

**PENGARUH BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN TEKNIK  
*ROLE PLAYING* TERHADAP PENINGKATAN  
PEMAHAMAN PERILAKU *BULLYING***  
(Penelitian pada Siswa Kelas X IS1 SMA Muhammadiyah 1 Kota Magelang)

SKRIPSI



Oleh :

Ulfa Nur Latifah  
13.0301.0058

**PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG  
2018**

**PENGARUH BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN TEKNIK  
*ROLE PLAYING* TERHADAP PENINGKATAN  
PEMAHAMAN PERILAKU *BULLYING***

(Penelitian pada Siswa Kelas X IS 1 SMA Muhammadiyah 1 Kota Magelang)

**SKRIPSI**



Oleh:

Ulfa Nur Latifah

NPM. 13.0301.0058

**PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG  
2018**

**PENGARUH BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN TEKNIK  
*ROLE PLAYING* TERHADAP PENINGKATAN  
PEMAHAMAN PERILAKU *BULLYING***

(Penelitian pada Siswa Kelas X IS 1 SMA Muhammadiyah 1 Kota Magelang)

**SKRIPSI**

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Menyelesaikan Studi  
Program Studi Bimbingan dan Konseling  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Magelang



Oleh :  
Ulfa Nur Latifah

NPM. 13.0301.0058

**PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG  
2018**

## PERSETUJUAN

### **PENGARUH BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN TEKNIK *ROLE PLAYING* TERHADAP PENINGKATAN PEMAHAMAN PERILAKU *BULLYING***

(Penelitian pada Siswa Kelas X IS 1 SMA Muhammadiyah 1 Kota Magelang)

Diterima dan Disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
Program Studi Bimbingan dan Konseling  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Magelang

Oleh:  
Ufa Nur Latifah  
NPM. 13.0301.0058

Pembimbing I

  
**Drs. Tawil, M.Pd., Kons.**  
NIP. 19570108 198103 1 003

Magelang, Januari 2018

Pembimbing II

  
**Paramita Nugaini, M.Pd., Kons**  
NIK. 168808162

## PENGESAHAN

### PENGARUH BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN TEKNIK *ROLE PLAYING* TERHADAP PENINGKATAN PEMAHAMAN PERILAKU *BULLYING*

Oleh :  
Ulfa Nur Latifah  
13.0301.0058

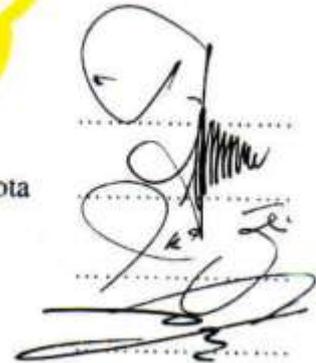
Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi Program Studi Bimbingan  
dan Konseling Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas  
Muhammadiyah Magelang

Diterima dan disahkan oleh Penguji :

Hari : Jumat  
Tanggal : 23 Februari 2018

Tim Penguji Skripsi :

- 1 Drs. Tawil, M.Pd.,Kons. : Ketua/ Anggota
- 2 Paramita Nuraini, M.Pd., Kons. : Sekretaris/ Anggota
- 3 Dra. Indiati, M.Pd. : Anggota
- 4 Astiwi Kurniati, M.Psi : Anggota



Mengesahkan,  
Pj. Dekan



Nuryanto S.T., M.Kom.  
NIK 987008138

## HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertandatangan dibawah ini,

Nama : **Ulfa Nur Latifah**  
N.P.M : 13.0301.0058  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Judul Skripsi : Pengaruh Bimbingan Kelompok Dengan Teknik  
*Role Playing* Terhadap Peningkatan Pemahaman  
Perilaku *Bullying*

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat adalah hasil karya sendiri, apabila ternyata di kemudian hari diketahui merupakan hasil penjiplakan (plagiat) terhadap karya orang lain, maka saya bersedia mempertanggungjawabkan sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan tata tertib yang berlaku.

Demikian, pernyataan ini saya buat, dalam keadaan sadar dan tidak dipaksakan, untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Magelang, 03 Februari 2018

Yang Menyatakan

Ulfa Nur Latifah

NPM. 13.0301.0058

## **MOTTO**

“Dan orang-orang yang menyakiti orang-orang yang mukmin dan mukminat tanpa kesalahan yang mereka perbuat, maka sesungguhnya mereka telah memikul kebohongan dan dosa yang nyata”.

(QS: Al-ahzab ayat 58)

## **PERSEMBAHAN**

Dengan kehadiran Allah, skripsi ini saya persembahkan untuk :

1. Keluargaku yang selalu memberikan kasih sayang dan dukungan penuh
2. Teman-teman yang memberikan semangat tiada henti
3. Almamaterku tercinta, Prodi BK FKIP UMMagelang

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas rahmat dan KaruniaNya yang telah dilimpahkan kepada penulis. Shalawat dan salam kepada Nabi junjungan kita Muhammad SAW beserta keluarga dan para sahabatnya, sehingga penulis dapat menulis pra skripsi yang berjudul “ Pengaruh Bimbingan Kelompok Dengan Teknik *Role Playing* Terhadap Peningkatan Pemahaman Perilaku *Bullying*”.

Skripsi ini tidak lepas dari bantuan dari berbagai pihak, oleh karena itu diucapkan terimakasih kepada:

1. Ir. Eko Muh Widodo, MT., Rektor Universitas Muhammadiyah Magelang.
2. Nuryanto, ST., M. Kom selaku Pj Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan UMMagelang.
3. Sugiyadi, M.Pd., Kons, selaku Ka Prodi BK FKIP UMMagelang.
4. Drs. Tawil, M.Pd., Kons dan Paramita Nuraini, M.Pd.,Kons selaku dosen pembimbing skripsi.
5. H. Suratno, SE., M.Pd selaku Kepala SMA Muhammadiyah 1 Kota Magelang.
6. Ika Hikmawati selaku Guru BK Muhammadiyah 1 Kota Magelang.
7. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu, terima kasih atas saran, motivasi dan bantuannya.

Masukan dan saran untuk perbaikan penulisan ini diterima dengan senang hati, semoga skripsi ini bermanfaat untuk kita semua.

Magelang, 03 Februari 2018

Penulis

Ulfa Nur Latifah

NPM. 13.0301.0058

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN .....	v
HALAMAN MOTTO .....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
ABSTRAKSI .....	xv
<i>ABSTRACT</i> .....	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	4
C. Pembatasan Masalah .....	5
D. Perumusan Masalah.....	5
E. Tujuan Penelitian.....	5
F. Manfaat Penelitian.....	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Pemahaman Perilaku <i>Bullying</i> .....	7
1. Perilaku <i>Bullying</i> .....	7
a. Pengertian.....	7
b. Penyebab anak melakukan tindakan <i>Bullying</i> .....	9
c. Ciri-ciri pelaku .....	10
2. Aspek-Aspek <i>Bullying</i> .....	11
B. Bimbingan Kelompok dengan Teknik <i>Role Playing</i> .....	14
1. Bimbingan Kelompok .....	14
2. <i>Role Playing</i> .....	26
a. Metode <i>Role Playing</i> .....	26
b. Langkah- Langkah <i>Role Playing</i> .....	29
c. Kelemahan dan Kelebihan <i>Role Playing</i> .....	33
d. Tujuan Pembelajaran <i>Role Playing</i> .....	35
e. Jenis- Jenis <i>Role Playing</i> .....	35
f. Manfaat <i>Role Playing</i> .....	36

C. Pengaruh Teknik <i>Role Playing</i> Dalam Bimbingan Kelompok Terhadap Peningkatan Pemahaman Perilaku <i>Bullying</i> .....	36
D. Penelitian Terdahulu Yang Relevan.....	38
E. Kerangka Berpikir .....	40
F. Hipotesis .....	41

### BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian .....	42
B. Identifikasi Variabel Penelitian .....	45
C. Definisi Operasional Variabel Penelitian .....	46
D. Subjek Penelitian.....	46
E. Setting Penelitian.....	46
F. Metode Pengumpulan Data .....	47
G. Validitas dan Reabilitas.....	50
H. Prosedur Penelitian.....	50
I. Metode Analisis Data.....	52

### BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian .....	53
1. Pelaksanaan Penelitian.....	53
a. Pelaksanaan <i>Pretest</i> .....	53
b. Pelaksanaan Bimbingan Kelompok dengan Teknik <i>Role Playing</i> .....	54
c. Pelaksanaan <i>Posttest</i> .....	57
2. Analisis Deskriptif Variabel Penelitian .....	59
3. Pengujian Prasyarat Analisis .....	60
a. Uji Normalitas Data.....	60
b. Uji Homogenitas Data .....	61
c. Pengujian Hipotesis .....	62
B. Pembahasan .....	66

### BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. KESIMPULAN .....	69
B. SARAN .....	70
DAFTAR PUSTAKA .....	71
LAMPIRAN.....	73

## DAFTAR TABEL

1. <i>Pretest Posttest Control Group Design</i> Dengan Satu Perlakuan .....	42
2. Kisi- Kisi Modul Bimbingan Kelompok Dengan Teknik <i>Role Playing</i> Untuk Meningkatkan Pemahaman Perilaku <i>Bullying</i> .....	43
3. Daftar Sampel Penelitian.....	47
4. Penilaian Skor Angket Pemahaman Perilaku <i>Bullying</i> .....	48
5. Indikator Angket <i>Pretest-Posttest</i> .....	48
6. Kategori Skor <i>Pretest</i> Angket Pemahaman Perilaku <i>Bullying</i> .....	53
7. Hasil <i>Pretest</i> Kelompok Kontrol & Kelompok Eksperimen.....	54
8. Hasil <i>Posttest</i> Kelompok Kontrol & Kelompok Eksperimen .....	58
9. Statistik Deskriptif Variabel Penelitian.....	59
10. Hasil Uji Normalitas.....	60
11. Hasil Uji Homogenitas .....	62
12. Hasil Uji Anova ( <i>Analysis of Variance</i> ).....	63
13. Peningkatan Skor <i>Pretest</i> & <i>Posttest</i> Kelompok Kontrol .....	63
14. Pengurangan Skor <i>Pretest</i> & <i>Posttest</i> Kelompok Eksperimen .....	64

## DAFTAR GAMBAR

1. Kerangka Berfikir.....	41
---------------------------	----

## DAFTAR GRAFIK

1. Hasil <i>pretest</i> kelompok kontrol & kelompok eksperimen .....	54
2. Hasil <i>posttest</i> kelompok kontrol & kelompok eksperimen .....	58
3. Peningkatan skor <i>pretest</i> & <i>posttest</i> kelompok kontrol .....	64
4. Peningkatan skor <i>pretest</i> & <i>posttest</i> kelompok eksperimen .....	65

## DAFTAR LAMPIRAN

1. Surat Ijin Penelitian dan Keterangan Pelaksanaan Penelitian
2. Hasil *Try Out* Skala Pemahaman Perilaku *Bullying*
3. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen
4. Skala Pemahaman Perilaku *Bullying*
5. Data *Pre Test* Skala Pemahaman Perilaku *Bullying*
6. Modul dan Laporan Hasil Kegiatan Bimbingan Kelompok dengan Teknik *Role Playing*
7. Jadwal Pelaksanaan Bimbingan Kelompok dengan Teknik *Role Playing*
8. Data *Post Test* Skala Pemahaman Perilaku *Bullying*
9. Hasil Uji Anova (*Analysis of Variance*)
10. Daftar Hadir Pelaksanaan Bimbingan Kelompok dengan Teknik *Role Playing*
11. Bimbingan
12. Dokumentasi Kegiatan Pelaksanaan Bimbingan Kelompok dengan Teknik *Role Playing*

# **PENGARUH BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN TEKNIK *ROLE PLAYING* TERHADAP PENINGKATAN PEMAHAMAN PERILAKU *BULLYING***

(Penelitian Siswa Kelas X IS 1 SMA Muhammadiyah 1 Kota Magelang)

Ulfa Nur Latifah

## **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan menguji pengaruh bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* untuk meningkatkan pemahaman perilaku *bullying*. Penelitian dilakukan pada siswa kelas X IS 1 SMA Muhammadiyah 1 Kota Magelang T.A 2018/2019.

