan tertentu. Misalnya pembunuh bayaran mereka membunuh karena ada imbalan uang bukan semata-mata ada dendam atau sedang marah.

Ciri-Ciri Perilaku Agresif

Individu yang memiliki perilaku agresif memiliki ciri-ciri yang berbeda. Guru atau konselor dapat mengidentifikasi dan melihat ciri-ciri sebagai berikut: peserta didik sering sekali berbohong, menyontek, suka merusak barang orang lain, atau barangnya sendiri, melakukan kekejaman, menyakiti orang lain, berbicara kasar, menyinggung perasaan orang lain, tidak peduli pada orang lain yang membutuhkan pertolongannya, dan suka mengganggu peserta didik lain yang lebih kecil atau lebih lemah. Serta sering kali marah-marah, uring-uringan, melukai anggota tubuhnya, menangis dan menjerit.

Menurut Antasari ciri-ciri perilaku agresif antara lain: *pertama* Perilaku menyakiti atau merusak diri sendiri, orang lain yang akan menimbulkan adanya bahaya berupa kesakitan yang dapat dialami oleh dirinya sendiri atau orang lain. Bahaya kesakitan dapat berupa kesakitan fisik. Sasaran perilaku agresif sering kali ditujukan seperti benda mati. Contoh: memukul meja saat marah. *Kedua*, Perilaku yang tidak diinginkan orang yang menjadi sasarannya. Perilaku agresif pada umumnya juga memiliki sebuah ciri yaitu tidak diinginkan oleh orang yang menjadi sasarannya. Contoh: tindakan menghindari pukulan teman yang sedang jengkel. *Ketiga*, Perilaku yang melanggar norma sosial perilaku agresif pada umumnya selalu dikaitkan dengan pelanggaran terhadap norma-norma sosial.

Bentuk Perilaku Agresif

Ada berbagai bentuk agresif yang terjadi pada diri individu salah satu diantaranya adalah seperti yang dikemukakan oleh Murry dan Bellak bahwa agresifitas meliputi: agresifitas emosional verbal, agresifitas fisik sosial, agresifitas destruktif dan agresifitas sosial.

Agresif emosional verbal yang sering dilakukan anak misalnya perilaku mudah marah atau membenci orang yang dilakukan dengan menghina perang mulut, mengutuk, menertawakan dan lain-lain sedangkan agresifitas fisik sosial dapat ditunjukkan dengan perilaku berkelahi, membunuh atau membalas dendam. Agresifitas fisik sosial ini sangat berbahaya kalau terus menerus dibiarkan tanpa adanya penanganan karena bisa mengakibatkan jatuhnya korban jiwa dan harta benda. Agresifitas fisik sosial dapat ditampakan dengan perilaku merusak benda-benda disekitarnya hanya untuk membalas dendam tanpa adanya perang fisik karena orang yang dihadapi pejabat atau aparat. Individu tidak berani berhadapan langsung, cara untuk membalas dendam adalah dengan merusak harta benda yang dimiliki orang yang bersangkutan. Sedangkan agresifitas destruktif dapat ditampakan dengan perilaku menyerang binatang, memukul diri sendiri dan bunuh diri. Ini disebabkan karena individu merasa kesal dengan dirinya

sendiri dan frustrasi. Contohnya individu menderita penyakit yang bertahun-tahun dan tidak sembuh-sembuh akibatnya menjadi tanggungan keluarga, dan individu itu memutuskan untuk bunuh diri supaya tidak menjadi tanggungan keluarga lagi.

Moore dan Fine menjelaskan dua bentuk perilaku agresif yaitu secara fisik dan secara verbal. Agresif verbal yaitu dilakukan dengan cara menyerang secara verbal seperti mengejek, membentak, menghina, dan lain-lainnya sedangkan agresif fisik yaitu agresif yang dilakukan dengan menggunakan kemampuan fisik seperti menendang, menggigit, mencubit, melempar dan lain-lainnya.

Ilustrasi Kasus Pertama Perilaku Agresif

Ikrom adalah peserta didik kelas II SDIT Al Huda Sangkapura, Bawean. Ikrom tinggal dengan ibunya, ayah Ikrom sudah meninggal. Dia adalah salah satu anak yang memiliki perilaku agresif. Berdasarkan observasi yang telah dilakukan, Ikrom suka ribut ketika dia bosan dalam pelajaran dan mencari teman untuk diajak ribut, senang mengganggu temannya, dan tidak bisa diam ketika berada di dalam kelas. Ikrom tidak bisa diajak bercanda oleh teman-temannya, dia mudah tersinggung. Ikrom memiliki badan yang tinggi besar dibanding dengan teman-temannya.

