

**PENGARUH KONSELING KELOMPOK DENGAN TEKNIK
ROLE PLAYING UNTUK MENGURANGI PERILAKU
*BULLYING***

(Penelitian Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 34 Purworejo)

SKRIPSI



Oleh:

Dwi Lestari
12.0301.0007

**PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2017**

PENEGASAN

PENGARUH KONSELING KELOMPOK DENGAN TEKNIK *ROLE PLAYING* UNTUK MENGURANGGI PERILAKU *BULLYING*

(Penelitian pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 34 Purworejo)

SKRIPSI

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

Oleh :

Dwi Lestari
NPM: 12.0301.0007

**PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2017**

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI BERJUDUL

**PENGARUH KONSELING KELOMPOK DENGAN TEHNIK
ROLE PLAYING UNTUK MENGURANGI PERILAKU BULLYING**
(Penelitian pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 34 Purworejo)



Diajukan Oleh :

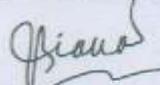
Nama : Dwi Lestari
NPM : 12.0301.0007

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

Dosen Pembimbing I


Dr. Pujiwati, Ms., Kons
NIP. 19600802 198503 2 003

Magelang, 2 Desember 2016
Dosen Pembimbing II


Dr. Riana Mashar, M.Si., Psi.
NIS. 37408185

PENGESAHAN

Telah Dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi dalam rangka menyelesaikan studi pada Program Studi S-1 Bimbingan dan Konseling Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang

Diterima dan disahkan oleh penguji :

Hari : Jumat

Tanggal : 20 Januari 2017

Tim Penguji Skripsi :

1. Dr. Purwati, M.S., Kons (Ketua merangkap anggota) (.....)
2. Dr. Riana Mashar, M.Si.,Psi. (Sekretaris) (.....)
3. Drs. Arie Supriyatno, M.Si (Anggota) (.....)
4. Sugiyadi, M.Pd., Kons (Anggota) (.....)

Mengesahkan,
Dekan FKIP

Drs. Subiyanto, M.Pd
NIP. 19570807 198303 1 002

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama : Dwi Lestari
NPM : 12.0301.0007
Prodi : Bimbingan Konseling
Judul Skripsi : Pengaruh konseling kelompok dengan teknik *role playing*
untuk mengurangi perilaku *bullying*

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang telah saya buat merupakan hasil karya sendiri. Apabila ternyata dikemudian hari merupakan hasil plagiat atau penjiplakan terhadap karya orang lain maka saya bersedia mempertanggungjawabkan sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan tata tertib di Universitas Muhammadiyah Magelang.

Demikian pernyataan ini dibuat dalam keadaan sadar dan tidak dipaksakan.

Magelang, 20 Januari 2017

Yang Menyatakan



Dwi Lestari
NPM : 12.0301.0007

HALAMAN MOTTO

Karena sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan,
sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan
(Q.S. Alam Nasyrāh 5-6)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Ayah, ibu, kakak, adik dan segenap keluarga tercinta yang selalu mendoakan dalam setiap langkah perjalananku.
2. Suami dan putra tercinta, Nanang supriyadi dan Muhammad nafis supriyadi yang telah mendukung dan memotivasi baik secara moral maupun material.
3. Almameterku tercinta, prodi BK FKIP UMMagelang.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas nikmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Konseling Kelompok Dengan Teknik *Rolle Playing* Untuk mengurangi Perilaku *Bullying*”.

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

1. Ir. Eko Muh Widodo, MT., Rektor Universitas Muhammadiyah Magelang,
2. Drs. Subiyanto, M.Pd., Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Magelang,
3. Sugiyadi, M.Pd., Kons., Kaprodi BK FKIP Universitas Muhammadiyah Magelang,
4. Dr. Purwati, MS., Kons dan Dr. Riana Mashar, M.Si. Psi., Dosen Pembimbing I dan Pembimbing II dalam menyelesaikan skripsi,
5. Dosen dan Staf TU FKIP Universitas Muhammadiyah Magelang,
6. Keluarga besar SMP Negeri 34 Purworejo yang tidak bisa disebutkan satu persatu, yang telah membantu penulis untuk melaksanakan penelitian,
7. Adik-adik penulis yang menjadi motivasi bagi penulis, dan semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

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

Purworejo, 20 Januari 2017

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENEGASAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN.....	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
ABSTRAKSI	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
A. Pemahaman Perilaku Bullying.....	6

	B. Konseling Kelompok dengan Teknik Role Playing.....	12
	C. Pengaruh konseling Kelompok dengan Teknik Role playing untuk mengurangi perilaku bullying pada siswa.....	25
	D. Kerangka Berfikir.....	27
	E. Hipotesis.....	29
BAB III	METODE PENELITIAN.....	30
	A. Desain Penelitian.....	30
	B. Identifikasi Variabel Penelitian.....	31
	C. Definisi Operasional Variabel Penelitian.....	32
	D. Subjek Penelitian.....	32
	E. Metode Pengumpulan Data.....	34
	F. Prosedur Penelitian.....	37
	G. Teknik Analisis Data.....	42
BAB IV	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	43
	A. Hasil Penelitian	43
	B. Pembahasan.....	51
BAB V	KESIMPULAN DAN SARAN.....	54
	A. Kesimpulan	54
	B. Saran.....	55
	DAFTAR PUSTAKA	56
	LAMPIRAN.....	59

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Penilaian Skor Angket Perilaku.....	35
2. Kisi- kisi Angket Perilaku <i>Bullying</i> sebelum <i>Try Out</i>	36
3. Kisi- kisi Modul Konseling Kelompok dengan Teknik <i>Role Playing</i>	40
4. Kategori Angket Perilaku <i>Bullying</i>	43
5. Hasil <i>Pre Test</i>	44
6. Hasil <i>Post Test</i>	46
7. Hasil <i>statistic descriptive variabel</i> penelitian	46
8. Hasil analisis <i>Pre Test</i> dan <i>Post test</i> angket perilaku <i>bullying</i>	48
9. Penurunan Skort <i>Pre Test</i> dan <i>Post Test</i>	50

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Berfikir	28
2. <i>one group pre test- post test</i>	30
3. Grafik penurunan skor <i>pre test</i> dan <i>post test</i>	50

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat ijin penelitian dan keterangan penelitian.....	62
2. Kisi-kisi angket perilaku <i>bullying</i>	63
3. Angket perilaku <i>bullying</i>	66
4. Hasil <i>Try Out</i> Angket Perilaku <i>Bullying</i>	72
5. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen	75
6. Data <i>Pre Test</i> angket Perilaku <i>Bullying</i>	80
7. Kisi-kisi Modul Konseling Kelompok dengan Teknik <i>Role Playing</i> ...	83
8. Rencana Pelaksanaan Layanan, Modul, Laporan Pelaksanaan dan Hasil Pelaksanaan Konseling Kelompok dengan Teknik <i>Role Playing</i>	86
9. Jadwal Pelaksanaan Konseling Kelompok dengan teknik <i>Role Playing</i>	160
10. <i>Role Playing</i> dalam Konseling Kelompok	162
11. Data <i>Post Test</i> Angket <i>Bullying</i>	168
12. Hasil Analisis Non Parametrik	171
13. Daftar Hadir Konseling Kelompok dengan Teknik <i>Role Playing</i>	173
14. Dokumentasi kegiatan Konseling kelompok dengan Teknik <i>Role Playing</i>	177

PENGARUH KONSELING KELOMPOK DENGAN TEKNIK *ROLE PLAYING* UNTUK MENGURANGI PERILAKU *BULLYING*

(Penelitian pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 34 Purworejo T.A. 2016/2017)

Dwi Lestari

ABSTRAKSI

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh konseling kelompok dengan teknik *role playing* untuk mengurangi perilaku *bullying* pada siswa kelas VIII SMP Negeri 34 Purworejo.

Penelitian ini menggunakan *One Group pre test- post test design* tanpa menggunakan kelompok pembandingan atau kelompok *kontrol*, populasi yang digunakan adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 34 Purworejo sejumlah 31 siswa, sampel sebanyak 10 siswa, sampling dalam penelitian ini menggunakan teknik purposive sampling. Metode pengumpulan data menggunakan angket perilaku *bullying*. Teknik analisis data yang digunakan yaitu *Uji Wilcoxon signed rank test*.