Penelitian ini menggunakan *pretest-posttest control group design* dengan satu perlakuan. Sampel yang diambil sebanyak 16 siswa, 8 siswa masuk dalam kelompok eksperimen yaitu kelompok yang diberi perlakuan (bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*) dan 8 siswa masuk dalam kelompok kontrol yaitu kelompok yang tidak diberi perlakuan. Pengambilan sampel menggunakan teknik *purposive sampling*. Pengumpulan data menggunakan metode kuesioner. Teknik analisis data menggunakan analisis parametrik yaitu uji Anova (*Analysis of Variance*) dengan bantuan program *SPSS for windows versi 22.00*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* berpengaruh terhadap peningkatan pemahaman perilaku *bullying*. Hal ini dibuktikan dengan adanya perbedaan peningkatan skor skala pemahaman perilaku *bullying* antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol. Dimana skor peningkatan kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol. Hasil analisis parametrik menggunakan Uji Anova pada kelompok eksperimen dengan probabilitas nilai *sig* (2-tailed)  $0,009 < 0,05$ . Hasil dari penelitian dapat disimpulkan bahwa bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* berpengaruh untuk meningkatkan pemahaman perilaku *bullying* siswa kelas X IS 1 SMA Muhammadiyah 1 Kota Magelang T.A 2018/2019.

**Kata kunci:** *Bimbingan Kelompok Teknik Role Playing, Pemahaman Perilaku Bullying*

# ***THE INFLUENCE OF GROUP GUIDANCE WITH TECHNIQUE OF ROLE PLAYING TO INCREASED UNDERSTANDING OF THE BEHAVIOR OF BULLYING***

*(Research Grade X IS 1 SMA Muhammadiyah 1 Magelang City)*

Ulfa Nur Latifah

## ***ABSTRACT***

This research aims to test the influence of group guidance with role playing techniques to improve the understanding of bullying behavior. Research conducted on grade X IS 1 SMA Muhammadiyah 1 Magelang city t. a. 2018/2019.

This research uses a pretest-posttest control group design with a single treatment. Samples taken as many as 16 students, 8 students entered in experimental groups i.e. groups who were given the treatment (the guidance of a group with the technique of role playing) and 8 students entered in a control group that is a group that is not given the treatment. Sampling using a purposive sampling technique. Using the method of data collection the questionnaire. Technique of data analysis using parametric analysis i.e. test Anova (Analysis of Variance) with the help of the program SPSS for windows version of 22.00.

The results showed that the guidance of the group with the technique of role playing to an increased understanding of the behavior of bullying. This is evidenced by the existence of differences increased understanding of bullying behavior scale scores between the experimental group control group. Where the score increase in experimental group was higher than the control group. The results of the analysis using parametric Anova Test on a group of experiments with the probability of the value of the sig (2-tailed)  $0.009 < 0.05$ . The results of the research it can be concluded that the guidance group with influential role playing techniques to improve the understanding of the behavior of bullying students class X IS 1 SMA Muhammadiyah 1 Magelang city t. a. 2018/2019.

**Keywords:** *Engineering Role Playing Group Guidance, understanding Bullying Behavior*

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

*Bullying* merupakan fenomena yang telah lama terjadi di kalangan remaja maupun anak-anak. Kasus *bullying* biasanya menimpa anak sekolah. Korban *bullying* akan mengalami depresi dan tekanan batin. *Bullying* harus dihindari karena *bullying* mengakibatkan korbannya berfikir untuk tidak berangkat ke sekolah, karena di sekolah ia merasa akan di *bully*. Kebanyakan anak memang tidak merasa bahwa *bullying* bisa menimbulkan masalah. Karena hal ini mungkin di anggap sekedar gurauan atau olok-olok belaka. *Bullying* banyak terjadi di lingkungan sekolah yang di lakukan sesama siswa ataupun kelompok terhadap kelompok, oleh karena itu peneliti memilih masalah ini untuk meningkatkan pemahaman kepada siswa sehingga dapat meminimalisir terjadinya *Bullying*.

Banyaknya kasus *bullying* yang terjadi di sekolah ada hubungannya dengan peran kelompok teman sebaya yang cukup kuat dalam perkembangan kepribadian dan perilaku remaja. Remaja cenderung ingin selalu bersikap sama dengan kelompok sebayanya agar merasa diakui dalam kelompok tersebut. Remaja juga mempunyai dorongan kebutuhan untuk dikenal biasanya tampak pada kecenderungan remaja untuk melakukan perbuatan-

perbuatan yang dapat menarik perhatian orang lain termasuk berkelompok-kelompok sebagai bentuk aktualisasi diri (Willis, 2008, hlm. 51).

Pengaruh kelompok teman sebaya atau per group yang kuat pada remaja dapat ditunjukkan tentang faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku menyimpang pada remaja khususnya siswa di sekolah, bahwa faktor yang paling kuat dalam masalah perilaku menyimpang siswa adalah per group dari siswa tersebut yang juga melakukan perilaku menyimpang.

Banyaknya kasus *bullying* yang terjadi di sekolah Penelitian yang dilakukan oleh seorang peneliti umumnya dilakukan atas dasar pertimbangan efektif, efisien, dan ekonomi. Saya melakukan penelitian di salah satu SMA di Kota Magelang.

SMA Muhammadiyah 1 Kota Magelang merupakan sekolah yang unggul dalam bidang non akademik akan tetapi di sekolah tersebut masih memiliki pemahaman rendah mengenai perilaku *bullying*. Dari hasil wawancara dengan guru BK yang bernama Bu Ika Himawati, dapat diperoleh informasi bahwa masih dijumpai perilaku *bullying*, yaitu ada siswa kelas X IS 1 yang di *bully* (ditendang, diejek), ngegroup didalam kelas, Seharusnya yang dilakukan siswa tidak melakukan tindakan *bullying* karena tindakan *bullying* mengakibatkan konsentrasi siswa berkurang, kehilangan percaya diri, stress dan sakit hati, trauma berkepanjangan, membalas *bullying*, merasa tidak berguna, kasar dan dendam, berbohong dan takut kesekolah. Dampak *bullying* juga menurunkan tes kecerdasan dan

kemampuan analisis siswa yang menjadi korban, meningkatnya tingkat depresi, agresi, penurunan nilai-nilai akademik.

*Bullying* merupakan sebuah situasi dimana terjadinya penyalahgunaan kekuatan/kekuasaan yang dilakukan oleh seseorang/sekelompok. Pihak yang kuat disini tidak hanya berarti kuat dalam ukuran fisik, tetapi bisa kuat secara mental/psikologis (Yayasan Sejiwa,2008:2).

Prayitno (2004 : 1) bimbingan kelompok merupakan layanan dalam bimbingan dan konseling yang dapat diselenggarakan secara kelompok dan diikuti oleh sejumlah peserta dengan konselor sebagai pimpinan kelompok, yang mengaktifkan dinamika kelompok untuk membahas topik umum maupun beberapa hal yang berguna bagi pengembangan pribadi untuk tujuan layanan.

Melalui layanan bimbingan kelompok, individu menjadi sadar akan kelemahan dan kelebihan, mengenal ketrampilan, keahlian dan pengetahuan serta menghargai nilai dan tindakanya sesuai dengan tugas perkembangan. Selain itu layanan bimbingan kelompok member kesempatan untuk mempelajari ketrampilan sosial. Anggota dapat meniru anggota lain yang telah terampil dan dapat belajar untuk memberikan timbal balik yang bermanfaat bagi anggota lain. Mereka juga belajar untuk mendengarkan secara aktif, melakukan konfrontasi secara tepat, memperlihatkan perhatian dengan sungguh-sungguh terhadap orang lain, dan membuat suasana positif bagi orang lain. Hal ini dapat menumbuhkan

suasana yang baik diantara anggota yang lain, sehingga mereka merasa diterima, dimengerti dan menambah rasa positif dalam diri mereka.

Kegiatan bimbingan kelompok akan terlihat hidup jika didalamnya terdapat dinamika kelompok. Dinamika kelompok merupakan media efektif bagi anggota kelompok dalam mengembangkan aspek-aspek positif ketika mengadakan komunikasi antar pribadi dengan oranglain. Sedangkan menurut Tohirin (2007: 170) bimbingan kelompok hanya merupakan suatu cara memberikan bantuan kepada siswa melalui kegiatan kelompok . Kegiatan layanan bimbingan kelompok merupakan sarana untuk menunjang perkembangan optimal masing-masing siswa. Menurut (Sukardi, 2003: 48) layanan bimbingan kelompok dimaksud untuk memungkinkan siswa secara bersama-sama memperoleh berbagai bahan dari nara sumber (terutama guru pembimbing ) yang bermanfaat untuk kehidupan sehari-hari baik sebagai individu.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, permasalahan penelitian yang dapat diidentifikasi oleh penulis yaitu :

1. Siswa memiliki pemahaman perilaku *bullying* rendah sehingga tidak mengetahui bentuk-bentuk perilaku *bullying*.
2. Siswa belum mengetahui tentang perilaku *bullying*.
3. Beberapa siswa melakukan perilaku *bullying*, namun belum mengetahui bahwa itu termasuk perilaku *bullying*.

### **C. Pembatasan Masalah**

Agar penelitian ini dapat dilakukan lebih fokus maka penulis memandang penelitian yang diangkat perlu dibatasi variabelnya. Oleh sebab itu, penulis membatasi diri hanya berkaitan dengan “Bimbingan Kelompok dengan Teknik *Role playing* terhadap peningkatan pemahaman perilaku *bullying* pada Siswa di SMA Muhammadiyah 1 Kota Magelang Khususnya Kelas X IS 1”. Pemahaman perilaku *bullying* dipilih karena apabila pemahaman perilaku *bullying* rendah bisa berdampak pada proses belajar dan prestasi siswa.

### **D. Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah ini adalah apakah bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* dapat meningkatkan pemahaman perilaku *bullying* di sekolah?

### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* terhadap peningkatan pemahaman perilaku *bullying*.

### **F. Manfaat Penelitian**

1. Manfaat Teoritis

Untuk menambah wawasan ilmu secara umum dalam bidang bimbingan konseling yaitu bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* untuk meningkatkan pemahaman perilaku *bullying* di sekolah.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Manfaat guru BK.

Sebagai masukan untuk guru pembimbing dalam meningkatkan pemahaman perilaku *bullying* di sekolah dengan menggunakan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*.

### b. Manfaat bagi sekolah.

Bisa menjadi referensi untuk menyusun kebijakan, materi dan pengembangan mengenai peningkatan pemahaman perilaku *bullying*.

### c. Penelitian selanjutnya.

Penelitian ini diharapkan menjadi referensi bahwa penelitian dengan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* bisa meningkatkan pemahaman perilaku *bullying*.