Ketika diwawancara, ikrom menjelaskan bahwa perilaku agresif Ikrom muncul karena dia berteman dengan kakak kelas, kakak kelas ikrom sering menyuruhnya dan ketika dia menolak yang terjadi adalah kakak kelas tersebut mengancam bahkan memukul Ikrom. Sebenarnya Ikrom kesal dengan kakak kelas tersebut dan ikrom melakukan perintah karena terpaksa. Kekesalan tersebut dilampiaskan kepada teman-teman kelasnya. Di Kelas Ikrom bersikap agresif sering mengganggu temannya karena dia ingin diperhatikan oleh temannya. Dan dia sering menyuruh temannya khususnya yang memiliki postur tubuh lebih kecil dari ikrom. Ketika temannya menolak, ikrom pun kesal dan tidak segan-segan memukul bahkan mengancam seperti yang dilakukan kakak kelas terhaapnya.

Berdasarkan wawancara dengan teman sekelasnya, Ikrom memiliki perilaku suka memukul, hampir semua teman laki-laki yang ada di kelas dipukul oleh Ikrom, teman-temannya menjelaskan bahwa Ikrom tidak bisa diajak bercanda karena dia ketika diajak bercanda gampang emosi dan suka memukul, jadi teman-temannya kurang *respect* dengan Ikrom.

Berdasarkan wawancara dengan Guru. Perilaku agresif ikrom berpengaruh pada nilai akademiknya karena dia selalu mengusik temannya ketika pelajaran berlangsung sehingga timbul keributan di kelas sehingga menyebabkan Ikrom tidak konsentrasi dalam mengikuti kegiatan belajar. Perilaku Ikrom tersebut menimbulkan dampak negatif bagi dirinya yaitu terkait hubungan dengan teman sebaya dan kesulitan belajar bagi Ikrom.

Ilustrasi Kasus Kedua

Khairul Tirta adalah peserta didik kelas II di SDIT Al Huda Sangkapura Bawean. Dia tidak tinggal dengan orang tuanya tapi dengan neneknya. Ibunya berada di Singapura sebagai TKW sementara keberadaan ayah Tirta tidak diketahui. Permasalahan yang dialami oleh Tirta adalah Perilaku Agresif. Identifikasi masalah yang dialami oleh Tirta yaitu Tirta suka mengejek teman sekelasnya, Tirta suka mengganggu temannya di saat jam mata pelajaran khususnya teman sebangku dan ketika tidak ada jam pelajaran. Tirta suka berkata kasar terhadap temannya dalam bermain, emosi tirta tidak stabil. Menurut temannya dia adalah peserta didik yang egois dan jika dia kalah dalam bermain dia melampiaskan memukul temannya yang menang. Perilaku Tirta tidak disukai oleh teman-temannya tetapi teman-temannya tidak berani dengan Tirta dikarenakan Tirta adalah seorang peserta didik yang memiliki postur tubuh lebih besar dibandingkan teman-temannya. Ketika diwawancarai, Tirta menyatakan bahwa dia suka dengan perilaku yang dimilikinya karena adanya perilaku tersebut membuat teman-teman tidak berani kepadanya sehingga dia bisa semena-mena dengan temannya tanpa menyadari kalau temannya kesal atas perilaku tersebut. Berdasarkan wawancara dengan Tirta, hobi Tirta adalah main *game* khususnya *game mobile legend*. Sepulang sekolah dia menghabiskan waktunya untuk bermain game. Dia suka kesal dan marah marah ketika kalah dan sering mencaci maki temannya di game tersebut, alhasil game tersebut mempengaruhi perilaku Tirta. Hobi Tirta main *mobile legend* karena menurutnya game tersebut dapat menghibur dirinya. Dia lebih suka menghabiskan waktu untuk main game dibandingkan bermain dengan teman-temannya. Sementara neneknya tidak mengontrol apa saja yang dilakukan Tirta. Ketika ditanya bagaimana kalau paketan habis, Tirta menjawab ya langsung minta nenek saja. Dan neneknya selalu memberikan uang kepada Tirta karena jika tidak dibelikan Tirta akan marah, ngambek, dan tidak bisa mengontrol emosinya.