Kesimpulan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa konseling kelompok dengan teknik *role playing* berpengaruh positif terhadap penurunan perilaku *bullying* pada siswa SMP Negeri 34 Purworejo. Hal ini dibuktikan dengan adanya perbedaan penurunan perilaku *bullying* antara hasil *pre-test* dan *post-test*, selisih perbedaan penurunan perilaku tersebut sebesar 14%. Selain itu penurunan perilaku *bullying* siswa ditandai dengan perbedaan perilaku, yang tadinya berperilaku *bullying* tinggi kini menjadi menurun.

Kata Kunci: **Konseling Kelompok, Teknik *Role Playing* dan Perilaku *Bullying***

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Manusia adalah makhluk sosial dimana setiap manusia yang normal pasti membutuhkan bantuan dan pertolongan dari orang lain. Setiap manusia yang hidup di dunia sudah memiliki hak masing-masing, baik hak untuk hidup dengan bahagia atau sejahtera maupun hak untuk dihargai di lingkungan masyarakat. *Bullying* merupakan suatu bentuk perilaku agresif yang sering dilakukan seseorang secara sengaja dan berulang-ulang untuk menyakiti orang lain demi mendapatkan kepuasan. Perilaku *bullying* bisa terjadi di lingkungan masyarakat maupun lingkungan pendidikan. Perilaku *bullying* yang terjadi di lingkungan pendidikan akan berdampak buruk pada korban dari *bully*. Biasanya anak-anak tersebut akan menjadi penakut dan minder, bahkan juga akan berdampak pada penurunan prestasi belajar individu.

(Krahe, 2005) *bullying* juga melibatkan kekuasaan yang tidak seimbang, sehingga korbannya dalam keadaan tidak mampu mempertankan diri secara efektif untuk melawan tindakan negatif. *Bullying* juga diartikan sebagai kekerasan berulang yang dilakukan oleh satu atau lebih orang kepada seorang target yang lebih lemah dalam kekuatan (Baron and Byrne, 2003, dalam Trevi, 2010). Dengan kata lain *bullying* sangat merugikan baik diri sendiri maupun orang lain yang menjadi korban *bully*

Dalam lingkungan pendidikan anak-anak yang merasa dirinya kuat dan memiliki kedudukan tinggi ingin merasa menang sendiri, sehingga tak jarang mereka selalu menyakiti orang lain baik secara verbal, fisik ,maupun secara psikologis. Biasanya target dari perilaku *bullying* adalah anak-anak yang terisolir anak-anak yang cacat fisik, dan anak-anak yang yang kurang mampu. Di sekolah *bullying* masihterus terjadi dan tak kunjung berhenti, bahkan cenderung diwariskan kepada siswa baru dan sering muncul dalam berbagai bentuk. Menurut KPAI kasus *Bullying* menduduki peringkat teratas pengaduan masyarakat. Dari 2011 hingga 2014 KPAI mencatat 369 pengaduan terkait masalah *Bullying* (www.KPAI.go.id).

Perilaku *bullying* dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor. Faktor tersebut terdiri dari faktor *internal* (dari dalam) dan faktor *eksternal* (dari luar). Salah satu faktor *eksternal* (dari luar) yang mempengaruhi perilaku *bullying* yaituteman sebaya dan media sosial. Teman sebaya dan media sosial sangat mempengaruhi munculnya perilaku *bullying* baik di lingkungan sekolah maupun di lingkungan masyarakat (Sullivan, 2000).

Berdasarkan informasi dari guru BK, *Bullying* yang biasa terjadi di SMP Negeri 34 Purworejo yaitu anak-anak sering berbicara kasar,sering memberikan julukan nama temanya yang kurang menyenangkan, ada yang mengunjing dibelakang bahkan pernah ada sampai berkelahi. Dari sekian banyaknya siswa yang berjumlah 191 anak kira-kira anak yang memiliki perilaku dan kebiasaan *membully* adalah sekitar kurang lebih 10 anak. Dimana anak-anak tersebut ketika pelajaran berlangsung atau ketika jam

istirahat berlangsung mereka bergurau terlalu lama atau terlalu mengena maka anak-anak tersebut akan memunculkan perilaku *bullying*.

Untuk meminimalisir perilaku *bullying* yang terjadi di lingkungan sekolah, biasanya guru pembimbing atau konselor akan melakukan salah satu layanan konseling. Layanan yang biasanya dilakukan oleh guru pembimbing yaitu dengan melakukan layanan bimbingan kelompok, konseling individu dan konseling kelompok. Meskipun guru pembimbing sudah melakukan layanan konseling untuk menyelesaikan masalah *bullying* yang terjadi di sekolah, tetapi semua itu belum maksimal seperti yang diharapkan oleh guru pembimbing. Sehingga perilaku *bullying* di SMP Negeri 34 Purworejo masih tetap terjadi. Oleh karena itu alternatif lain yang akan saya berikan untuk mengurangi perilaku *bullying* yang terjadi di sekolah, saya akan melakukan konseling kelompok dengan teknik *role playing*.

Menurut Latipun (2008:178) konseling kelompok merupakan salah satu bentuk konseling dengan memanfaatkan kelompok untuk membantu, memberi umpan balik (*feed back*) dan pengalaman belajar. Dengan kata lain bahwa konseling kelompok sangat membantu individu dalam meningkatkan percaya diri karena didalam konseling kelompok anggota ikut berperan agar proses konseling kelompok bisa berjalan dengan lancar. Anak-anak korban *bully* biasanya memiliki rasa tidak percaya diri yang sempurna dan biasanya ingin menarik diri dari lingkungan masyarakat.

Teknik *role playing* adalah salah satu teknik yang ada dalam layanan konseling kelompok yang digunakan peneliti untuk menyelesaikan permasalahan yang terjadi dengan teknik bermainperan. Menurut Roestiyah (2008: 90) bermain peran adalah suatu metode dimana siswa bisa berperan atau memainkan peranan dalam dramatisasi masalah sosial atau psikoogis itu.

Dari pendapat diatas dapat dipahami bahwa konseling kelompok dengan teknik *role playing* adalah suatu layanan konseling yang bertujuan untuk mengentaskan masalah siswa dengan teknik bermain peran bersama anggota kelompok.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa konseling kelompok dapat mengurangi perilaku *bullying*. Adapun penelitian tentang *konseling kelompok* yang pernah dilakukan sebelumnya yaitu yang berjudul ‘‘efektifitas konseling kelompok realita untuk meningkatkan motifasi belajar siswa pada siswa MAN Yogyakarta’’ oleh failasufah.S.Ag (2014). Hal ini dapat dilihat *out put* perhitungan statistik pada *pre test* dan *pos test* kelompok eksperimen, sign (2 tailed) =0,028< 0.05 dan Z= - 2.201 artinya bahwa skor motivasi belajar mengalami peningkatan dari sebelum diberikan *treatment* kepada sudah diberikan *treatment*.

Berdasarkan latar belakang diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang ‘**pengaruh konseling kelompok dengan teknik *role playing* untuk mengurangi perilaku *bullying***’.

B. Rumusan Masalah

Apakah konseling kelompok dengan teknik *rolle playing* dapat mempengaruhi siswa dalam mengurangi perilaku *bullying*?

C. Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui pengaruh konseling kelompok dengan teknik *role playing* dalam mengurangi perilaku *bullying* di SMPNegeri 34 Purworejo

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan akan memberikan manfaat dan kegunaan sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis:

- a. Menambah wawasan dan pengetahuan dalam teknik *role playing* untuk mengurangi perilaku *bullying*.
- b. Sebagai referensi bagi peneliti tentang penelitiannya yang berjudul pengaruh konseling kelompok dengan teknik *role playing* untuk mengurangi perilaku *bullying*.