## **BAB II KAJIAN PUSTAKA**

### **A. Pemahaman Perilaku *Bullying***

#### **1. Perilaku *Bullying***

##### **a. Pengertian**

Perilaku *bullying* (perundungan) sebagai salah satu bentuk tindakan agresif, merupakan masalah yang sudah mendunia, salah satunya di Indonesia. Perilaku *bullying* sangat rentan terjadi pada remaja putra dan putrid, dapat terjadi di berbagai tempat, mulai dari lingkungan pendidikan atau sekolah, tempat kerja, rumah, lingkungan sekitar, tempat bermain, dan lain-lain. Prevalensi perilaku *bullying* makin meningkat dan telah menimbulkan dampak pada pelaku maupun korban *bullying*.

Perilaku *bullying* merupakan tindakan negatif yang dilakukan secara berulang oleh seseorang atau sekelompok orang yang bersifat menyerang karena adanya ketidakseimbangan kekuatan antara pihak yang terlibat. Contoh: mengejek, menyebarkan gossip, menghasut, mengucilkan, menakut-nakuti, intimidasi, mengancam, menindas, memalak, hingga menyerang secara fisik seperti mendorong, menampar atau memukul. Perilaku *bullying* juga didefinisikan sebagai seangan emosional, verbal, fisik berulang terhadap oranglain atau sekelompok orang yang rentan dan tidak dapat membela diri.

*Bullying* adalah penggunaan kekuasaan atau kekuatan untuk menyakiti seseorang atau sekelompok orang, suatu perilaku mengancam,

menindas dan membuat perasaan orang lain tidak nyaman. Tindakan ini dilakukan dalam jangka waktu sekali berkali-kali, bahkan sering atau menjadi sebuah kebiasaan. *Bullying* merupakan sebuah situasi dimana terjadinya penyalahgunaan kekuatan/kekuasaan yang dilakukan oleh seseorang/sekelompok. Pihak yang kuat disini tidak hanya berarti kuat dalam ukuran fisik, tetapi bisa kuat secara mental/psikologis (Yayasan Sejiwa, 2008 : 2).

Bloom (Hamalik, 2007 : 78) menyatakan bahwa pemahaman termasuk dalam klarifikasi ranah kognitif tingkat 2 setelah pengetahuan. Pemahaman merupakan jenjang kemampuan untuk menangkap makna dan arti dari bahan yang dipelajari. Dalam tingkat ini, siswa mengetahui apa yang di komunikasikan dan dapat menggunakan bahan atau gagasan tanpa perlu menghubungkannya dengan materi lain atau melihat implikasinya. Pengertian pemahaman menurut Sudjiono dan Bloom tersebut dapat dipahami bahwa pemahaman adalah suatu kemampuan untuk mengerti dan memahami suatu hal yang sedang dipelajari. Indikator pemahaman yang dapat ditangkap dari kedua pengertian tersebut pada dasarnya sama, yaitu dengan memahami sesuatu memerkirakan, memperluas, menyimpulkan, mengklasifikasikan, dan mengikhtisarkan.

Memahami pengertian diatas, menurut peneliti pengertian pemahaman merupakan suatu proses perbuatan yang bertujuan untuk mempelajari dan memahami sesuatu dengan baik-baik supaya benar-benar

paham dan mendapatkan pengetahuan yang banyak dari apa yang ingin diketahui.

b. Penyebab anak melakukan tindakan *bullying*.

Perpaduan dari faktor internal dan eksternal.

1) Faktor Internal

Salah satu penyebab seseorang menjadi pelaku *bullying* adalah adanya harga diri yang rendah. Harga diri adalah penilaian yang dibuat seseorang dan biasanya tetap tentang dirinya. Hal itu menyatakan sikap menyetujui atau tidak menyetujui, dan menunjukkan sejauh mana orang menganggap dirinya mampu, berarti, sukses dan berharga. Berbagai perilaku menyimpang yang dilakukan anak disebabkan oleh minimnya pemahaman anak terhadap nilai diri yang positif. Harga diri yang rendah dan pemahaman moral anak yang rendah memunculkan perilaku *bullying*. Anak yang melakukan *bullying* pada temanya karena anak ingin mendapatkan penghargaan dari temanya dan anak belum memahami suatu perbuatan benar atau salah berdasarkan norma moral.

2) Faktor Eksternal

Faktor eksternal yang umumnya paling mempengaruhi adalah keluarga, lingkungan dan jenis tontonan. Anak berperilaku *bullying* biasanya datang dari beberapa macam keluarga. Pertama, keluarga yang sangat memanjakan anak. Apa pun keinginan anak dituruti, sehingga anak merasa powerful dan bisa mengatur orang lain. Hal

ini terekam hingga waktu sekolah atau bergaul anak mencari teman-temannya yang bisa ditindas atau dimanfaatkan. Dalam hal ini kasusnya adalah anak yang menjadi *over-confident* atau terlalu percaya diri. Perilaku *bullying* juga bisa muncul pada anak-anak yang kurang percaya diri. Hal ini bisa dating dari keluarga yang terlihat baik-baik saja, tidak ada masalah, tapi kenyataannya banyak kebutuhan-kebutuhan emosional yang tidak didapat oleh si anak, seperti perasaan disayang, diperhatikan, juga rasa dihargai.

c. Ciri-ciri pelaku bullying

Ciri-ciri pelaku *bullying* antara yang sering melakukan tindakan *bullying* dengan yang jarang atau yang baru pertama kali melakukan tindakan *bullying* mempunyai perbedaan. Pelaku *bullying* yang sudah sering dan terbiasa melakukan tindakan *bullying* akan merasa tenang, merasa tidak berdosa dan merasa senang ketika orang lain menderita akibat perbuatannya. Pelaku *bullying* yang jarang atau baru pertama kali melakukan tindakan *bullying* akan merasa sedikit takut dan khawatir apabila tindakan yang dilakukannya mengakibatkan orang lain merasa sakit dan menderita.

Retno (2008: 55). Ciri-ciri pelaku *bullying* adalah:

- 1) Hidup berkelompok dan menguasai kehidupan sosial siswa di sekolah.
- 2) Menempatkan diri di tempat tertentu di sekolah atau sekitarnya.
- 3) Merupakan *took populer* di sekolahnya.

- 4) Gerak-geriknya seringkali dapat ditandai dengan sering berjalan di depan, sengaja menabrak, berkata kasar, dan menyepelkan atau melecehkan.

## 2. Aspek-aspek *bullying*.

Coloroso (2007) membagi *bullying* menjadi tiga aspek, yaitu *bullying* verbal, fisik, dan sosial. Aspek-aspek perilaku *bullying* tersebut diuraikan secara rinci sebagai berikut:

### 1) *Bullying* Verbal

Kata-kata adalah alat yang kuat dan dapat mematahkan semangat seorang yang menerimanya. *Bullying* verbal merupakan bentuk yang paling umum digunakan baik oleh anak perempuan maupun laki-laki. Dengan presentase mencapai 70 persen dari seluruh kasus *bullying*.

*Bullying* verbal mudah dilakukan dihadapan teman sebaya tanpa terdeteksi. Dapat terjadi saat situasi keramaian dikelas sehingga dianggap hanya dialog yang biasa dan tidak ada teman sebaya yang simpatik. Terjadi secara cepat dan tidak menyakitkan pelaku, namun dapat sangat melukai target. *Bullying* verbal bisa berupa pemberian julukan nama, celaan, fitnah, kritik kejam, penghinaan (baik yang bersifat pribadi maupun rasial), pernyataan-pernyataan berupa ajakan atau pelecehan seksual, perampasan uang saku atau barang-barang, telepon yang kasar, e-mail yang berisi intimidasi, surat kaleng yang berisi ancaman kekerasan, tuduhan-tuduhan yang tidak benar, desas-desus keji yang tidak benar, serta gossip.

Dari ketiga bentuk *bullying* lainnya, *bullying* verbal adalah satu jenis penindasan yang paling mudah untuk dilakukan, merupakan awal menuju dua bentuk *bullying* fisik dan sosial, serta merupakan langkah pertama menuju pada kekerasan yang lebih kejam dan merendahkan martabat.

## 2) *Bullying* Fisik

*Bullying* fisik merupakan bentuk *bullying* yang paling tampak dan dapat diidentifikasi dibandingkan kedua jenis *bullying* lain. Namun, meskipun mudah terdeteksi, kurang dari sepertiga kejadian *bullying* fisik yang dilaporkan oleh siswa. *Bullying* fisik meliputi memukul, mencekik, menyikut, meninju, menendang, menggigit, mencakar, serta meludahi korban, menekuk anggota tubuh korban hingga kesakitan, dan merusak serta menghancurkan pakaian maupun barang-barang milik korban. Semakin kuat dan semakin dewasa pelaku akan semakin berbahaya jenis *bullying* ini, bahkan walaupun tidak dimaksudkan untuk menciderai secara serius. Anak yang sering melakukan *bullying* fisik merupakan penindas yang paling bermasalah diantara penindas lainnya, dan cenderung terlibat dalam tindakan kriminal yang lebih serius.

## 3) *Bullying* Psikologis/Relasional

*Bullying* psikologis merupakan *bullying* yang paling sulit untuk di deteksi dari luar. Merupakan pelemahan harga diri korban yang dilakukan secara sistematis melalui tindakan pengabaian, pengucilan, atau penghindaran. Penghindaran merupakan tindakan *bullying*

relasional yang paling kuat. Dapat dilakukan dengan cara menyebarkan gossip agar tidak ada yang mau berteman dengan korban. *Bullying* relasional dapat digunakan untuk mengasingkan, menolak seseorang, atau sengaja merusak persahabatan. Dapat dilakukan melalui sikap yang agresif, lirik mata, helaan nafas, cibiran, tertawa mengejek, dan bahasa tubuh yang kasar.

Sullivan (2011), bentuk-bentuk *bullying* adalah sebagai berikut:

1) *Bullying* fisik (*direct bullying*)

Termasuk didalamnya tindakan menggigit, menarik rambut, memukul, menendang, mengunci seseorang di ruangan, mencubit, meninju, mendorong, mencakar, meludahi, merusak barang korban atau bentuk lain dari penyerangan fisik.

2) *Bullying* psikologis (*indirect bullying*)

Merupakan serangan “dalam” yang ditujuka pada orang yang ditargetkan. Tujuannya adalah untuk merugikan individu yang diserang, akan tetapi karena tidak ada tanda fisik sering diasumsikan kurang berbahaya. Menurut Goldstein *et al.*, (dalam Sullivan, 2011) *bullying* psikologis bisa merusak sama seperti *bullying* fisik. *Bullying* psikologis bisa berupa verbal dan non-verbal.

a) *Bullying* verbal : termasuk perilaku kasar melalui telepon, memeras uang, menggunakan bahasa berbau seksual atau kasar, komentar yang kejam, *namecalling*, mengirim pesan desas-

desus yang jahat (seringkali anonim), ejekan, menyebarkan rumor palsu yang berbahaya.

b) *Bullying* non-verbal bisa bersifat *direct* maupun *indirect*.

(1) *Bullying* non-verbal yang *direct* adalah menunjukkan gestur yang kasar dan ekspresi wajah yang tidak menyenangkan.

(2) *Bullying* non-verbal yang *indirect* adalah manipulasi hubungan seseorang dan merusak persahabatan dengan sengaja tidak mengajak berteman, mengabaikan dan mengisolasi seseorang, dan mengirim pesan jahal. Bisa disebut juga sebagai *relational bullying*.

Penelitian ini menggunakan aspek-aspek *bullying* dari Coloroso (2007), yaitu *bullying* verbal, *bullying* fisik, dan *bullying* psikologis. Hal tersebut dikarenakan ketiga aspek menurut Coloroso (2007) lebih sesuai untuk mengukur variabel *bullying* dalam penelitian ini.