Alhasil, perilaku Tirta di sekolah juga sama seperti perilaku dia dirumah. Akibat game tersebut ketika di sekolah Tirta sering memarahi teman-temannya, membentak, mencaci dan memukul temannya. Perilaku agresif Tirta sebagai bentuk atau cara Tirta dalam mencari perhatian namun cara yang dilakukan Tirta dengan mengganggu teman sekelasnya justru tidak disukai oleh teman sekelasnya.

Analisis Kasus Pertama dan kedua berdasarkan Teori Behavioristik Albert Bandura

Kasus pertama dan kedua menunjukkan adanya perilaku agresif pada anak . Perilaku agresif menurut menurut Berkowitz agresif perilaku menyakiti orang lain baik secara fisik maupun mental. Menurut Krahe agresif adalah segala bentuk perilaku yang dimaksudkan untuk menyakiti atau melukai makhluk hidup lain baik secara fisik maupun verbal”. Menurut Baron “Agresif adalah perilaku ditujukak untuk mencelakakan individu lain yang tidak menginginkan datangnya tingkah laku tersebut”

Adanya kegagalan belajar yang berupa perilaku agresif pada anak disebabkan karena proses mengamati dan meniru. Proses ini disebut proses *modelling*. Perilaku agresif Ikrom

muncul ketika meniru kakak kelasnya.. Dia sering dimarahi, diancam, dibentak dan dipukul oleh kakak kelasnya. Hal tersebut yang tersimpan di memori otak Ikrom sehingga dia cenderung berperilaku sama dengan perilaku yang dilakukan oleh kakak kelasnya. Hal ini diperkuat oleh Bandura menjelaskan bahwa proses belajar pada individu akan lebih banyak terjadi melalui proses pengamatan terhadap situasi dan kondisi lingkungannya, oleh karena itu kebanyakan perilaku manusia dipelajari sebagai hasil pengamatan melalui proses *modelling*. Dari pengamatan satu ke bentuk pengamatan lainnya yang membentuk sebuah perilaku baru yang akan digunakan sebagai pedoman dalam bertindak. Sedangkan kasus yang dialami oleh Tirta yaitu kemunculan perilaku agresif karena dia sering main game mobile legend, seringnya interaksi melalui hape membuat perilaku agresif muncul karena game mobile legend adalah game yang didalamnya terdapat pertengkaran dan kebanyakan ketika mengalami kekalahan dalam game, anak cenderung marah-marah, mengumpat, bahkan mencaci maki terhadap teman dunia maya. Hal ini diperkuat dengan pendapat Bandura yaitu perilaku agresif bukanlah perilaku yang dibawa individu sejak lahir namun perilaku ini terjadi karena adanya pembelajaran dari lingkungan sosial seperti interaksi dengan keluarga, interaksi dengan rekan sebaya dan media massa/ handphone melalui *modelling*. Hal ini diperkuat oleh penelitian yang dilakukan Fatmawati hasil penelitian adalah ada hubungan antara permainan video games (*playstation*) dengan perilaku agresif anak dan remaja di area terminal kabupaten bulukumba yang positif dan kuat.

Kasus pertama dan kedua sejalan dengan eksperimen yang dilakukan oleh Bandura yaitu eksperimen yang dikenal dengan Bobo Doll. eksperimen *Bobo Doll* tersebut menggunakan seorang anak kecil bersama dengan sebuah boneka. Tahapannya yaitu yang pertama anak kecil diletakkan di sebuah ruang yang terpisah dengan sekat kaca yang tembus pandang (*one way screen*) lalu di ruangan sebelahnya, boneka dan seorang dewasa yang telah dikondisikan ditempatkan sehingga si anak dapat melihat semua aktivitas orang dewasa dengan bonekanya. Orang dewasa tersebut kemudian melakukan tindakan-tindakan bervariasi dengan bonekanya, memainkannya, memperlakukannya secara kasar (dipukul, ditendang, dan sebagainya) sesuai dengan skenario yang telah dibuat dalam jangka waktu tertentu.

Beberapa saat kemudian, setelah diberi waktu jeda giliran si anak ditaruh di ruangan yang sama persis dengan ruangan yang tadi ditempati orang dewasa dengan bonekanya. Beberapa saat diamati, pada awalnya anak tidak menunjukkan perilaku aneh karena anak bermain asik dengan boneka, namun beberapa menit kemudian saat bermain dengan bonekanya, mulai tampak dan muncul perilaku-perilaku kasar serta agresif seperti yang dilakukan orang dewasa dalam memperlakukan bonekanya. Perilaku-perilaku tersebut sama persis dengan yang dilakukan orang dewasa terhadap bonekanya bahkan lebih parah. Proses peniruan-peniruan inilah kemudaiannya yang disebut oleh Bandura sebagai proses *modeling*. Berdasarkan eksperimen Bobo doll tersebut, Bandura menyimpulkan bahwa perilaku agresif dan kekerasan di televisi mendorong anak-anak

untuk berperilaku agresif.