2. Manfaat praktis:

a. Bagi guru

Dapat dijadikan acuan dan bahan masukan bagi pendidik untuk dapat memecahkan permasalahan peserta didik khususnya dalam mengurangi perilaku *bullying*.

b. Bagi siswa

Dapat sebagai masukan bagi siswa untuk bisa lebih menghargai orang lain atau teman sebaya.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Perilaku Bullying

1. Pengertian *bullying*

Bullying adalah tindakan suatu kekerasan atau responsif yang dilakukan oleh seseorang atau sekelompok orang dengan maksud dan tujuan untuk menakut-nakuti. Tindakan ini sering terjadi pada lingkungan sekolah, asrama, dan masyarakat. Kita sering mendengar banyak kasus *bullying* di sekolah. *Bullying* sebagai nama baru untuk mengidentifikasi situasi dimana terjadi penyalahgunaan kekuatan/kekuasaan yang dilakukan oleh seseorang/sekelompok.

Beau Biden (2010) mengatakan bahwa " *bullying* adalah kondisi ketika satu anak atau sekelompok anak terus menyakiti anak-anak lain dengan kata-kata atau tindakan. *Bullying* dilakukan dengan memukul, menendang, mendorong, menyebut nama dengan sembarangan, trik kotor dalam bermain, menyebarkan desas-desus berita bohong, menyorot, membuat orang lain ketakutan, dan mempermalukan.

Berdasarkan pendapat di atas dapat dianalisis bahwa *bullying* bisa dilakukan oleh individu maupun kelompok dengan cara menyakiti seseorang baik itu secara verbal maupun secara fisik seperti menendang, memukul, mendorong.

Menurut Santrock (2007: 213) “*bullying* didefinisikan sebagai perilaku verbal dan fisik yang dimaksudkan untuk mengganggu seseorang yang lebih lemah”. Perilaku *bullying* secara verbal dapat dicontohkan seperti mengunjing, memberi nama panggilan yang tidak menyenangkan, berbicara kasar dan lain-lain. Sedangkan perilaku *bullying* secara fisik dapat di contohkan seperti menendang, memukul, menonjok, memukul dan lain-lain. Perilaku *bullying* tersebut baik fisik maupun verbal akan membuat para korban menjadi minder dan penakut.

Dari pendapat diatas dapat dianalisis bahwa *bullying* adalah suatu tindakan baik secara verbal maupun fisik yang dilakukan secara sengaja kepada orang yang lemah dan tak berdaya.

Mellor (2005) menjelaskan bahwa ‘*bullying* terjadi ketika seseorang merasa teraniaya oleh tindakan orang lain dan ia merasa takut bila perilaku tersebut akan terjadi lagi dan merasa tidak berdaya untuk mencegahnya.

Berdasarkan pendapat di atas dapat dianalisis bahwa *bullying* bisa terjadi ketika anak-anak yang teraniaya/korban *bully* tidak bisa mencegah akan timbulnya perilaku *bullying* tersebut.

Menurut Rigby Ken (2003: 3) perilaku *bullying* dapat terjadi secara individual ataupun berkelompok, yang dilakukan seorang anak ataupun kelompok secara konsisten, dimana tindakan tersebut

mengandung unsur melukai bagi anak yang jauh lebih lemah dibanding pelaku.

Berdasarkan pendapat di atas dapat dianalisis bahwa perilaku *bullying* adalah suatu perilaku yang bisa dilakukan secara individual maupun berkelompok dengan maksud melukai terhadap anak-anak yang lebih lemah.

Dari beberapa pendapat di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa *Bullying* merupakan suatu perilaku yang dilakukan baik secara individu maupun secara berkelompok, dengan maksud dan tujuan untuk menyakiti atau menganiaya seseorang secara terus menerus. Perilaku *bullying* tersebut bisa berupa *bullying* fisik dan *bullying* verbal.

2. Aspek-aspek *Bullying*

Sebuah perilaku kekerasan akan disebut dengan *bullying* jika memenuhi kriteria-kriteria tertentu. Tidak semua bentuk kekerasan dapat dikategorikan sebagai *bullying*, karena *bullying* memiliki karakteristik khusus yang berbeda dengan tindakan kekerasan lainnya.

Pepler dan Craig (dalam Mulyani, 2014:5) *bullying* memiliki aspek-aspek sebagai berikut: a). Kekuatan yang tidak seimbang, b). Pelaku melakukan kekerasan dengan sengaja, c). Korban merasa tersakiti, d). Adanya pengulangan atau dilakukan secara berulang-ulang.

Dari pemaparan tokoh tersebut dapat disimpulkan bahwa *bullying* memiliki aspek-aspek sebagai berikut: Sebuah tindakan baik secara fisik maupun secara psikis, Dilakukan secara sengaja dan berulang-ulang atau lebih dari satu kali, Adanya kekuatan baik fisik maupun mental yang tidak seimbang antara pelaku dengan korban dimana pelaku lebih kuat daripada korban, Korban merasa tersakiti dengan tindakan tersebut.

3. Faktor-faktor yang dapat mempengaruhi perilaku *bullying*

Setiap individu yang melakukan *bullying* dapat terjadi tidak secara independen tetapi dipengaruhi oleh factor-faktor yang berada di sekitar *bullying*. Jika diidentifikasi terdapat beberapa factor yang berpengaruh terhadap terjadinya perilaku *bullying*, diantaranya ada banyak faktor-faktor yang melatar belakangi timbulnya perilaku *bullying*. Novianti (2008: 324-338) menyebutkan bahwa perilaku *bullying* disebabkan oleh beberapa faktor yaitu:

- a. Faktor keluarga: perilaku *bullying* bisa jadi menerima perlakuan *bullying* pada dirinya, yang mungkin dilakukan oleh seseorang di dalam keluarga. Anak-anak yang tumbuh dalam keluarga yang agresif dan berlaku kasar akan meniru kebiasaan tersebut dalam kesehariannya. Kekerasan fisik dan verbal yang dilakukan orang tua kepada anak-anak menjadi contoh perilaku.
- b. Faktor kepribadian: salah satu penyebab anak melakukan *bullying* adalah tempramen. Tempramen adalah karakteristik atau kebiasaan

yang terbentuk dari respon emosional. Hal ini mengarah pada perkembangan tingkah laku personalitas dan sosial anak. Seseorang yang aktif impulsif lebih mungkin untuk berlaku *bullying* dibandingkan orang yang pasif atau pemalu.

- c. Faktor sekolah: tingkat pengawasan disekolah menentukan seberapa banyak dan seringnya terjadi perilaku *bullying*. Sebagaimana rendahnya tingkat pengawasan di rumah, rendahnya pengawasan di sekolah berkaitan erat dengan berkembangnya perilaku *bullying* dikalangan siswa. Pentingnya pengawasan dilakukan terutama di tempat bermain dan lapangan, karena biasanya dikedua tempat tersebut perilaku *bullying* kerap dilakukan. Penanganan yang tepat dari guru atau pengawas terhadap peristiwa *bullying* adalah hal yang penting karena perilaku *bullying* yang tidak ditangani dengan baik akan menyebabkan kemungkinan perilaku itu terulang kembali.

Sesuai dengan pemaparan tokoh diatas dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang dapat mempengaruhi perilaku *bullying* adalah: faktor keluarga, faktor kepribadian dan faktor sekolah.

4. Jenis-jenis *bullying*

Perilaku *bullying* dapat digolongkan menjadi beberapa jenis. Jenis-jenis *bullying* menurut Muslimah (2011:151) lebih lanjut menyebutkan bahwa, perilaku *bullying* School memiliki beragam bentuk dan versi, yang dapat dikelompokkan menjadi lima aspek: a)

Penyerangan fisik: memukul, mendorong, menendang, mencubit dan seterusnya, b) Penyerangan verbal: mengejek, menyebarkan isu buruk, atau menjuluki sebutan yang jelek, c) Penyerangan emosi: menyembunyikan peralatan sekolah, memberikan ancaman, menghina, d) Penyerangan Rasial: mengucilkan anak karena Ras, agama, kelompok, e) Penyerangan seksual: meraba, mencium dan seterusnya.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa jenis-jenis perilaku *bullying* dapat berupa: penyerangan fisik (memukul, mendorong, menendang dan sebagainya), penyerangan verbal (mengejek, menyebarkan isu buruk, atau menjuluki nama yang jelek), penyerangan emosi (menghina, memberikan ancaman dan sebagainya), penyerangan rasial (mengucilkan anak berdasarkan ras, agama, dan sebagainya), penyerangan seksual (meraba, mencium dan seterusnya).