## **B. Bimbingan kelompok dengan teknik *role playing***

### **1. Bimbingan Kelompok**

a. Makna layanan.

Layanan bimbingan kelompok merupakan suatu cara memberikan bantuan (bimbingan) kepada individu (siswa) melalui kegiatan bimbingan kelompok, aktivitas dan dinamika kelompok harus diwujudkan untuk membahas berbagai hal yang berguna bagi pengembangan atau pemecahan masalah individu (siswa) yang

menjadi peserta layanan. Dalam layanan bimbingan kelompok dibahas topik-topik umum yang menjadi kepedulian bersama anggota kelompok. Masalah yang menjadi topik pembicaraan dalam layanan bimbingan kelompok, dibahas melalui suasana dinamika kelompok secara intens dan konstruktif, diikuti oleh semua anggota kelompok dibawah bimbingan pemimpin kelompok (pembimbingan atau konselor).

Dalam layanan bimbingan kelompok harus di pimpin oleh pemimpin kelompok. Pemimpin kelompok adalah konselor yang terlatih dan berwenang menyelenggarakan praktik pelayanan bimbingan dan konseling.

Menurut Juntika, Layanan bimbingan kelompok merupakan kegiatan yang menekankan pada proses berfikir secara sadar, perasaan-perasaan, dan perilaku-perilaku anggota untuk meningkatkan kesadaran akan pertumbuhan dan perkembangan individu yang sehat. menurut Juntika (2006:23) adalah merupakan bantuan terhadap individu yang dilaksanakan dalam situasi kelompok. Bimbingan kelompok dimaksudkan untuk mencegah berkembangnya masalah atau kesulitan pada diri individu dengan dilaksanakan secara kelompok. Dalam bimbingan kelompok dapat diberikan berupa penyampaian informasi ataupun kegiatan kelompok yang membahas permasalahan pendidikan, sosial, pribadi dan karir.

Menurut Prayitno (2004 : 1) bimbingan kelompok merupakan layanan dalam bimbingan dan konseling yang dapat diselenggarakan

secara kelompok dan diikuti oleh sejumlah peserta dengan konselor sebagai pimpinan kelompok, yang mengaktifkan dinamika kelompok untuk membahas topik umum maupun beberapa hal yang berguna bagi pengembangan pribadi untuk tujuan layanan.

Melalui layanan bimbingan kelompok, individu menjadi sadar akan kelemahan dan kelebihan, mengenal ketrampilan, keahlian dan pengetahuan serta menghargai nilai dan tindakannya sesuai dengan tugas perkembangan. Selain itu layanan bimbingan kelompok member kesempatan untuk mempelajari ketrampilan sosial. Anggota dapat meniru anggota lain yang telah terampil dan dapat belajar untuk memberikan timbal balik yang bermanfaat bagi anggota lain. Mereka juga belajar untuk mendengarkan secara aktif, melakukan konfrontasi secara tepat, memperlihatkan perhatian dengan sungguh-sungguh terhadap orang lain, dan membuat suasana positif bagi orang lain. Hal ini dapat menumbuhkan suasana yang baik diantara anggota yang lain, sehingga mereka merasa diterima, dimengerti dan menambah rasa positif dalam diri mereka.

Kegiatan bimbingan kelompok akan terlihat hidup jika didalamnya terdapat dinamika kelompok. Dinamika kelompok merupakan media efektif bagi anggota kelompok dalam mengembangkan aspek-aspek positif ketika mengadakan komunikasi antar pribadi dengan orang lain.

Dalam bimbingan kelompok dengan memanfaatkan dinamika kelompok para anggota kelompok dapat mengembangkan

diri dan memperoleh keuntungan-keuntungan lainnya. Arah pengembangan diri yang dimaksud terutama adalah dikembangkannya kemampuan-kemampuan sosial secara umum yang dikuasai oleh individu yang berkepribadian mantap, sikap tenggang rasa, member dan menerima, toleran, mementingkan musyawarah untuk mencapai mufakat, seiring dengan sikap demokratis, memiliki tanggung jawab sosial seiring dengan kemandirian yang kuat, merupakan arah pengembangan pribadi yang dapat dijangkau melalui diaktifkannya dinamika kelompok itu.

Menurut Tohirin (2007: 170) bimbingan kelompok hanya merupakan suatu cara memberikan bantuan kepada siswa melalui kegiatan kelompok. Kegiatan layanan bimbingan kelompok merupakan sarana untuk menunjang perkembangan optimal masing-masing siswa.

Sedangkan menurut (Sukardi, 2003: 48) Layanan bimbingan kelompok dimaksud untuk memungkinkan siswa secara bersama-sama memperoleh berbagai bahan dari nara sumber (terutama guru pembimbing) yang bermanfaat untuk kehidupan sehari-hari baik sebagai individu.

Dari pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa bimbingan kelompok merupakan suatu cara memberikan bantuan kepada siswa melalui kegiatan kelompok dimaksud untuk memungkinkan siswa secara bersama-sama memperoleh berbagai bahan dari nara sumber.

b. Tugas Utama

Tugas utama pemimpin kelompok adalah: *pertama*, membentuk kelompok sehingga terpenuhi syarat-syarat kelompok yang mampu secara aktif mengembangkan dinamika kelompok, yaitu : (a) terjadinya hubungan anggota kelompok menuju keakraban diantara mereka , (b) tumbuhnya tujuan bersama di antara anggota kelompok dalam suasana kebersamaan, (c) berkembangnya iktikad dan tujuan bersama untuk mencapai tujuan kelompok, (d) terbinanya kemandirian pada diri setiap anggota kelompok, sehingga mereka masing-masing mampu berbicara, (e) terbinanya kemandirian kelompok, sehingga kelompok berusaha dan mampu tampil beda dari kelompok lain, *kedua* memimpin kelompok yang bernuansa layanan konseling melalui bahasa konseling untuk mencapai tujuan-tujuan konseling. *ketiga*, melakukan penstrukturan yaitu membahas bersama anggota kelompok tentang apa, mengapa dan bagaimana layanan konseling kelompok dilaksanakan. *keempat*, melakukan pentahapan konseling kelompok. *kelima*, memberikan penilaian segera hasil layanan konseling kelompok. *keenam*, melakukan tindak lanjut.

Untuk menunjang kemampuannya menjalankan tugas seperti tersebut di atas, pembimbing atau konselor dituntut untuk

- 1) Mampu membentuk kelompok dan mengarahkannya sehingga terwujud dinamika kelompok dalam suasana interaksi antara anggota kelompok yang bebas, terbuka, demokratis, konstruktif,

saling mendukung dan meringankan beban, menjelaskan, memberikan pencerahan, memberikan rasa nyaman, menggembarakan dan membahagiakan, serta mencapai tujuan bersama kelompok.

- 2) Memiliki wawasan yang luas dan tajam sehingga mampu mengisi, menjembatani, meningkatkan, memperluas dan mensinergikan konten bahasan yang tumbuh dalam aktivitas kelompok.
- 3) Memiliki kemampuan berinteraksi (hubungan) antar personal yang hangat dan nyaman, sabar dan member kesempatan, demokratis dan kompromistik (tidak antagonistic) dalam mengambil kesimpulan, dan keputusan, tidak memaksakan dalam ketegasan dan kelembutan, jujur dan tidak berpura-pura, disiplin dan kerja keras.

c. Isi layanan Bimbingan Kelompok

Layanan bimbingan kelompok membahas materi atau topik. Topik umum baik topik tugas maupun topik bebas. Yang dimaksud topik tugas adalah topik yang atau pokok bahasan yang diberikan oleh pembimbing (pimpinan kelompok) kepada kelompok untuk dibahas. Sedangkan topik bebas adalah suatu topik atau pokok bahasan yang dikemukakan secara bebas oleh anggota kelompok mengemukakan topik secara bebas, selanjutnya dipilih mana yang akan dibahas terlebih dahulu dan seterusnya.

Topik-topik yang dibahas dalam layanan bimbingan kelompok baik topik beba maupun topik tugas dapat mencakup bidang-bidang pengembangan kepribadian, hubungan sosial, pendidikan, karier, kehidupan berkeluarga, kehidupan beragama, dan lain sebagainya. Topik pembahasan bidang-bidang diatas dapat diperluas kedalam sub-subbidang yang relevan. Misalnya pengembangan bidang pendidikan dapat mencakup masalah cara belajar, kesulitan belajar, gagal ujian, dan lain sebagainya.

d. Teknik-Teknik

Teknik-teknik bimbingan kelompok menurut Romlah (2001:87-124) ada beberapa teknik yang biasa digunakan dalam pelaksanaan bimbingan kelompok, antara lain: pemberian informasi atau ekspositori, diskusi kelompok, pemecahan masalah(problem solving), penciptaan suasana kekeluargaan(*homeroom*), permainan peranan, karyawisata, dan permainan simulasi.

Cara ini dilakukan untuk membantu siswa (klien) memecahkan masalah melalui kegiatan kelompok, yaitu yang dirasakan bersama oleh kelompok, yaitu yang dirasakan bersama oleh kelompok (beberapa orang siswa) atau bersifat individual atau perorangan,yaitu masalah yang dirasakan oleh individu (seorang siswa) sebagai anggota kelompok. Penyelenggaraan bimbingan kelompok antara lain dimaksudkan untuk membantu mengatasi masalah bersama atau

membantu seorang individu yang menghadapi masalah dengan menempatkannya dalam suatu kehidupan kelompok.

Ada beberapa teknik yang bisa diterapkan dalam layanan bimbingan kelompok, yaitu:

- 1) Teknik umum. Dalam teknik ini, dilakukan pengembangan dinamika kelompok. Secara garis besar, teknik-teknik ini meliputi:
  - (a) komunikasi multi arah secara efektif dinamis dan terbuka, (b) pemberian rangsangan untuk menimbulkan inisiatif dalam pembahasan, diskusi, analisis, dan pengembangan argumentasi, (c) dorongan minimal untuk memantapkan respon dan aktivitas anggota kelompok, (d) penjelasan, pendalaman, dan pemberian contoh untuk lebih memantapkan analisis, argumentasi, dan pembahasan, (e) pelatihan untuk membentuk pola tingkah laku baru yang dikehendaki (Prayitno dan Erma Amti, 2004).

Teknik-teknik diatas diawali dengan teknik penstrukturan guna memberikan penjelasan dan pengarahan pendahuluan tentang layanan bimbingan kelompok. Selanjutnya, bisa juga dilakukan kegiatan selingan berupa permainan dan lain sebagainya untuk memperkuat jiwa kelompok, memantapkan pembahasan, dan/relaksasi. Sebagai penutup, diterapkan teknik pengakhiran atau melaksanakan kegiatan pengakhiran.

## 2) Permainan kelompok

Permainan dapat dijadikan sebagai salah satu teknik dalam layanan bimbingan kelompok baik sebagai selingan maupun wahana yang memuat materi pembinaan atau materi layanan tertentu. Permainan kelompok yang efektif dan dapat dijadikan sebagai teknik dalam layanan bimbingan kelompok harus memenuhi ciri-ciri sebagai berikut: (a) sederhana, (b) menggembarakan, (c) menimbulkan suasana rilek dan tidak melelahkan, (d) meningkatkan keakraban, (e) diikuti oleh semua anggota kelompok.

Anggota kelompok dapat secara kreatif mengembangkan bentuk-bentuk dan jenis permainan tertentu yang relevan dengan materi bahasan layanan bimbingan kelompok.