Sugiyono dan Hariyanto mengatakan bahwa ditinjau dari teori belajar behavioristik, munculnya perilaku agresif ditentukan oleh beberapa komponen tahapan-tahapan tertentu sebagai berikut :

1. Adanya *atensi* (perhatian), artinya apabila ingin mempelajari sesuatu harus memerhatikannya dengan saksama, penuh konsentrasi, dan kesungguhan. Oleh sebab itu, akan sangat dipengaruhi oleh kemampuan indra, minat, persepsi, dan penguatan sebelumnya.
2. Adanya *retensi* (ingatan), artinya agar modeling berhasil maka harus ada usaha dan kemampuan mengingat dan mempertahankan ingatan atas apa yang telah diamati.
3. Adanya kemampuan produksi dan reproduksi, artinya peserta didik harus mampu menerjemahkan gambaran hasil pengamatan dalam bentuk perilaku actual dan yang terpenting adalah kemampuan melakukan improvisasi dan membayangkan diri sebagai model sekonkret mungkin
4. Motivasi, yaitu adanya dorongan dan alasan-alasan tertentu yang mendorong peserta didik melakukan peniruan. Motivasi mencakup dorongan dari dalam, dari luar dan penghargaan terhadap diri sendiri.

Berdasarkan pendapat tersebut, maka pada ilustrasi kasus pertama atensi berupa perilaku yang muncul pada kakak kelas diperhatikan oleh Ikrom lalu perilaku tersebut diingat oleh Ikrom sehingga memunculkan kemampuan untuk memproduksi perilaku tersebut dan adanya motivasi berupa guru dan orang tua masih menganggap perilaku agresif bukanlah perilaku yang perlu ditindak lanjuti lebih lanjut. Ilustrasi kasus kedua hampir sama dengan ilustrasi kasus pertama. Perbedaannya yaitu pada kasus pertama anak mengamati perilaku kakak kelas sedangkan pada kasus kedua atensi anak berupa game.

Teori pembelajaran sosial, yang dikembangkan secara lebih luas oleh Albert Bandura. Teori ini berkeyakinan perilaku agresif merupakan yang terjadi karena peniruan di masa lalu dan dikuatkan dengan penguah positif. Perilaku agresif dapat terjadi akibat peniruan yang dilihat dalam keluarga, dalam lingkungan kebudayaan setempat atau melalui media massa. Perilaku agresif akan semakin kuat pada individu apabila perilaku agresi mendapatkan penguatan/penguah. Penguah positif dalam konteks sehari-hari seringkali diekspresikan dengan persetujuan verbal dari orang-orang di sekelilingnya. Hal ini sering kali dijumpai pada kelompok yang mempunyai sub budaya agresif seperti gang remaja, kelompok militer, maupun kelompok olah raga beladiri seperti tinju, silat dan lain-lain.

Perilaku agresif merupakan bentuk tindakan dengan maksud melukai dan dapat merugikan orang lain yang dapat menimbulkan dampak dari individu tersebut juga korban (orang lain). Menurut Handayani dampak perilaku agresif antara lain dampak bagi korban

(lingkungannya), yaitu dapat menimbulkan ketakutan bagi anak-anak lain dan akan terciptanya hubungan sosial yang kurang sehat. Selain itu juga dapat mengganggu ketenangan dilingkungannya karena biasanya anak yang mempunyai perilaku agresif juga sering merusak benda-benda berada di sekitarnya.