5. Cara mengatasi perilaku *bullying*

Perilaku *bullying* sangat merugikan sekali, baik untuk diri kita sendiri maupun untuk orang lain. Apabila perilaku *bullying* tidak segera mendapatkan penanganan yang serius, maka perilaku tersebut akan menjadikan dampak yang buruk terutama untuk para korbanya. Menurut Rigby (2002) ada beberapa cara untuk mengatasi perilaku *bullying* diantaranya adalah: Mulai dengan pendefinisian perilaku *bully* yang jelas

dan dapat diterima, Mengakui bahwa perilaku *bully* berlaku dalam berbagai bentuk, Mengenali apa yang berlaku di sekolah, Menyusun rencana tindakan, Menyediakan kebijakan anti *bullying*, Menyediakan media bagi murid atau kelompok murid tentang apa yang akan dilakukan bagi membantu mereka, Mendorong tingkah laku yang dapat mendatangkan pengaruh positif terhadap tingkah laku interpersonal murid, Mengatasi setiap kejadian *bullying* secara bijaksana, Menyediakan bantuan kepada murid yang menjadi korban *bully*, Bekerja secara konstruktif dengan pihak lain terutama orang tua atau komite sekolah.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa untuk mengatasi perilaku *bullying* yang sering terjadi di lingkungan sekitar kita, kita sebagai seorang pendidik harus bisa bekerjasama dengan pihak lain seperti orang tua murid, komite sekolah dll. Selain bekerja sama dengan pihak lain sekolah juga menerapkan kebijakan anti *bullying* agar siswa siswanya takut apabila akan melanggar kebijakan –kebijakan yang sudah diterapkan didalam sekolah.

B. Konseling Kelompok dengan Teknik *Role Playing*

1. Konseling kelompok

a. Pengertian konseling kelompok

Konseling kelompok merupakan suatu bantuan yang diberikan oleh pemimpin kelompok kepada seluruh anggotanya dengan tujuan untuk menyelesaikan masalah-masalah yang dihadapi seluruh anggotanya. Konseling kelompok bersifat memberi kemudahan bagi

pertumbuhan dan perkembangan individu. Sukardi (2000:6) mengemukakan bahwa konseling kelompok adalah layanan bimbingan konseling yang memungkinkan peserta didik memperoleh kesempatan untuk pembahasan dan pengentasan masalah yang dialaminya melalui dinamika kelompok. Itu berarti bahwa dalam konseling kelompok para siswa dapat mengungkapkan berbagai masalah yang terjadi pada dirinya dan memungkinkan mencari pemecahan masalah dengan bantuann anggota kelompok.

Menurut Tohirin (2007: 179) konseling kelompok adalah sebagai pembimbing atau konselor membantu memecahkan masalah-masalah pribadi yang dialami masing-masing anggota kelompok melalui kegiatan kelompok agar tercapai perkembangan yang optimal. Konselor atau guru pembimbing membantu memecahkan masalah – masalah yang dialami oleh setiap anggota kelompok melalui kegiatan kelompok dengan tujuan konseli dapat mencapai suatu perkembangan secara optimal. Mencermati kedua pendapat diatas konseling kelompok merupakan salah satu layanan dalam bimbingan konseling yang memanfaatkan dinamika kelompok. Konseling kelompok bertujuan untuk menyelesaikan masalah-masalah yang dialami oleh anggota kelompok dengan bantuan dari pemimpin kelompok maupun anggota kelompoknya. Perbedaan kedua pendapat diatas adalah konseling kelompok menurut sukardi pengentasan permasalahan melalui dinamika kelompok. Sedangkan menurut Tohorin bahwa

konseling kelompok adalah pemecahan masalah yang dialami anggota kelompok melalui kegiatan kelompok agar tercapai perkembangan secara optimal.

Berdasarkan kedua pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa Konseling kelompok merupakan salah satu layanan dalam bimbingan dan konseling yang memanfaatkan dinamika kelompok untuk menyelesaikan masalah-masalah yang sedang dialami oleh anggota kelompok agar tercapainya suatu perkembangan secara optimal.

b. Tujuan Konseling Kelompok

Tujuan layanan konseling kelompok pada dasarnya dibedakan menjadi dua, yaitu tujuan teoritis dan tujuan oprasional. Tujuan teoritis berkaitan dengan tujuan secara umum melalui proses konseling, yaitu pengembangan pribadi, pembahasan dan pemecahan masalah pribadi yang dialami oleh masing-masing anggota kelompok agar masalah terselesaikan dengan cepat melalui bantuan anggota kelompok lain, sedangkan tujuan oprasional disesuaikan dengan harapan siswa dan masalah yang dihadapi siswa. Melalui konseling kelompok, hal-hal yang dapat menghambat atau mengganggu dalam kelancaran sosialisasi dan komunikasi siswa dapat diungkapkan melalui dinamika kelompok, sehingga kemampuan sosialisasi dan komunikasi siswa dapat berkembang secara optimal.

Sukardi (2003: 68) menegaskan bahwa tujuan konseling kelompok adalah: 1).Melatih anggota kelompok untuk berani berbicara dengan orang banyak, 2).Melatih anggota kelompok dapat bertenggang rasa dengan teman sebayanya, 3).Dapat mengembangkan bakat dan minat masing-masing anggota kelompok, 4).Menyelesaikan permasalahan-permasalahan kelompok.

Berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa tujuan konseling kelompok untuk memberikan bantuan kepada seluruh anggota kelompok agar berani berbicara didepan orang banyak, dapat memahami kebutuhan dirinya ,dapat mengembangkan bakat dan minat yang dimilikinya, dapat menciptakan dinamika kelompok dan dapat menyelesaikan masalah-masalah yang dialami anggota kelompok.

c. Tahap-tahap konseling kelompok

Didalam konseling kelompok terdapat beberapa tahapapan konseling. Agar suatu kegiatan konseling kelompok dapat berjalan dengan baik dan lancar, maka ketika kita melakukan kegiatan konseling kelompok kita harus sesuai dengan tahap-tahap dalam konseling. Tohirin (2014: 177-178) menyatakan tahap-tahap konseling kelompok sebagai berikut:

Pertama, perencanaan yang mencakup kegiatan : a) membentuk kelompok, ketentuan membentuk kelompok sama dengan bimbingan kelompok. Jumlah anggota kelompok dalam konseling

kelompok antara 8-10 orang (tidak boleh melebihi 10 orang), b) mengidentifikasi dan meyakinkan klien (siswa) tentang perlunya masalah dibawa ke dalam konseling kelompok, c) menempatkan klien dalam kelompok, d) menyusun jadwal kegiatan, e) menetapkan prosedur layanan, f) menetapkan fasilitas layanan, g) menyiapkan kelengkapan administrasi.

Kedua, pelaksanaan yang mencakup kegiatan: a) mengkomunikasikan rencana layanan konseling kelompok, b) mengorganisasikan kegiatan layanan konseling kelompok, c) menyelenggarakan layanan konseling kelompok melalui tahap-tahap: 1) pembentukan, 2) peralihan, 3) kegiatan, 4) pengakhiran.

Ketiga, evaluasi yang mencakup kegiatan: a) menetapkan materi evaluasi, b) menetapkan prosedur evaluasi, c) menyusun instrumen evaluasi, d) mengoptimalisasikan instrumen evaluasi, e) mengolah hasil aplikasi instrumen.

Keempat, analisis hasil evaluasi yang mencakup kegiatan: a) menetapkan norma atau standar analisis, b) melakukan analisis, c) menafsirkan hasil analisis.

Kelima, tindak lanjut yang mencakup kegiatan: a) menetapkan jenis dan arah tindak lanjut, b) mengkomunikasikan rencana tindak lanjut kepada pihak-pihak terkait. c) melaksanakan rencana tindak lanjut.