### e. Kegiatan Pendukung Layanan Bimbingan Kelompok

Sebagaimana layanan-layanan yang lain layanan bimbingan kelompok juga memerlukan kegiatan pendukung seperti:

- 1) Aplikasi instrumen. Data yang dihimpun atau diperoleh melalui aplikasi instrumen dapat digunakan sebagai: (a) pertimbangan dalam pembentukan kelompok, (b) pertimbangan dalam menetapkan seseorang atau lebih didalam kelompok layanan, (c) materi atau pokok bahasan dalam layanan bimbingan kelompok. Selain itu, hasil ulangan atau ujian, data AUM, hasil tes, sosiometri dan lain sebagainya merupakan bahan yang sangat

berguna dalam merencanakan dan mengisi kegiatan layanan bimbingan kelompok serta untuk tindak lanjut (*follow up*) layanan.

2) Data yang dihimpun atau diperoleh melalui aplikasi instrumenasi diatas , dihimpun dalam himpunan data. Selanjutnya data tersebut digunakan dalam mengisi dan meencanakan layanan bimbingan kelompok dengan berdasarkan asas-asas tertentu yang relevan.

3) Konferensi kasus

Dapat dilaksanakan sebelum atau setelah layanan bimbingan kelompok dilakukan. Terhadap siswa yang masalahnya dikoferensi-kasuskan, dapat dilakukan tindak lanjut layanan dengan menempatkan siswa tersebut kedalam kelompok biimbingan kelompok tertentu sesuai dengan masalahnya.

4) Kunjungan Rumah

Kunjungan rumah dapat dilaksanakan sebagai pendalaman dan penanganan yang lebih lanjut tentang masalah siswa yang dibahas atau dibicarakan dalam layanan. Untuk melakukan kunjungan rumah, konselor harus melakukan persiapan yang matang dan mengikutsertakan anggota kelompok yang masalahnya dibahas.

5) Alih tangan kasus

Seperti pada layanan-layanan yang lain, masalah yang belum tuntas atau diluar kewenangan konselor dalam layanan bimbingan kelompok juga harus dialih tangankan atau dilimpahkan

kepada konselor atau petugas lain yang lebih mengetahui. Alih tangan kasus kepada pihak lain atau pihak yang lebih berwenang harus sesuai dengan masalah siswa dan mengikuti prosedur yang dapat diterima klien dan pihak-pihak yang terkait.

f. Tahap Bimbingan Kelompok

Layanan bimbingan kelompok menempuh tahap-tahap kegiatan sebagai berikut:

1) Perencanaan yang menyangkut kegiatan

a) Mengidentifikasi topik yang akan dibahas dalam layanan bimbingan kelompok.

b) Membentuk kelompok.

Kelompok yang terlalu kecil (misalnya hanya 2-3 orang saja) tidak efektif untuk layanan bimbingan kelompok karena kedalaman dan variasi pembahasan menjadi kurang dan dampak layanan juga menjadi terbatas. Sebaliknya kelompok yang terlalu besar pun tidak efektif, karena akan mengurangi tingkat partisipasi aktif individual dalam kelompok. Kelompok juga kurang efektif apabila jumlah anggotanya melebihi 10 orang. Kelompok yang ideal jumlah anggota antara 8-10 orang,

c) Menyusun jadwal kegiatan.

d) Menetapkan prosedur layanan.

e) Menetapkan fasilitas layanan.

f) Menyiapkan kelengkapan administrasi.

- 2) Pelaksanaan yang mencakup kegiatan
    - a) Mengomunikasikan rencana layanan bimbingan kelompok.
    - b) Mengorganisasikan kegiatan layanan bimbingan kelompok.
    - c) Menyelenggarakan layanan bimbingan kelompok melalui tahap-tahap pembentukan, peralihan, kegiatan dan pengakhiran.
  - 3) Evaluasi yang mencakup kegiatan
    - a) Menetapkan materi evaluasi (apa yang akan dievaluasi).
    - b) Menetapkan prosedur dan standar evaluasi.
    - c) Menyusun instrumen evaluasi.
    - d) Mengoptimalisasikan instrumen evaluasi.
    - e) Mengolah hasil aplikasi instrumen.
  - 4) Analisis hasil evaluasi yang mencakup kegiatan:
    - a) Menetapkan norma atau standar analisis.
    - b) Melakukan analisis.
    - c) Menafsirkan hasil analisis.
  - 5) Tindak lanjut yang mencakup kegiatan:
    - a) Menetapkan arah jenis dan arah tindak lanjut
    - b) Mengomunikasikan rencana tindak lanjut kepada pihak-pihak yang terkait
    - c) Melaksanakan rencana tindak lanjut
- g. Tujuan Layanan Bimbingan Kelompok

Secara umum layanan bimbingan kelompok bertujuan untuk pengembangan kemampuan bersosialisasi, khususnya kemampuan

berkomunikasi peserta layanan (siswa). Secara lebih khusus, layanan bimbingan kelompok bertujuan untuk mendorong pengembangan perasaan pikiran, persepsi, wawasan dan sifat yang menunjang perwujudan tingkah laku yang lebih efektif, yakni peningkatan kemampuan berkomunikasi baik verbal maupun nonverbal para siswa.

## **2. *Role Playing***

### **a. Metode *Role Playing* (Bermain Peran)**

#### **1) Pengertian Metode *Role Playing* (bermain peran)**

Pembelajaran berdasarkan pengalaman yang menyenangkan diantaranya adalah *role playing*(bermain peran), yakni suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Metode bermain peran atau *role playing* adalah salah satu proses belajar yang tergolong dalam metode simulasi.

Metode *role playing* (bermain peran) juga dapat diartikan suatu cara penguasaan bahan-bahan melalui pengembangan dan penghayatan anak didik. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan oleh anak didik dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Dengan kegiatan memerankan ini akan membuat anak didik lebih meresapi perolehannya. Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam pelaksanaan metode bermain peran ini adalah penentuan topik,

penentuan anggota pemeran, pembuatan lembar kerja (kalau perlu), latihan singkat dialog (kalaupun perlu) dan pelaksanaan permainan peran.

Pengalaman belajar yang diperoleh dari metode ini meliputi: Kemampuan bekerjasama, komunikatif, dan menginterpretasikan suatu kejadian. Melalui bermain peran peserta didik mencoba mengeksplorasi hubungan-hubungan antar manusia dengan cara memperagakan dan mendiskusikannya, sehingga secara bersama-sama para siswa dapat mengeksplorasi perasaan-perasaan, sikap-sikap, nilai-nilai dan berbagai strategi pemecahan masalah.

Berdasarkan kutipan tersebut, berarti metode *role playing* adalah metode pembelajaran yang di dalamnya menampilkan adanya perilaku pura-pura dari siswa yang terlihat atau peniruan situasi dari tokoh-tokoh sejarah sedemikian rupa. Dengan demikian metode bermain peran adalah metode yang melibatkan siswa untuk pura-pura memainkan peran/tokoh yang terlibat dalam proses sejarah atau perilaku masyarakat misalnya bagaimana menggugah masyarakat untuk menjaga kebersihan lingkungan, dan lain sebagainya.

*Role Playing* Menurut Bennett (Romlah, 2001:99) bahwa *role playing* adalah suatu alat belajar yang menggambarkan keterampilan-keterampilan dan pengertian-pengertian mengenai

hubungan antar manusia dengan jalan memerankan situasi-situasi yang paralel dengan yang terjadi dalam kehidupan yang sebenarnya.

*Role Playing* menurut Mappiare (2006: 285) teknik *role playing* adalah menunjuk pada satu strategi kelompok untuk mengubah tingkah laku, dimana ditetapkan peran anggota menurut tipe masalah teridentifikasi dan para anggota kelompok memainkan peran-peran sosial atau menurut yang diharapkan dan tidak diharapkan.

*Santrock* menyatakan bermain peran (*role playing*) ialah suatu kegiatan yang menyenangkan. Secara lebih lanjut bermain peran merupakan suatu kegiatan yang dilakukan seseorang untuk memperoleh kesenangan. *Role playing* merupakan suatu metode bimbingan dan konseling yang dilakukan secara sadar dan disukai tentang peran dalam kelompok.

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa teknik *role playing* adalah suatu variasi dari psikodrama yang dilakukan melalui diskusi atau kelompok untuk memecahkan suatu permasalahan yang menyangkut situasi sosial yang kompleks yang tidak menggunakan alat-alat sandiwara (drama) serta mendorong pasien berbicara dan lancar berbahasa, yang memajukan interaksi di dalam kelas, dan meningkatkan motivasi.

**b. Langkah-langkah Menggunakan Metode *Role Playing* (Bermain Peran)**

*Role Playing* menunjuk pada salah satu strategi kelompok untuk perubahan tingkah laku, di mana diterapkan peran anggota menurut tipe masalah teridentifikasi, dan para anggota kelompok memainkan peran-peran sosial atas menurut yang diharapkan dan yang tidak diharapkan.

Prosedur teknis dari *Role Playing* adalah sebagai berikut:

- 1) Buatlah satu permainan peran dimana guru akan mendemonstrasikan perilaku yang diinginkan.
- 2) Informasikan kepada kelas bahwa guru akan memainkan peran utamada dalam bermain peran ini. Pekerjaan siswa adalah membantu guruberhubungan dengan situasi.
- 3) Mintalah relevan siswa untuk bermain peran menjadi orang lain dalam situasi ini. Guru memberi siswa itu catatan pembukaan untuk dibaca guna membantunya atau membawa masuk pada peran. Mulailah bermain peran, tetapi berhentilah pada interval yang sering dan mintalah kelas untuk memberi *feedback* dan arah seperti kemajuan skenario. Jangan ragu menyuruh siswa untuk memberikan garis khusus bagi guru untuk digunakan.
- 4) Teruskan bermain peran sampai siswa secara meningkat melatih gurudalam bagaimana menangani situasi. Hal ini memberikan

siswa latihan keterampilan ketika guru melakukan peran yang sebenarnya untuk mereka.

Dalam menyiapkan suatu situasi *Role Playing* di dalam kelas, guru mengikuti langkah-langkah sebagai berikut:

1) Persiapan dan instruksi

(a) Guru memiliki situasi bermain peran

Situasi-situasi masalah yang dipilih harus menjadi “sosiodrama” yang menitikberatkan pada jenis peran, masalah dan situasi familier, serta pentingnya bagi siswa. Keseluruhan situasi harus dijelaskan, yang meliputi deskripsi tentang keadaan peristiwa, individu-individu yang dilibatkan, dan posisi-posisi dasar yang diambil oleh pelaku khusus. Para pemeran khusus tidak didasarkan kepada individu nyata di dalam kelas, hindari tipe yang sama pada waktu merancang pemeran supaya tidak terjadi gangguan hak pribadi secara psikologis dan perasaan.

(b) Sebelum pelaksanaan bermain peran, siswa harus mengikuti latihan pemanasan, latihan-latihan ini diikuti oleh semua siswa, baik sebagai partisipasi aktif maupun sebagai para pengamat aktif. Latihan-latihan ini dirancang untuk menyiapkan siswa, membantu mereka mengembangkan imajinasinya dan untuk membentuk kekompakan kelompok dan interaksi. Misalnya latihan pantomim.