Dampak bagi pelaku, yaitu akan dijauhi, dicap nakal dan dibenci oleh teman sebayanya. Anak juga dapat memiliki konsep diri yang buruk, dan sulit untuk memfokuskan diri untuk mengikuti pelajaran di kelas. Individu yang memiliki perilaku agresif akan mengalami kesulitan dalam interaksi/ berhubungan sosial dengan teman-teman sebayanya, dikarenakan tindakan agresif yang suka memukul, menendang, berkelahi, menghina. Perbuatan tersebut membuat orang lain atau teman-teman sebayanya menjauhinya dan akan dicap sebagai anak yang nakal. Sedangkan bagi orang lain sebagai korban akan dapat menimbulkan rasa ketakutan dan dapat mengganggu ketenangan lingkungan. Hal tersebut terjadi pada Ikrom dan Tirta, teman-teman di kelas banyak yang tidak suka kepadanya dikarenakan perilaku mereka menyakiti dan membuat teman-teman tidak nyaman ketika bermain dengan mereka. Dampak yang berkaitan dengan proses belajarnya adalah subjek sulit berkonsentrasi dalam belajar, selalu gelisah dalam mengikuti proses pembelajaran, sering mengganggu teman-temannya yang serius belajar. Hal ini tentunya mempengaruhi pemaprannya prestasi belajarnya di sekolah. Ikrom dan Tirta sulit berkonsentrasi karena mereka lebih memilih mengganggu teman-temannya khususnya ketika guru memberikan tugas. Mereka berdua cenderung tidak mengerjakan tugas alhasil nilai mereka tidak sesuai kriteria kelulusan minimal.

Adapun faktor yang mempengaruhi kesulitan belajar yang menyebabkan munculnya perilaku agresif yaitu adanya faktor internal dan eksternal. Faktor internal terkait dengan motivasi bahwa seseorang yang motivasinya lemah akan menunjukkan perilaku tidak peduli, putus asa, suka mengganggu dikelas dan sering meninggalkan pelajaran dan kognitif yang salah. Sebab-sebab munculnya pemrosesan kognitif yang salah:

1. Anak mengevaluasi penampilan

Anak-anak cenderung untuk melihat dari penampilan. Pada perkembangannya, melihat berdasarkan penampilan ini bisa memunculkan perilaku yang salah. Misalnya ketika seseorang melihat pria yang kekar, berwajah sangar, dan bertato, orang tersebut bisa saja berperilaku waspada atau menjauhi, atau bahkan takut, karena berdasarkan penampilannya, pria tadi tampak seperti preman.

2. Pemikiran keliru karena salah informasi dan bukti yang tidak mencukupi

Seseorang terkadang berperilaku salah karena dia salah mempersepsi suatu hal, bisa disebabkan oleh informasi yang salah ataupun bukti terhadap suatu hal yang tidak cukup. Contohnya, kita mendengar gosip bahwa teman sekelas kita adalah seorang pencuri, kita akan menjauhi teman tersebut, membencinya, atau bahkan mencurigainya (informasi yang salah). Gosip tersebut juga beredar karena bukti belum cukup, tapi orang sudah berperilaku

mencurigai duluan.

3. Pemrosesan informasi yang keliru

Seseorang terkadang percaya orang lain begini atau begitu, dan itu mempengaruhi persepsinya terhadap orang lain. Misalnya, seseorang percaya bahwa petani itu bodoh, maka orang tersebut akan menyimpulkan bahwa setiap petani yang dia temui adalah bodoh.

Sedangkan faktor eksternal yang mempengaruhi kesulitan belajar peserta didik yaitu salah satunya strategi pembelajaran yang keliru. Misalnya guru hanya menggunakan strategi pembelajaran yang monoton, hal tersebut membuat peserta didik cepat bosan yang memicu peserta didik melakukan perilaku agresif, munculnya perilaku agresif adalah cara yang dilakukan peserta didik untuk menghilangkan rasa bosan dikelas. Tidak hanya itu saja, semua situasi dan kondisi lingkungan sekitar yang tidak mendukung aktivitas belajar peserta didik dapat menjadi pemicu kesulitan belajar. Kondisi lingkungan yang tidak memungkinkan seperti tidak adanya perhatian dari orang tua. Minimnya kepedulian orang tua terhadap aktivitas yang dilakukan di sekolah membuat anak semakin bebas mengekspresikan perilaku *maladaptive*.

Perilaku agresif merupakan kegagalan dalam belajar oleh karena itu untuk harus ada penanganan terhadap perilaku agresif. Penanganan perilaku agresif dapat dilakukan oleh orang terdekat yaitu guru dan orang tua. Beberapa hasil penelitian menjelaskan cara yang digunakan untuk mengurangi perilaku agresif. Pendekatan pelatihan/intervensi menggunakan prinsip modeling (transfer modeling) akan memberikan banyak kesempatan kepada keluarga dan masyarakat untuk belajar menjadi figure/model yang akan menjadi contoh anak-anak sebagai upaya mendidik anak di dalam lingkungan inti dan sekitar. Pendekatan ini dapat mengurangi perilaku agresif pada anak.