Keenam, laporan yang mencakup kegiatan: a) menyusun laporan layanan konseling kelompok, b) menyampaikan laporan kepada kepala sekolah atau madrasah dan kepada pihak-pihak lain yang terkait, c) mengomunikasikan laporan layanan.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tahap-tahap konseling kelompok memiliki beberapa tahapan diantaranya, tahap pertama mengenai pembentukan kelompok, tahap kedua mengenai pelaksanaan kegiatan, tahap ketiga mencakup evaluasi kegiatan, tahap keempat mencakup analisis hasil evaluasi, tahap kelima mengenai tindak lanjut kegiatan, dan tahap yang keenam mencakup laporan kegiatan.

2. *Role playing*

a. Pengertian Teknik *Role Playing*

Role playing merupakan salah satu proses belajar mengajar yang tergolong dalam metode simulasi. *Role playing* (bermain peran) dilaksanakan dengan memainkan peran-peran yang sudah pasti berdasarkan kejadian terdahulu, yang dimaksudkan untuk menciptakan situasi sejarah/peristiwa masa lalu, menciptakan kemungkinan-kemungkinan kejadian masa yang akan datang, menciptakan peristiwa muthakhir yang dapat diperkaya atau menghayal situasi pada suatu tempat atau waktu tertentu.

Menurut Hamdani (2011:87) *role playing* adalah cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati.

Dari pendapat diatas dapat dianalisis bahwa *role playing* merupakan suatu metode atau cara yang digunakan untuk menguasai bahan-bahan pembelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa dalam memerankan tokoh.

Menurut Djamarah dan Zain (2010:88) *role playing* pada dasarnya mendramasasikan tingkah laku dalam hubungan dengan masalah sosial.

Berdasarkan pendapat diatas dapat dianalisis bahwa *role playing* adalah suatu metode pembelajaran yang dilakukan dengan mendramasasikan tingkah laku dalam hubungan sosial.

Depdiknas (2004:171) mengartikan bermain peran adalah salah satu bentuk permainan pendidikan yang digunakan untuk menjelaskan perasaan ,sikap, tingkah laku, dan nilai dengan tujuan untuk menghayati perasaan, sudut pandang dan cara berfikir orang lain.

Sesuai dengan pendapat diatas dapat dianalisis bahwa *role playing* merupakan bentuk pembelajaran dengan memainkan

perasaan, sikap, tingkah laku dengan tujuan untuk menghayati perasaan orang lain.

Dari berbagai pendapat di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa *role playing* merupakan salah satu metode atau cara yang digunakan untuk menguasai bahan-bahan pembelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan. Metode ini dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Bentuk permainannya digunakan untuk menjelaskan perasaan, sikap, tingkah laku, dan nilai dengan tujuan untuk menghayati perasaan, sudut pandang dan cara berfikir orang lain

b. Jenis-jenis *role playing*

Dalam kegiatan bermain peran pada umumnya bermain peran ini disukai dan sering dilakukan oleh anak-anak maupun orang dewasa. Bermain peran dalam pembelajaran merupakan usaha untuk memecahkan masalah melalui peragaan, serta langkah-langkah identifikasi masalah, analisis, pemeranan, dan diskusi. Untuk kepentingan tersebut, sejumlah peserta didik bertindak sebagai pemeran dan yang lainnya sebagai pengamat. Menurut Mulyasa (2004:141) ada dua jenis metode bermain peran, antara lain:

1. Bermain peran *mikro*

Ketika bermain peran *mikro*, anak-anak belajar menjadi sutradara memainkan boneka, dan mainan berukuran kecil seperti rumah-rumahan, kursi, (seperti bermain boneka berbie). Ada beberapa

miniatur tempat yang biasanya dimainkan anak-anak, misalnya pasar tradisional, super market, sekolah, bahkan rumah sakit. Biasanya mereka akan menciptakan percakapan sendiri.

2. Bermain peran *makro*

Dalam bermain peran *makro* , anak berperan menjadi seseorang yang mereka inginkan. Mereka bisa berperan menjadi ibu, ayah , teman sekolah, polisi, sopir, pilot, dokter, pedagang, guru dan sebagainya. Saat bermain peran ini bisa menjadi ajang belajar bagi mereka, baik belajar membaca, berhitung, mempelajari proses, atau alur dalam mengerjakan sesuatu, mengenal tata tertip/ tata cara disuatu tempat, yang semua ada dalam kehidupan kita. Sebagai pendidik kita cukup memberikan informasi sebelum mereka mulai bermain namun akan lebih baik kalau kita terlibat dalam permainan tersebut agar bisa menggali imajinasi dan mengenalkan informasi yang ingin kita berikan.

Menurut Mutiah (2010) menyatakan bahwa bermain peran dibagi menjadi 2 yaitu:

a. Bermain Peran Makro

Anak berperan sesungguhnya dan menjadi seseorang atau sesuatu saat anak memiliki pengalaman sehari-hari dengan bermain peran makro (teman sekitar kehidupan nyata). Mereka belajar banyak ketrampilan pra akademis. Seperti : mendengarkan tetap tugas bermain kerjasama dengan yang lain.

b. Bermain peran Mikro

Anak yang memegang atau mengerak-gerakkan benda-benda berukuran kecil untuk menyusun adegan. Saat anak bermain peran mikro, mereka belajar untuk menghitung dan mengambil sudut pandang dari orang lain. Bermain peran merupakan praktek dalam kehidupan nyata yang membolehkan anak untuk membayangkan dirinya dimasa depan dan menciptakan kembali kondisi masa lalu. Bermain peran dalam pembelajaran merupakan usaha untuk memecahkan masalah melalui peragaan, serta langkah-langkah identifikasi masalah, analisis pemeranan, dan diskusi. Untuk kepentingan tersebut, sejumlah peserta didik bertindak sebagai pemeran dan lainnya sebagai pengamat.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa jenis-jenis *role playing* meliputi *makro* dan *mikro*. Dalam bermain peran besar (*makro*) anak-anak berperan menjadi seorang yang mereka inginkan dan dapat mengekspresikan ide-idenya dengan *gesture* memerankan seseorang atau sesuatu. Bermain peran kecil (*mikro*) biasanya dalam bermain peran *mikro* anak-anak sebagai dalang yang mengerakkan alat untuk memainkan adegan tersebut.

c. Manfaat *Role Playing*

Bermain peran bermanfaat bagi anak dalam mengembangkan berbagai kemampuan. Dengan bermain peran dapat mendorong peserta didik untuk turut aktif dalam pemecahan masalah

sambilmenyimak secara seksama bagaimana orang lain berbicara mengenai masalah yang sedang dihadapinya. Menurut Hamalik (2008:214) manfaat dari *role paying* yaitu pada waktu dilaksanakanny bermain peran, siswa dapat bertindak dan mengekspresikan perasaan dan pendapat tanpa kekhawatiran mendapat sanksi.

Dari pendapat diatas dapat di anaisis bahwa manfaat dari bermain peran yaitu agar siswa dapat mengekspresikan perasaanya tanpa rasa khawatir akan mendapatkan sanksi.

Sedangkan menurut Hamdani (2011: 87) manfaat dari *role playing* adalah sebagai berikut: 1) Siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh. Keputusan tersebut diambil berdasarkan hasil analisis terhadap permasalahan yang sedang dihadapi siswa. Berekspresi secara utuh dalam memerankan peran yang telah ditentukan, 2) Permainan merupakan penemuan yang mudah dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda. Permainan peran ini dapat dilaksanakan dengan mudah dan dapat di gunakan dipertemuan yang akan datang atau pertemuan berikutnya, 3) Guru dapat mengevaluasi pemahaman setiap siswa melalui pengamatan pada saat melakukan permainan. Pemahaman siswa tentang materi yang disampaikan dapat dipahami dengan mudah oleh guru pada saat siswa memainkan perannya, yaitu dinilai dari cara memainkannya, 4) Permainan merupakan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi

anak. Memberi permainan dalam pembelajaran akan memberi suasana yang berbeda kepada siswa, mereka akan lebih tertarik untuk memahami materi yang disampaikan melalui bermain peran.

Dari pendapat di atas dapat dianalisis bahwa manfaat dari bermain peran yaitu siswa dapat dengan mudah memahami materi yang disampaikan gurunya dan dapat mengambil keputusan dengan tepat serta dapat berkreasi secara utuh.