- (c) Guru memberikan intruksi khusus kepada peserta bermain peransetelah memberikan penjelasan pendahuluan kepada keseluruhan kelas. Penjelasan tersebut meliputi latar belakang dan karakterkarakterdasar melalui tulisan atau penjelasan lisan. Para peserta(pemeran) dipilih secara sukarela. Siswa diberi kebebasan untukmenggariskan suatu peran. Apabila siswa telah pernah mengamatisuatu situasi dalam kehidupan nyata maka situasi tersebut dapat dijadikan sebagai situasi bermain peran. Peserta bersangkutan diberikesempatan untuk menunjukkan tindakan /perbuatan ulang pengalaman. Dalam *briefing*, kepada pemeran diberikan deskripsi secara rinci tentang kepribadian, perasaan, dan keyakinan dari parakarakter. Hal ini diperlukan guna membangun masa lampau darikarakter. Dengan demikian dapat dirancang ruangan dan peralatan yang perlu digunakan dalam bermain peran tersebut.
- (d) Guru memberitahukan peran-peran yang akan dimainkan sertamemberikan instruksi-instruksi yang bertalian dengan masing-masingperan kepada *audience*. Para *audience* diupayakan mengambil bagian secara aktif dalam bermain peran itu. Untuk itu, kelas dibagi duakelompok, yakni kelompok pengamat dan kelompok spekulator, masing-masing melaksanakan fungsinya. Kelompok I bertindak sebagai pengamat yang bertugas mengamati: (1) perasaan individu

karakter, (2) karakter-karakter khusus yang diinginkan dalam situasi dan (3) mengapa karakter merespons cara yang mereka lakukan. Kelompok II bertindak sebagai spekulator yang berupaya menanggapi bermain peran itu dari tujuan dan analisis pendapat. Tugas kelompok ini mengamati garis besar rangkaian tindakan yang telah dilakukan oleh karakter-karakter khusus.

## 2) Tindakan Dramatik dan Diskusi

- (a) Para aktor terus melakukan perannya sepanjang situasi bermain peran, sedangkan para *audience* berpartisipasi dalam penugasan awal kepadapemeran.
- (b) Bermain peran khusus berhenti pada titik-titik penting atau apabila terdapat tingkah laku tertentu yang menuntut dihentikannya permainan tersebut.
- (c) Keseluruhan kelas selanjutnya berpartisipasi dalam diskusi yang terpusat pada situasi bermain peran. Masing-masing kelompok *audience* diberi kesempatan untuk menyampaikan hasil observasi dan reaksi-reaksinya. Para pemeran juga dilibatkan dalam diskusi tersebut. Diskusi dibimbing oleh guru dengan maksud berkembang pemahaman tentang pelaksanaan bermain peran serta bermakna langsung bagi hidup siswa, yang pada gilirannya menumbuhkan pemahaman baru yang berguna

untuk mengamati dan merespons situasi lainnya dalam kehidupan sehari-hari.

### 3) Evaluasi Bermain Peran

(a) Siswa memberikan keterangan, baik secara tertulis maupun dalam kegiatan diskusi tentang keberhasilan dan hasil-hasil yang dicapai dalam bermain peran. Siswa diperkenankan memberikan komentar evaluatif tentang bermain peran yang telah dilaksanakan, misalnya tentang makna bermain peran bagi mereka, cara-cara yang telah dilakukan selama bermain peran, dan cara-cara meningkatkan efektivitas bermain peran selanjutnya.

(b) Guru menilai efektivitas dan keberhasilan bermain peran. Dalam melakukan evaluasi ini, guru dapat menggunakan komentar evaluatif dari siswa, catatan-catatan yang dibuat oleh guru selama berlangsungnya bermain peran. Berdasarkan evaluasi tersebut, selanjutnya guru dapat menentukan tingkat perkembangan pribadi, sosial dan akademik para siswanya.

(c) Guru membuat bermain peran yang telah dilaksanakan dan telah dinilai tersebut dalam sebuah jurnal sekolah (kalau ada).

#### c. Kelemahan dan Kelebihan Metode *Role Playing*

Dari pemaparan tahap-tahap penggunaan metode *role playing* di atas dapat dilihat beberapa kelebihan dan kekurangan metode *role playing* sebagai berikut:

a. Kelebihan metode *role playing*

- 1) Dapat berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa, disamping menjadi pengalaman yang menyenangkan juga member pengetahuan yang melekat dalam memori otak.
- 2) Sangat menarik bagi siswa, sehingga memungkinkan membuat kelas menjadi dinamis dan antusias
- 3) Membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan.
- 4) Siswa dapat terjun langsung untuk memerankan sesuatu yang akan dibahas dalam proses belajar.

b. Kekurangan metode *role playing*

- 1) *Role playing* memerlukan waktu yang relatif panjang/banyak
- 2) Memerlukan kreativitas dan daya kreasi yang tinggi dari pihak guru maupun siswa dan ini tidak semua guru memilikinya.
- 3) Kebanyakan siswa yang ditunjuk sebagai pemeran merasa malu untuk memerankan suatu adegan tertentu
- 4) Apabila pelaksanaan *role playing* atau bermain peran mengalami kegagalan, bukan saja dapat memberi kesan kurang baik, tetapi sekaligus berarti tujuan pembelajaran tidak tercapai.
- 5) Tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui metode ini.

**d. Tujuan Pembelajaran *Role Playing***

Menurut Zuhaerini (2000:18), model ini digunakan apabila pelajaran, dimaksudkan untuk :

- a. Menerangkan suatu peristiwa yang didalamnya menyangkut orang banyak, dan berdasarkan pertimbangan didaktik lebih baik didramatisasikan daripada diceritakan, karena akan lebih jelas dan dapat dihayati oleh anak.
- b. Melatih anak-anak agar mereka mampu menyelesaikan masalah sosial-psikologis
- c. Melatih anak-anak agar mereka dapat bergaul dan member kemungkinan bagi pemahaman terhadap orang lain beserta masalahnya.

**e. Jenis-jenis metode *role playing***

*Role playing* terdiri atas dua jenis yaitu:

- 1) Bersifat Bebas Spontan (*free assoziiertes und spontanes role playing*), adalah *role playing* yang bersifat bebas dan spontan lebih memberikan kebebasan kepada pelaku untuk berfantasi. Permainan ini dapat dilaksanakan, baik dengan maupun tanpa alat bantu.
- 2) Diatur secara ketat adalah *role playing* yang diatur memiliki dan harus mengikuti aturan-aturan, rancangan, *splelleiter* atau scenario yang tetap (pasti).

Semua jenis permainan di tampilkan sesuai dengan aturan-aturan pasti termasuk ke dalam kelompok ini. Menurut Budden, bermain

peran merupakan kegiatan berbicara, baik ketika seseorang berperan sebagai orang lain, maupun ketika dia memposisikan diri dalam situasi yang tidak nyata.

**f. Manfaat *Role Playing***

Metode *Role Playing* mempunyai manfaat diantaranya adalah:

- 1) Melalui *role playing* kita bisa memilih siswa mengembangkan ketrampilan berbicara dengan berbagai situasi mengembangkan bahasa dan memperlancar dalam berbagai situasi.
- 2) *Role Playing* membantu kebanyakan siswa pemalu dengan menyediakan sebuah topeng. Beberapa siswa pendiam mungkin mempunyai kesulitan dan berinteraksi lainnya. Dengan *role playing* siswa terbebas oleh karena mereka tidak merasa pribadinya terlihat.
- 3) Kegembiraan, bagi siswa memahami dengan apa yang diharapkan, mereka menikmati imajinasinya. Akhirnya, *role playing* merupakan salah satu dari teknik komunikasi yang mengembangkan

**C. Pengaruh Bimbingan Kelompok dengan teknik *Role Playing* terhadap peningkatan Pemahaman Perilaku *Bullying***

Bentuk bimbingan yang diterapkan untuk meningkatkan pemahaman perilaku *bullying* adalah bimbingan kelompok, karena melalui bimbingan kelompok dapat membelajarkan individu secara realistis dan positif dimana setiap anggota dapat bersemangat melalui dinamika kelompok bisa

mengembangkan diri secara bebas terkendali mencari informasi, pengalaman dan nilai tambah secara langsung dari kegiatan kelompok dalam rangka membekali diri agar memiliki kemampuan dalam menyelesaikan dan menyikapi permasalahan.

Dalam bimbingan kelompok terdapat beberapa keunggulan tidak hanya dalam hal efisiensi waktu dan tenaga. Tetapi dalam bimbingan kelompok yang terpenting adalah adanya interaksi antar anggota kelompok yang merupakan sesuatu khas yang tidak terjadi dalam bimbingan lainnya.

Dengan keunggulan itu bimbingan kelompok diprediksi dapat meningkatkan pemahaman melalui komunikasi multiarah yakni antara konselor dengan anggota kelompok dan antar anggota dengan anggota.

Bimbingan kelompok dimungkinkan tepat memberikan kontribusi untuk peningkatan pemahaman terhadap perilaku *bullying* karena dalam pelaksanaan bimbingan kelompok, siswa selaku anggota kelompok akan berama-sama menciptakan dinamika kelompok yang dapat dijadikan sarana untuk mengembangkan pemahaman yang baik terhadap perilaku *bullying*.

Bimbingan kelompok dipimpin oleh pemimpin kelompok atau peneliti dengan menggunakan topik yang telah disepakati oleh anggota kelompok. Pemimpin kelompok diharapkan memiliki ketertarikan dan hubungan yang hangat dengan anggota kelompok agar anggota kelompok dapat terbuka untuk menyampaikan apa yang dipikirkan tanpa ragu-ragu. Dalam kegiatan ini anggota kelompok dapat merefleksikan baik dari perasaan maupun pikiran dan menambah wawasan agar siswa dapat memunculkan sikap yang lebih positif.

Bimbingan kelompok yang dipilih oleh peneliti adalah dengan menggunakan teknik *role playing*. *Role playing* merupakan salah satu strategi kelompok untuk perubahan tingkah laku dimana ditetapkan peran anggota menurut tipe masalah teridentifikasi dan para anggota kelompok memainkan peran-perannya sesuai yang diharapkan (Mappiere, 2006: 285). Melalui teknik *role playing* siswa mampu menghayati peran yang diinginkan, dengan begitu siswa akan berhasil dan meningkatkan pemahaman bahaya *bullying*. Untuk mencapai suatu keberhasilan semua anggota kelompok bergantian untuk bermain peran, hal ini diharapkan agar semua anggota dapat merasakan peran yang berbeda.

Melalui kegiatan bimbingan kelompok dengan menggunakan teknik *role playing* diharapkan dapat meningkatkan pemahaman mengenai perilaku *bullying* seperti tidak melakukan tindakan *bully* dengan teman kelasnya, bimbingan kelompok mempunyai pengaruh yang positif untuk meningkatkan pemahaman terhadap perilaku *bullying*, karena dalam pelaksanaan bimbingan siswa aktif sebagai anggota kelompok, yang dapat melatih dirinya untuk mengeluarkan pendapat, pikiran, gagasan yang dimiliki serta berbagai pengalaman.

#### **D. Penelitian Terdahulu Yang Relevan**

Penelitian terdahulu (Permatasari, 2015) yaitu “Restrukturisasi Kognitif Untuk Mengurangi Kecemasan Pada Siswa Korban *Bullying* kelas X SMK 45 Kota Magelang”. Berdasarkan penelitian ini menjadi dasar bahwa *Bullying*

tidak hanya di SMK 45 Kota Magelang, tetapi juga terjadi di SMA Muhammadiyah 1 Kota Magelang. Pelatihan Restrukturisasi yang dilakukan oleh Permatasari menunjukkan adanya perubahan dan perbedaan yang signifikan antara siswa korban *bullying* sebelum dan sesudah diberikan treatment, sehingga perilaku *Bullying* berkurang.