Teknik yang dapat digunakan untuk mengurangi perilaku agresif adalah teknik modeling. Modeling adalah teknik belajar melalui observasi dengan menambahkan atau mengurangi tingkah laku yang teramati, menggeneralisir berbagai pengamatan yang melibatkan proses kognitif. Berdasarkan definisi tersebut, maka modeling dapat dilakukan oleh orang tua, guru ataupun orang sekitar seperti kakak, kakek, nenek yaitu orang-orang terdekat yang sering berinteraksi dengan anak. Modeling yang harus ditunjukkan orang dewasa dalam mengurangi perilaku agresif adalah orang dewasa harus menampilkan sikap dan perilaku yang lemah lembut. Seperti tidak berkata kasar, tidak marah-marah dan tidak suka main fisik memukul, menendang, mencubit dll. Modeling dapat digunakan untuk mengurangi perilaku agresif karena di dalam modeling terdapat proses penting yang menyebabkan adanya peniruan perilaku baru. Proses tersebut diantaranya perhatian, representasi, peniruan, motivasi dan penguatan.

Kesimpulan

Perilaku agresif adalah perilaku yang dilakukan individu dengan tujuan melukai orang

lain seperti memukul, mengejek, mengancam atau mencubit. Di SDIT Al Huda terdapat dua peserta didik yang memiliki perilaku agresif. Perilaku agresif tersebut ini disebabkan karena adanya peniruan terhadap kakak kelas dan peniruan karena seringnya main *game mobile legend*. Perilaku agresif pada artikel ini dipaparkan menurut teori behavioristik Albert Bandura. Adanya perilaku agresif anak melalui peniruan seperti eksperimen yang dilakukan oleh Albert Bandura yang terkenal dengan sebutan Bobo Doll yaitu adanya peniruan yang dilakukan oleh anak terhadap orang dewasa. Proses peniruan tersebut disebut Modelling.

Referensi

Abdurrahman, M. *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta, 2003.

Antasari. *Menyikapi Perilaku Agresif Anak*. Yogyakarta: Kanisius, 2006

Badrun Susantyo. Memahami Perilaku Agresif: Sebuah Tinjauan Konseptual, *Informasi* . Vol. 16 No. 03, 2011

Barbara K, 2005. *Perilaku Agresif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

Berkowitz, Leonard. *Emotional Behavior (Mengenali Perilaku dan Tindakan Kekerasan di Lingkungan Sekitar Kita dan Cara Penanggulangannya)*. Alih Bahasa: Hartanti Woro. Jakarta: PPM, 2003

Fatmawati. (2017). Hubungan Permainan Video Games (Playstation) Dengan Perilaku Agresif Anak Dan Remaja Di Area Terminal Teluk Kumba. *Journal Of Islamic Nursing*, Volume 2 No 2

Irham, M dan Wiyani.A.N. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2013

Koeswara, E. (1998). *Agresi Manusia*. Bandung: PT Erasco.

Komalasari, dkk. *Teori dan Teknik Konseling*. Jakarta: PT. Indeks, 2014

- Krahe, Barbara. (2005). *The Social Psychologi of Aggression (Perilaku Agresif)*. Alih Bahasa: Drs. Helly Prajitno S., M.A. dan Dra. Sri Mulyantini S. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2005.
- Mappaire, A.(1982). *Psikologi Remaja*. Surabaya: Usaha Nasional
- Moleong, Lexy J. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012.
- Muhibbin. *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014
- Novita Ayu Gustari, Skripsi Sarjana: “Upaya Mengurangi Perilaku Agresif Dengan Menggunakan Layanan Konseling kelompok “. Lampung: Unila, 2014
- Saputri, Margarani Retno, “Perbedaan Perilaku Agresif Siswa Ditinjau Dari Pola Asuh Orang Tua Pada Siswa Kelas XI SMKN 3 Yogyakarta”. *Skripsi* Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2014
- Scheneiders, A.A. *Personal Adjusment and Mental Helath*. New York; Holt Rinehart & Winston.p, 1964
- Suherman AS. *Manajemen Bimbingan Dan Konseling*. Bandung: Rizqipress, 2015
- Suprihatin, Titin. “Agresivitas Anak”. *Proyeksi*, vol. 6 no.1
- Taganing, Ni Made. Hubungan Pola Asuh Otoriter dengan Perilaku Agresif pada Remaja. *Jurnal Penelitian*. 2008.
- Tentama, F. *Perilaku Anak Agresif: Asesmen dan Intervensinya*. Yogyakarta: Universitas Ahmad Dahlan, 2012.