Dari pendapat di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa manfaat dari *role playing* adalah siswa dapat mengambil keputusan secara bebas dan mengekspresikan dirinya se bebas-bebasnya tanpa takut akan dikenakan sanksi.

d. Tujuan *Role Playing*

Geldard (2011: 312) menyatakan bahwa tujuan dari *role playing* itu sendiri diantaranya yaitu: a). Untuk mendapatkan sebuah pemahaman tentang peran dan hubungan, b). Untuk dapat bersentuhan dengan perasaan, c). Untuk mengeksplorasi berbagai bagian diri, d). Untuk menetapkan pilihan, e). Untuk mengekternalisasi kepercayaan atau perasaan, f). Untuk mempraktikkan dan melakukan eksperimen pada perilaku baru.

Dari pendapat di atas dapat dianalisis bahwa tujuan dari *role playing* adalah untuk memberikan kesempatan pada anak dalam memainkan peran-peran yang beragam, memiliki empati terhadap

peran yang ada disekitar mereka dan membuat anak lebih percaya diri ketika berada di lingkungan masyarakat

Menurut Sudjadi (2003: 73) bermain peran dimaksudkan untuk memecahkan suatu masalah agar siswa memperoleh kesempatan untuk merasakan perasaan orang lain.

Dari pendapat diatas dapat dianalisis bahwa tujuan dari bermain peran yaitu agar siswa mampu memecahkan masalah yang sedang dihadapinya dan mampu merasakan perasaan yang dirasakan orang lain.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa tujuan dari bermain peran adalah siswa dapat memecahkan masalah, memiliki rasa percaya diri dan bisa merasakan perasaan orang lain saat memainkan peran tersebut sehingga sebagai bekal dalam interaksi sosial dimasyarakat pada kehidupan yang akan datang.

e. Langkah-langkah Pelaksanaan *Role Playing*

Sebelum kita melaksanakan *role playing* agar apa yang kita harapkan dalam permainan tersebut dapat berjalan dengan lancar tanpa ada hambatan, kita harus mengetahui langkah-langkah pelaksanaan *role playing*. Menurut Tangdilinting (2008: 156) langkah-langkah teknik *role playing* adalah sebagai berikut: 1) Memilih topik: Mintalah peserta untuk melukiskan suatu situasi problematik yang paling sering mereka hadapi dan diinginkan untuk dibahas, 2)

Menyiapkan sketsa: Menentukan peran atau lakon-lakon dengan pemeran-pemeran, siapa melakonkan apa dan bagaimana. Kemudian sketsa dalam garis besar disusun berdasarkan lakon atau perwatakan yang telah dipilih, 3) Memainkan peran: *Set-up* atau pengaturan lakon ditempatkan secara konfontatif, 4) Evaluasi dan refleksi: Tiap pembawa lakon atau pemeran diminta mengutarakan pesan dan perasaan terhadap lakon yang diperankan, 5) Kesimpulan dan pengarahan: Apabila *role playing* dan evaluatif atau refleksi berjalan baik inilah yang kita harapkan dari bermain peran.

Berdasarkan pendapat diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa langkah –langkah dalam bermain peran yaitu: pertama memilih topik kemudian setelah itu menyiapkan sketsa, setelah selesai dalam penyusunan sketsa disusul dengan penyusunan lakon kemudian terakhir evaluasi diikuti dengan kesimpulan dan pengarahan.

C. Pengaruh konseling kelompok dengan teknik *role playing* untuk mengurangi perilaku *bullying*

Smith and Brain (dalam Trevi, 2010), mengungkapkan bahwa *bullying* merupakan tindakan yang dilakukan secara sengaja ditujukan kepada seseorang yang diketahui lemah, mudah diserang dan tidak dapat membela diri atau tidak berdaya. Perilaku *bullying* tersebut apabila tidak segera ditangani dengan serius maka perilaku *bullying* akan terulang

kembali dimana perilaku *bullying* tersebut akan sangat merugikan, baik untuk diri sendiri maupun orang lain.

Pengaruh konseling kelompok dengan teknik *role playing* merupakan salah satu cara atau alternatif yang digunakan untuk meminimalis perilaku *bullying* yang sering timbul baik di lingkungan sekolah maupun di lingkungan masyarakat. Mengurangi perilaku *bullying* melalui konseling kelompok dengan teknik *role playing* dapat memberikan pembelajaran sekaligus praktek secara langsung pada siswa, karena di dalam bermain peran para siswa bisa ikut merasakan peristiwa yang pernah terjadi sebelumnya sehingga perilaku tersebut tidak akan diulangnya kembali.

Corey & Corey (2006) menjelaskan bahwa seorang ahli dalam konseling kelompok mencoba membantu peserta untuk menyelesaikan kembali permasalahan hidup yang umum dan sulit seperti: permasalahan pribadi, sosial, belajar/akademik, dan karir. Konseling kelompok lebih memberikan perhatian secara umum pada permasalahan-permasalahan jangka pendek dan tidak terlalu memberikan perhatian pada treatment gangguan perilaku dan psikologis. Konseling kelompok memfokuskan diri pada proses interpersonal dan strategi penyelesaian masalah yang berkaitan dengan pemikiran, perasaan, dan perilaku yang disadari.

Kegiatan konseling kelompok, membahas topik permasalahan yang telah terjadi dengan format diskusi kelompok dengan menggunakan teknik *role playing* yang disesuaikan dengan peran yang telah ditentukan oleh guru pembimbing atau konselor guna memahami dan membahas topik

permasalahan yang sudah ditentukan sebelumnya sehingga siswa mampu mengamati berbagai macam cara atau teknik dalam mengekspresikan ketrampilan-ketrampilan yang ada melalui gerak tubuh, ekspresi wajah serta komunikasi antar anggota sehingga pesan mudah disampaikan dengan baik.

Konseling kelompok dengan teknik *Role playing* , dalam kegiatan ini siswa secara bersama-sama dengan guru pembimbing membahas topik atau masalah yang sudah ditentukan yaitu mengenai perilaku *bullying*, dalam tahap kegiatan konseling kelompok ini terdapat teknik bermain peran (*role playing*) untuk mempraktekkan secara langsung tingkah laku yang sesuai dengan topik permasalahan , sehingga konseli bisa ikut merasakan perasaan-perasaan yang muncul apabila ia sebagai korban *bully* atau sebagai pelaku *bullying*.

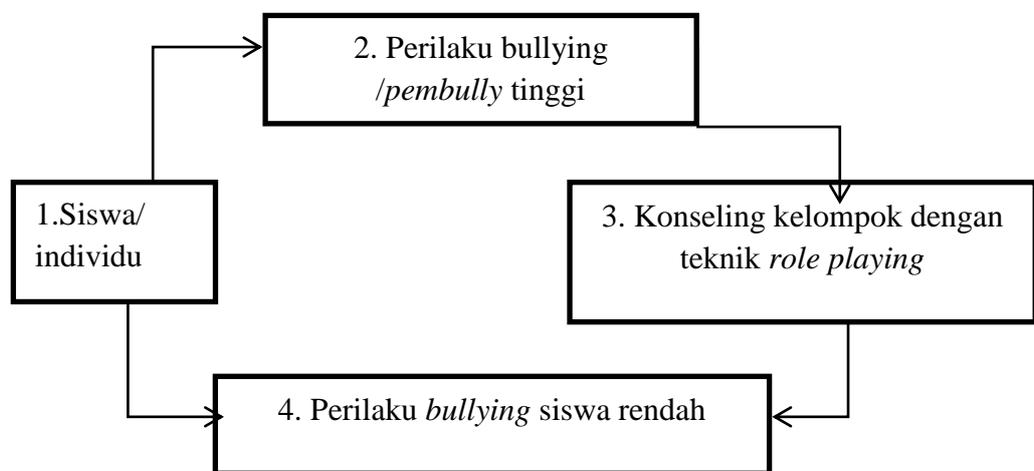
Pengaruh konseling kelompok dengan teknik *role playing* dirasa efektif untuk mengurangi perilaku *bullying*. Dengan demikian konseling kelompok dengan teknik *role playing* diharapkan dapat mengurangi kebiasaan atau perilaku *bullying* yang sering ditimbulkan oleh para siswa menjadi jarang atau dihilangkan, sehingga siswa (para pelaku *bully*) pada nantinya akan bisa bersosialisasi di lingkungan masyarakat dengan baik.

D. Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran dalam mengurangi perilaku *bullying* yang sering ditimbulkan oleh para siswa, diberikan bantuan melalui konseling kelompok dengan teknik *role paying*, sehingga siswa mampu memahami

perasaan orang lain,dapat memecahkan permasalahan yang terjadi, dapat belajar bagaimana mengambil keputusan dalam situasi kelompok dan dapat memperbaiki dirinya sendiri menuju yang lebih baik lagi.

Untuk lebih jelasnya dibawah ini kerangka pemikiran dapat digambarkan sebagai ber:



Gambar 1.
Kerangka Berfikir

Keterangan:

1. Siswa/ individu yang belum diberikan treatment menggunakan konseling kelompok dengan teknik *role playing*
2. Siswa yang sering bertindak *bullying* / pelaku *bullying*
3. Siswa diberikan treatment melalui konseling kelompok dengan teknik *role playing*
4. Perilaku *bullying* siswa menjadi berkurang setelah mendapatkan konseling kelompok dengan teknik *role playing*.

E. Hipotesis

Menurut Sutrisno Hadi (dalam Arikunto, 2006 : 71) hipotesis adalah suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian sampai terbukti melalui data yang terkumpul.

Menurut Nanang Martono (2010:57), hipotesis dapat didefinisikan sebagai jawaban sementara yang kebenarannya harus diuji atau rangkuman kesimpulan secara teoritis yang diperoleh melalui tinjauan pustaka.

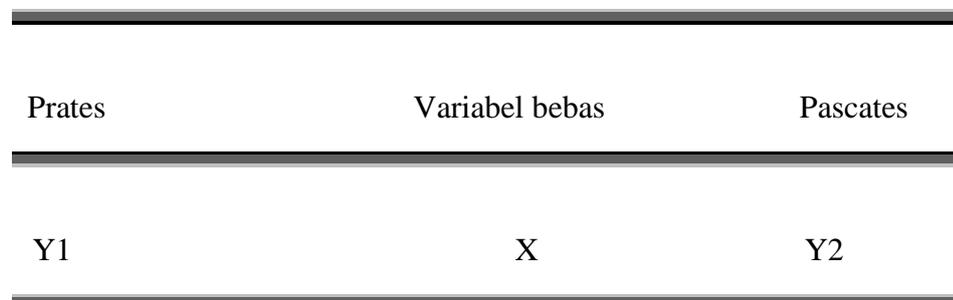
Hipotesis dalam penelitian ini adalah konseling kelompok dengan teknik *role playing* efektif untuk mengurangi perilaku *bullying* siswa.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif dengan menggunakan desain penelitian Pra-Eksperimen (*pre-experimental design*) yaitu *One Group Pretest and Posttest*. *One Group Pretest and Posttest* merupakan desain penelitian yang hanya menggunakan satu kelompok obyek penelitian namun pengukuran/ observasi dilakukan dua kali yaitu sebelum dan sesudah pemberian perlakuan. Desain penelitian ini dapat digambarkan dalam bentuk skematik sebagai berikut:



Gambar: 2
Disain Pra-tes-Pascates dengan satu kelompok (One Group Pretes-Posttes)
(Furchan,2004:350)

Keterangan: X adalah layanan konseling kelompok dengan teknik *role playing* yang dimanipulasi oleh kelompok eksperimen

Y1 adalah mewakili perilaku *bullying* sebelum layanan konseling kelompok dengan teknik *role playing* dimanipula

Y2 adalah mewakili perilaku *bullying* sesudah layanan konseling kelompok dengan teknik *role playing* dimanipulasi

B. Identifikasi Variabel Penelitian

Variabel dalam penelitian ini dibedakan menjadi dua yaitu variabel bebas atau independent variable dan variabel terikat atau dependent variable. Variabel tersebut adalah sebagai berikut:

1. Variabel Bebas

Variabel bebas adalah merupakan variabel yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat. Dalam penelitian ini yang merupakan variabel bebas adalah konseling kelompok dengan teknik *role playing* yang dilambangkan dengan simbol (X).

2. Variabel Terikat

Variabel terikat adalah merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Dalam penelitian ini variabel terikatnya adalah perilaku *bullying* yang dilambangkan dengan simbol (Y).

Dalam penelitian ini pemberian layanan konseling kelompok dengan teknik *role playing* sebagai variabel bebas diberikan dengan tujuan siswa mampu memahammi perasaan orang lain, mampu menyelesaikan masalah yang sedang terjadi dan mampu mengambil keputusan dengan tepat. Dengan demikian layanan konseling kelompok dengan teknik *role playing* mempunyai pengaruh terhadap variabel terikat yaitu berpengaruh terhadap pengurangan perilaku *bullying*

C. Definisi Operasional Variabel

Definisi oprasional merupakan suatu definisi mengenai variabel yang dirumuskan berdasarkan karakteristik-karakteristik variabel tersebut:

Definisi oprasional dari variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Konseling kelompok dengan teknik *role playing*

Konseing kelompok dengan teknik *role playing* adalah suatu bentuk konseling yang dilakukan secara berkelompok dengan memainkan peran seseorang yang sesuai dengan tema materi yang sedang dibahas dan sudah disusun oleh pemimpin kelompoknya. Dalam konseling kelompok ini dapat berlangsung kurang lebih 60 menit dan anggotanya terdiri dari 10 orang.

2. Perilaku *bullying*

Perilaku *bullying* adalah orang yang merasa berkuasa dengan melakukan kekerasan secara verbal, fisik, dan psikologis. Bentuk perilaku *bullying* tersebut meliputi: *bullying* verbal (mengejek, menghina, mengancam, mencela, memaki), *bullying* fisik (perilaku menonjok, memukul, menendang, mendorong, mencubit, merampas, menampar, melotot), *bullying* psikologis (mengucilkan, memusuhi, memfitnah).

D. Subyek Penelitian

1. Populasi

Menurut Latipun (2001: 29) bahwa yang dimaksud dengan populasi adalah keseluruhan individu atau objek yang diteliti yang

memiliki beberapa karakteristik yang sama. Populasi adalah totalitas dari semua objek atau individu yang memiliki karakteristik tertentu, jelas dan lengkap yang akan diteliti. Dalam penelitian ini yang menjadi populasi adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 34 Purworejo sejumlah 31 siswa.

2. Sampel

Menurut Latipun (2002: 30) bahwa yang dimaksud dengan sampel adalah sebagian dari populasi penelitian. Sampel yang dijadikan sasaran dalam penelitian ini sebanyak 10 siswa. Dalam penelitian ini sampelnya siswa kelas VIII C SMP Negeri 34 Purworejo.

Apa yang dipelajari dari sampel itu, kesimpulannya akan diberlakukan untuk populasi. Untuk itu sampel yang diambil dari populasi harus betul-betul representatif (mewakili). Jadi dalam penelitian ini tidak menggunakan semua siswa sebagai sampel karena perlakuan peneliti terhadap siswa yaitu dengan memberikan layanan konseling kelompok dengan teknik *role playing*, sedangkan jika 31 siswa kelas VIII C SMP Negeri 34 Purworejo, semua diberi perlakuan yang sama, maka hal itu tidak akan efektif.

3. Teknik Sampling

Sampling adalah proses memilih sebagian (sampel) dari kelompok besar (populasi), untuk menjadi dasar memperkirakan (estimasi), situasi atau outcome yang ada di populasi tersebut. Untuk menentukan sampel dalam penelitian, terdapat berbagai teknik sampling yang digunakan. Namun dalam penelitian ini, peneliti menggunakan purposive sampling.

Purposive sampling yaitu teknik pengambilan sampel tidak dengan random, biasanya dengan pertimbangan-pertimbangan tertentu (Latipun, 2002: 35). Pengambilan sampel berdasarkan ciri-ciri yang sesuai dengan tujuan penelitian yaitu siswa yang mempunyai perilaku *bullying* tinggi.

E. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data adalah suatu cara yang digunakan oleh penulis untuk mengumpulkan data penelitian. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian adalah angket.