Penelitian tindakan *bullying* yang lain juga pernah dilakukan Beti Irmawati, dkk tahun 2016 yaitu “Layanan Bimbingan Kelompok Terhadap Peningkatan Pemahaman Bahaya *Bullying*” yang dilakukan di Mts N Borobudur, Kabupaten Magelang Kelas VIII H. Berdasarkan penelitian jurnal tersebut yang dilakukan oleh Beti, dkk dalam usaha meningkatkan pemahaman dampak negatif *bullying* siswa dengan menggunakan bimbingan kelompok menunjukkan bahwa meningkatkan pemahaman dampak negatif *bullying* pada siswa dengan menggunakan layanan bimbingan kelompok terbukti mampu meningkatkan pemahaman dampak negatif *bullying* pada siswa. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi di SMK 45 Kota Magelang dan di MTS N Borobudur, bahwa bimbingan kelompok itu bisa dilakukan untuk meningkatkan pemahaman perilaku *bullying*, persamaan antara penelitian sebelumnya dengan yang akan peneliti lakukan yaitu sama-sama menggunakan bimbingan kelompok dan bertujuan meningkatkan pemahaman perilaku *bullying*, sedangkan perbedaanya yaitu subjek yang akan diteliti berbeda dan peneliti menggunakan teknik *role playing* dalam meningkatkan pemahaman perilaku *bullying*.

Berdasarkan beberapa penelitian diatas, mendorong peneliti untuk membantu meningkatkan pemahaman perilaku *bullying* pada siswa dengan memberikan teknik *role playing* (bermain peran), karena teknik *role playing* merupakan suatu cara dimana siswa memerankan situasi yang imajinatif sehingga siswa bisa lebih mudah meningkatkan pemahaman perilaku *bullying*, teknik *role playing* dapat berkesan dan tahan lama dalam ingatan siswa, disamping menjadi pengalaman yang menyenangkan juga memberikan pengetahuan yang melekat dalam memori otak, dengan tujuan untuk membantu tercapainya peningkatan pemahaman perilaku *bullying* atau menunjukan pada orang lain bagaimana perilaku seseorang atau bagaimana seseorang harus berperilaku. Sehingga *role playing* merupakan teknik bimbingan kelompok yang dilakukan secara sadar dan diskusi tentang peran dan kelompok. Berkaitan dengan pernyataan tersebut peneliti melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* Terhadap Peningkatan Pemahaman Perilaku *Bullying*”.

#### **E. Kerangka Berfikir**

Kerangka pemikiran dalam penelitian ini adalah siswa kelas X IS 1 SMA Muhammadiyah 1 Magelang karena pemahaman perilaku *bullying* yang rendah. Siswa yang masih mempunyai pemahaman perilaku *bullying* yang rendah diberi pemahaman dengan Bimbingan kelompok melalui teknik *Role Playing* agar siswa lebih paham mengenai perilaku *bullying*.

Maka kerangka berfikir digambarkan pada bagan berikut ini :



Gambar. 1 Kerangka Berfikir

#### F. Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini adalah ada peningkatan pemahaman perilaku *bullying* dalam bimbingan kelompok dengan menggunakan teknik *Role Playing*.

### BAB III METODE PENELITIAN

#### A. Rancangan Penelitian

Rancangan penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, dengan metode eksperimen murni (*true*). Rancangan tersebut merupakan rancangan eksperimen yang dilakukan dengan mengukur sebelum dan sesudah perlakuan pada subjek. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu bimbingan kelompok dalam teknik *role playing*. Rancangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah *pre test* dan *post test control group desain* dengan satu perlakuan, dalam penelitian desain ini dilakukan sebanyak dua kali yaitu sebelum eksperimen dan sesudah eksperimen. Dilakukan sebelum eksperimen ( $O_1$ ) *pre test* dan sesudah eksperimen ( $O_2$ ) *Post Test*, adapun pola sebagai berikut:

Tabel 3.1  
*Pre Test-Post Test Control Group Desain*

	<i>Pre-test</i>	<b>Perlakuan</b>	<i>Post -test</i>
<b>Kelompok eksperimen</b>	<i>01</i>	<i>X</i>	<i>03</i>
<b>Kelompok kontrol</b>	<i>02</i>	-	<i>04</i>

**Keterangan :**

- $O_1$ : *Pretest*
- $O_2$ : *Pretest*
- $O_3$ : *Posttest*
- $O_4$ : *Posttest*
- $X$  : Perlakuan ( Bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*)
- : Tidak diberi perlakuan

Rancangan penelitian *pre test – post test grup design* meliputi tiga langkah, yaitu: langkah awal : *Pretest* (tes awal) kepada kedua kelompok untuk mengukur kondisi awal subyek sebelum dilakukan *treatment* ( $O_1$ - $O_2$ ) , selanjutnya kelompok eksperimen diberikan perlakuan berupa bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*, sedangkan kelompok kontrol tidak diberikan perlakuan. Sebelum diberikan perlakuan peneliti menyusun modul, kisi-kisiya sebagai berikut :

Tabel 3.2  
Kisi-kisi Modul Layanan Bimbingan Kelompok dengan Teknik *Role Playing*

No	Topik	Tujuan	Tahapan kegiatan	Waktu
1.	<b>Pertemuan 1 :</b> Pengenalan tentang <i>bullying</i>	1. Siswa dapat memahami tentang perilaku <i>Bullying</i> .	Tahap 1 : Pembukaan Tahap 2 : Peralihan Tahap 3 : Kegiatan : a. Pemberian materi pengenalan <i>bullyng</i> b. lembar evaluasi Tahap 4 : Pengakhiran	1 x 45 menit
2.	<b>Pertemuan 2 :</b> Gunakan (Nama) panggilan yang baik	Memberikan pemahaman kepada siswa bahwa tidak baik memanggil teman bukan dengan nama yang sebenarnya.	Tahap 1 : Pembukaan Tahap 2 : Peralihan Tahap 3 : Kegiatan : 1. a) Pemberian materi, b) bermain peran dengan tema “Si Culun”, c) lembar evaluasi d) lembar evaluasi Tahap 4 : Pengakhiran	1 x 45 menit

3.	<b>Pertemuan 3 :</b> Siswa dapat mengurangi bentuk- <b>Pertemuan 4 :</b> bentuk kritikan yang kurang baik. Awas ! terkadang kritik itu berbahaya.	Siswa dapat mengurangi bentuk- bentuk kritikan yang kurang baik.	Tahap 1: Pembukaan Tahap 2 : Peralihan Tahap 3 : Kegiatan : a) pemberian materi, b) penerapan bermain peran dengan tema “Penyesalan teman yang buruk” Tahap 4 : Pengakhiran	2 x 45 menit
4.	<b>Pertemuan 5 :</b> Siswa paham bahwa merusak serta Stop Merusak serta menghancurkan barang-barang milik oranglain.	Siswa paham bahwa merusak serta menghancurkan barang-barang merugikan bagi oranglain dan diri sendiri.	Tahap 1 : Pembukaan Tahap 2 : Peralihan Tahap 3 : Kegiatan : a) memberikan materi, b) menerapkan bermain peran dengan tema “ Stop Merusak Barang Milikku”,c) lembar penugasan Tahap 4 : Pengakhiran	1 x 45 menit
5.	<b>Pertemuan 6 :</b> Siswa mampu memahami bahwa Bahaya perilaku tindak kekerasan.	Siswa mampu memahami bahwa kekerasan tidak boleh dilakukan karena membahayakan bagi oranglain.	Tahap 1 : Pembukaan Tahap 2 : Peralihan Tahap 3 : Kegiatan : a) memberikan materi, b) menerapkan bermain peran dengan tema “Derita anak baru di sekolah”,c) lembar penugasan Tahap 4 : Pengakhiran	1 x 45 menit

6.	<b>Pertemuan 7 :</b> Cara Menjaga Perasaan orang lain.	Siswa mampu memahami cara menjaga perasaan oranglain.	Tahap 2 :	Peralihan	1 x 45
			Tahap 3 :	Kegiatan : 1. a) memberikan materi, b) menerapkan bermain peran dengan tema “ <i>High School</i> ”, c) lembar penugasan	menit
			Tahap 4 :	Pengakhiran	
			Tahap 4 :	Pengakhiran	
7.	<b>Pertemuan 8 :</b> Evaluasi	Mengulas kembali tentang materi-materi sebelumnya, melihat dampak siswa setelah meningkatkan pemahaman perilaku <i>bullying</i> .	Tahap 1 :	Pembukaan	1 x 45
			Tahap 2 :	Peralihan	menit
			Tahap 3 :	Kegiatan : penugasan lembar evaluasi	
			Tahap 4 :	pengakhiran	

## B. Identifikasi Variabel Penelitian

Variabel penelitian merupakan faktor-faktor yang berperan dalam peristiwa atau gejala yang diteliti antara lain :

1. Variabel bebas (independen) adalah variabel yang mempengaruhi variabel yang lain. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* (X).
2. Variabel terikat (dependen) adalah variabel yang dipengaruhi karena adanya variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah peningkatan pemahaman perilaku *bullying* (Y).

### C. Definisi Operasional Variabel Penelitian

1. Pemahaman Perilaku *Bullying* (perundungan) sebagai salah satu bentuk tindakan agresif, merupakan masalah yang sudah mendunia, salah satunya di Indonesia. Pemahaman perilaku *bullying* dalam penelitian ini adalah peningkatan pemahaman mengenai perilaku *bullying*. Faktor penyebab perilaku *bullying* yaitu faktor eksternal dari keluarga, lingkungan dan jenis tontonan dan internal yaitu minimnya pemahaman anak terhadap nilai diri yang positif, harga diri yang rendah dan pemahaman moral anak yang rendah.
2. Bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* dalam penelitian ini adalah suatu teknik *role playing* dalam format kelompok dengan memerankan drama sesuai peranan masing-masing yang didapatkan berkaitan dengan pemahaman perilaku *bullying*.

### D. Subyek Penelitian

1. Populasi

Hartono (2011: 46) populasi dengan karakteristik tertentu ada yang jumlahnya terhingga ada yang tidak terhingga. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X IS 1 SMA Muhammadiyah 1 Kota Magelang yang belum paham mengenai perilaku *bullying* yang berjumlah 21 siswa.

2. Sampel

Gulo (2010: 78) sampel adalah himpunan bagian/subset dari suatu populasi, sampel memberikan gambaran yang benar tentang populasi.

Sampel dari penelitian ini adalah siswa dari kelas X IS 1 anggota populasi yang memiliki pemahaman perilaku *bullying* rendah. Sampel berjumlah 16 siswa.

Tabel 3.3  
Daftar Sampel Penelitian

<b>Design</b>	<b>VIII C</b>	<b>VIII B</b>	<b>Jumlah</b>
Eksperimen	8	-	8
Kontrol	-	8	8
	<b>Jumlah</b>		16

### 3. Sampling

Dalam menentukan sampel kelompok penelitian, peneliti menggunakan teknik *purposive sampling* adalah teknik penentuan sampel berdasarkan tujuan atau karakteristik yang telah ditentukan. Karakteristik yang dimaksud adalah siswa kelas X IS 1 SMA Muhammadiyah 1 Kota Magelang yang memiliki pemahaman perilaku *bullying* yang rendah (memanggil teman dengan julukan nama, menyembunyikan barang milik teman, menendang teman) berdasarkan pengamatan guru BK di sekolah.

### E. Setting Penelitian

Penelitian dilaksanakan dikelas X IS1 SMA Muhammadiyah 1 Kota Magelang yang beralamat di Jl. Tidar No. 21, Magersari, Magelang Selatan, Kota Magelang, Jawa Tengah.

## F. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini adalah Angket. Instrumen dalam penelitian ini menggunakan angket dengan model skala likert dengan 4 pilihan jawaban yaitu sangat sesuai (SS), sesuai (S), tidak sesuai (TS), sangat tidak sesuai (STS) dengan penilaian sebagai berikut:

Tabel 2  
Penilaian Skor Angket Pemahaman Perilaku *Bullying*

Jawaban	Item Positif	Item Negatif
SS	4	1
S	3	2
TS	2	3
STS	1	4

Angket dikembangkan dari pemahaman perilaku *bullying*. Sebelum angket digunakan untuk *pretest* dan *posttest* terlebih dahulu angket diuji validitas dan reliabilitasnya menggunakan *try out*. Indikator yang dikembangkan dari aspek-aspek pemahaman perilaku *bullying* dapat dilihat pada tabel 3.4.

Tabel 3.4  
**Tabel Indikator Angket *Pretest* dan *Posttest***  
Kisi-kisi Angket Pemahaman Perilaku *Bullying*

Varibel	Aspek-aspek <i>bullying</i>	Indikator	Nomor item	
			+	-
<i>Bullying</i>	A. <i>Bullying</i> Verbal	1. Julukan nama	1 4	10 12 14
		2. Fitnah	16 24	29
		3. Kritikan kejam	22 31	34 37
		4. Penghinaan	35 16 47	42 19 50
		5. Perampasan uang saku	18 33 48	5 13 25
		6. Ancaman	32 44	3 15
		7. Tuduhan tidak benar	8 20	7

B. <i>Bullying</i> verbal	non	1. Menendang	23		40	49	
		2. Memukul	28		46		
C. <i>Bullying</i> Psikologi/Relasi onal		1. Pengucilan	11	26	41	19	38
			30	36		39	43
		2. Menyembunyikan peralatan sekolah	6			17	
		3. Cibiran	2	9		27	21
			45				

## G. Instrumen Penelitian

### 1. Tahap Persiapan

Pada tahap ini dipersiapkan modul, instrumen penelitian ini berupa angket mengenai pemahaman perilaku *bullying*, menentukan subjek dan izin penelitian

### 2. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap ini kelompok kontrol dan eksperimen diberikan angket *pretest* pemahaman perilaku *bullying* untuk di kerjakan secara mandiri ,hal ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa tentang pemahaman perilaku *bullying* sebelum dilakukan *treatment*. Selanjutnya kelompok *eksperimen* diberikan *treatment* atau perlakuan menggunakan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*. Sedangkan kelompok kontrol tidak diberikan perlakuan. Setelah itu kedua kelompok diberikan angket *posttest* untuk mengukur sejauh mana penguasaan pemahaman perilaku *bullying*. Indikator dari *bullying* dilihat dari adanya siswa yang masih menggunakan nama julukan, menendang teman. Penelitian ini

dilakukan untuk meneliti dari indikator bentuk perilaku *bullying* tersebut agar siswa paham mengenai perilaku *bullying* (Coloroso: 2007).

### 3. *Try Out* Instrumen

Pelaksanaan *try out* angket pemahaman perilaku *bullying* dilakukan oleh siswa SMA Muhammadiyah 1 Kota Magelang.

## H. Validitas dan Reliabilitas

### 1. Uji Validitas Instrumen

Validitas instrumen didefinisikan sejauh mana instrumen itu mengukur apa yang dimaksudkan untuk diukur. Data *try out* yang diperoleh kemudian dianalisis untuk menguji validitas instrumen tersebut.

### 2. Uji Reliabilitas Instrumen

Instrumen dikatakan reliabel apabila berdasarkan hasil analisis item memperoleh nilai alpha lebih besar dari tabel pada taraf signifikan 5%.

## I. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian dibagi menjadi 3 tahap yaitu persiapan penelitian, pelaksanaan penelitian, dan penyusunan hasil penelitian sebagai berikut:

### 1. Persiapan Penelitian

#### a. Pengajuan Judul dan Proposal Penelitian

Peneliti mengajukan judul dilanjutkan dengan pengajuan proposal kepada dosen pembimbing.

b. Pengajuan Kerja Sama

Peneliti mengajukan surat ijin penelitian di SMA Muhammadiyah 1 Kota Magelang.

c. Penyusunan Instrumen Penelitian

Metode pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan skala sikap pesimis.

d. *Try Out* Instrumen

Pelaksanaan *try out* skala sikap pesimis dilakukan oleh siswa SMA Muhammadiyah 1 Kota Magelang.

1) Uji Validitas Instrumen

Validitas instrumen didefinisikan sejauh mana instrumen itu mengukur apa yang dimaksudkan untuk diukur. Data *try out* yang diperoleh kemudian dianalisis untuk menguji validitas instrumen tersebut.

2) Uji Reliabilitas Instrumen

Instrumen dikatakan reliabel apabila berdasarkan hasil analisis item memperoleh nilai alpha lebih besar dari t tabel pada taraf signifikan 5%.

2. Pelaksanaan Penelitian

a. Pelaksanaan *Pretest*

- 1) Peneliti menjelaskan maksud dan tujuan pelaksanaan *pretest*.
- 2) Peneliti membagi skala *pretest* kepada sampel penelitian.
- 3) Peneliti menganalisis hasil *pretest*.

b. Pelaksanaan Konseling Kelompok

- 1) Menyiapkan materi sikap pesimis yang akan diberikan.
- 2) Memberikan kegiatan konseling kelompok kepada kelompok eksperimen sedangkan pada kelompok kontrol tidak diberi perlakuan.
- 3) Evaluasi kegiatan konseling kelompok.

c. Pelaksanaan *Posttest*

- 1) Peneliti menjelaskan maksud dan tujuan pelaksanaan *posttest*.
- 2) Peneliti membagi skala *posttest* kepada sampel penelitian.
- 3) Peneliti menganalisis hasil *posttest*.

d. Penyusunan hasil penelitian

## J. Metode Analisis Data

Teknik Analisis data dalam penelitian ini dilakukan secara kuantitatif yang akan dilakukan yaitu pengumpulan data secara kuantitatif dengan menggunakan analisis statistic parametris atau menggunakan uji Anova (*Analysis of Variance*). Uji Anova digunakan untuk melihat perbedaan skor *pretest* dan *posttest* pada kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol. Teknik analisis ini dipilih dengan alasan sampel penelitian yang relatif kecil yaitu 8 siswa pada kelompok eksperimen dan 8 pada kelompok control, sehingga diharapkn dapat diketahui ada pengaruh bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* untuk meningkatkan pemahaman perilaku *bullying*.

Analisis data dilakukan dengan bantuan uji Anova (*Analysis of Variance*) test yang dilakukan dengan SPSS versi 22.

## BAB V

### SIMPULAN DAN SARAN

#### A. SIMPULAN

##### 1. Simpulan Teori

- a. Perilaku *bullying* merupakan tindakan negatif yang dilakukan secara berulang oleh seseorang atau sekelompok orang yang bersifat menyerang karena adanya ketidakseimbangan kekuatan antara pihak yang terlibat.
- b. Pada siswa yang memiliki pemahaman perilaku *bullying* rendah dapat diberikan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*. *Role Playing* adalah suatu alat belajar yang menggambarkan keterampilan-keterampilan dan pengertian-pengertian mengenai hubungan antar manusia dengan jalan memerankan situasi-situasi yang paralel dengan yang terjadi dalam kehidupan yang sebenarnya.

##### 2. Simpulan Hasil Penelitian

Kesimpulan hasil penelitian menunjukkan bahwa bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* berpengaruh terhadap peningkatan pemahaman perilaku *bullying* siswa kelas X IS1 SMA Muhammadiyah 1 Kota Magelang Tahun Ajaran 2018/2019.

**B. SARAN**

69

Berdasarkan hasil penelitian, maka saran yang dapat peneliti berikan adalah sebagai berikut :

1. Bagi sekolah, diharapkan hasil penelitian dapat dijadikan sebagai referensi dalam menangani siswa yang memiliki permasalahan pemahaman perilaku *bullying* rendah.
2. Bagi guru pembimbing, hasil penelitian ini dapat digunakan untuk menangani siswa yang memiliki permasalahan yang terkait dengan perilaku *bullying*, maka guru pembimbing dapat menerapkan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* sebagai upaya untuk meningkatkan pemahaman perilaku *bullying*.
3. Bagi siswa, sebagai acuan dalam meningkatkan pemahaman perilaku *bullying* untuk meningkatkan pemahaman siswa.
4. Bagi peneliti selanjutnya, teknik *role playing* dalam menangani siswa yang memiliki permasalahan pemahaman perilaku *bullying* rendah bukan satu-satunya teknik yang digunakan untuk mengentaskan permasalahan tersebut, sehingga dalam mengatasi permasalahan yang terkait pemahaman perilaku *bullying* dapat menggunakan strategi ataupun teknik lain.

## DAFTAR PUSTAKA

- Achmad, Juntika Nurihsan. 2006. *Bimbingan dan Konseling Dalam Berbagai Latar dan Kehidupan*. Bandung: PT Reika Aditama.
- Andi Mappiare, 2006, *Kamus Istilah Konseling dan Terapi*, (Jakarta: PT Raja Grafindo).
- Astuti Ponny Retno. (2008). *Meredam Bullying 3 cara efektif meredam K.P.A (Kekerasan Pada Anak)*. Jakarta : Grasindo.
- Coloroso, B. (2007). *Stop bullying (memutus rantai kekerasan anak dari prasekolah hingga SMU)*. Jakarta: PT. Ikrar Mandiriabadi.
- Hamalik, Oemar. 2012. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Irmawati Beti. 2016. *Layanan Bimbingan kelompok Terhadap Peningkatan Pemahaman Bahaya Bullying. Skripsi*. Universitas Muhammadiyah Magelang.
- Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*
- Permatasari Intan. 2015 *Restrukturisasi Kognitif Untuk mengurangi Kecemasan Pada Siswa korban Bullying Kelas X SMK 45 Kota Magelang. Skripsi*. Universitas Muhammadiyah Magelang.
- Prayitno. 2004. *Bimbingan Kelompok dan Konseling Kelompok*. Padang: Universitas Negeri Padang.
- Prayitno dan Amti, Erman. 2004. *Dasar-dasar Bimbingan dan Konseling*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Romlah, Tatik. 2001. *Teori dan Praktek Bimbingan dan Konseling Kelompok*. Malang: Universitas Negeri Malang Press.
- Santrock, J. W. 1995. *Life Span*. Jakarta: Erlangga.
- SEJIWA. (2008). *Bullying: Mengatasi kekerasan di sekolah dan lingkungan*. Jakarta: PT. Grasindo.
- Sukardi. (2003). *Metodologi penelitian pendidikan kompetensi dan praktiknya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sullivan, K. (2000). *The-anti bullying handbook*. New York: Oxford University Press.

Surilena.2016. “*Perilaku Bullying (Perundungan) pada Anak dan Remaja*” CDK 35 vol. 43 no. 1 hlm 236

Tohirin, 2007, *Bimbingan Konseling di Sekolah dan Madrasah*, Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Willis, Sofyan. S . 2008 *Remaja dan Masalahnya*. Bandung : Alfabeta.

Yayasan Semai Jiwa Amini (Sejiwa). 2008. *Bullying Mengatasi Kekerasan di Sekolah dan Lingkungan Sekitar Anak*. Jakarta: Grasindo