Angket dalam penelitian ini merupakan pengumpul data yang utama. Angket perilaku *bullying* dikembangkan oleh peneliti sehingga harus diujicobakan untuk dapat digunakan. Angket menggunakan skala *Likert* dengan 4 pilihan jawaban yaitu sangat setuju (SS), setuju (S), kurang setuju (KS), tidak setuju (TS) dengan pilihan sebagai berikut:

Tabel: 1
Skor per item angket

Jawaban	Skor	
	<i>Positif</i>	<i>Negatif</i>
A. Tidak Setuju (TS)	1	4
B. Kurang Setuju (KS)	2	3
C. Setuju (S)	3	2
D. Sangat Setuju (SS)	4	1

Pada item pernyataan positif, ketika pilihan SS (sering) dipilih oleh responden pada item angket tersebut, maka pada item pernyataan tersebut responden mendapat skor 4, sebaliknya bila pilihan SS dipilih responden pada item angket yang merupakan pernyataan negatif maka responden akan memperoleh skor 1 pada item angket tersebut. Untuk pilihan S, KS dan TS juga berlaku hal yang sama sebagaimana terdapat dalam tabel. Penskoran angket dilakukan pada tiap item angket, kemudian skor tiap item angket pada masing-masing responden dijumlahkan.

Instrumen penelitian merupakan alat ukur dalam penelitian yang digunakan untuk mengukur atau mengungkap gambaran terhadap suatu fenomena baik alam maupun sosial. Dalam penelitian ini instrumen yang digunakan adalah angket perilaku *bullying*, instrumen ini digunakan untuk mengukur pengaruh konseling kelompok dengan teknik *rolle playing* dalam

megurangi perilaku *bullying* di SMP Negeri 34 Purworejo. Aspek-aspek yang akan diukur dalam penelitian ini merupakan hal-hal yang berkaitan dengan perilaku *Bullying*. Untuk lebih mempermudah penjelasan, maka aspek aspek tersebut akan diuraikan dalam tabel kisi-kisi angket sebagai berikut:

Tabel: 2
Kisi kisi angket perilaku *bullying*

Variabel	Sub variabel	indikator	Item		Total
			Positif	Negatif	
<i>Bullying</i>	Fisik	Memukul	3, 4 , 6 , 7	1, 2, 5, 8	8
		Mendorong	19, 21	18, 20	4
		Menendang	11, 12, 14 , 15 , 17	9, 10 , 13 , 16	9
		Mencubit	23 , 25, 27	22 , 24 , 26	6
		Merampas	28 , 31 , 32 , 35	29, 30, 33,34	8
		Menampar	36, 37	38, 39	4
	Verbal	Mengejek	41, 42, 45 , 47	40, 43,44 ,46	8
		Menfitnah	50, 51	48, 49	4
		Mencaci	53, 54, 56, 59	52, 55, 57, 58	8
	Emosi	Memberikan ancaman	60, 63, 64, 65	61, 62, 66, 67	8
		Menghina	68, 70, 73, 75	69, 71, 72, 74	8
	Seksual	Meraba	78, 79,	76, 77,	4
		Mencium	81, 84	80, 82, 83	5

	Jumlah		42	42	84
--	---------------	--	-----------	-----------	-----------

F. Prosedur Penelitian

Prosedur dalam penelitian yang direncanakan ini dapat dibagi dalam beberapa tahapan:

1. Pengajuan Judul Penelitian

Pengajuan judul penelitian di ajukan pada kepala program studi bimbingan dan konseling pada bulan November 2015

2. Pengajuan Proposal Penelitian

Peneliti mengajukan proposal penelitian kepada dosen pembimbing pada bulan Januari 2016

3. Pengajuan Kerja Sama

Peneliti mengajukan surat ijin penelitian di SMP Negeri 34 Purworejo pada September 2016 sampai Desember 2016. Penelitian dilaksanakan kurang lebih selama 3 bulan dengan pelaksanaan *try out*, *pre test*, *treatmen*, dan kemudian *post test*.

4. Penyusunan Instrumen Penelitian

Metode pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan angket perilaku *bullying*. Adapun kisi-kisi pengembangan instrumen perilaku *bullying* adalah sebagai berikut:

5. Try Out Instrumen

Pelaksanaan *try out* angket perilaku *bullying* dilakukan untuk mengetahui valid tidaknya instrumen yang digunakan dalam penelitian

ini. *Try out* dilaksanakan pada tanggal 30 September 2016 siswa yang hadir dalam *try out* berjumlah 32 siswa. Angket yang digunakan berisi 84 butir item pernyataan.

6. Uji Validitas Instrumen

Uji validitas instrumen pada analisis butir item menggunakan bantuan program *SPSS versi 16.00 for windows*. Jumlah item pada angket adalah 84 item pernyataan dengan N jumlah 32 (jumlah semple *try out*). Kriteria item yang dinyatakan valid sah adalah item dengan nilai r_{hitung} lebih dari r_{tabel} pada taraf signifikan 5% dengan r_{tabel} 0,349. Berdasarkan hasil *try out* angket perilaku *bullying* yang terdiri dari 84 item pernyataan, diperoleh 45 item pernyataan valid dan 39 item pernyataan gugur.

7. Uji Reabilitas Instrumen

Uji reabilitas dalam penelitian ini menggunakan bantuan program *SPSS 16.00 for windows*. Instrumen ini dikatakan reabilitas apabila berdasarkan hasil analisis item memperoleh nilai *alpha* lebih besar dari r_{tabel} pada taraf signifikan 5% dengan N 32 siswa. Berdasarkan hasil perhitungan uji reabilitas dengan menggunakan *SPSS 16.00 for indows*, diperoleh koefisien *alphapada* variabel *bullying* sebesar 0,836. Angket perilaku *bullying* akan dikatakan reabel jika nilai koefisien $alpha > r_{tabel}$. Karena hasil koefisien *alphapada* variabel perilaku *bullying* lebih besar daripada r_{tabel} . ($0,836 > 0,346$), sehingga item dalam angket tersebut dinyatakan reliabel dan dapat digunakan untuk penelitian pengaruh

konseling kelompok dengan teknik *roll playing* untuk mengurangi perilaku *bullying* pada siswa. Berikut adalah tabel uji reliabilitas dengan bantuan SPSS for Windows 16.00.

8. Pelaksanaan *Pre test*

- a. Pelaksanaan *pre test* angket perilaku *bullying* dilaksanakan pada tanggal 7 Oktober 2016 dengan maksud untuk mengetahui apakah siswa memiliki perilaku *bullying* yang tinggi atau tidak.
- b. Peneliti menjelaskan maksud dan tujuan *pre test* yang akan dilaksanakan pada kelas VIII C SMP Negeri 34 Purworejo.
- c. Peneliti membagi angket perilaku *bullying* kepada 31 siswa dan kemudian menganalisis hasil *pre test* untuk diambil 10 siswa sebagai sampel penelitian.

9. Pelaksanaan Konseling Kelompok dengan Teknik *Role Playing*

- a. Membuat kesepakatan waktu untuk melakukan konseling kelompok teknik *role playing* dengan 10 anggota kelompok sampel penelitian yang diambil berdasarkan hasil *pre test* yang sudah dianalisis.
- b. Melakukan konseling kelompok teknik *role playing* kepada 10 siswa sampel penelitian yang dilakukan sebanyak 6 kali pertemuan dengan menyusun kisi-kisi modul konseling kelompok teknik *role playing*.

Tabel : 3
Kisi- Kisi Modul Konseling Kelompok dengan Teknik *Role Playing*

No	Tema pertemuan	Tujuan	Kegiatan	Waktu
1.	Pengertian <i>bullying</i> verbal, aspek-aspek <i>bullying</i> , jenis-jenis <i>bullying</i> , bentuk perilaku <i>bullying</i> verbal, faktor pendorong terjadinya <i>bullying</i>	Siswa dapat memahami pengertian perilaku <i>bullying</i> , bentuk perilaku <i>bullying</i> verbal dan dampak dari perilaku <i>bullying</i> .	Tahap 1 : pembentukan Tahap 2: peralihan Tahap 3 :kegiatan Tahap 4 : pengakhiran	60 menit
2.	Pengertian <i>bullying</i> Fisik, Faktor penyebab terjadinya <i>bullying</i> fisik, bermain peran, diskusi tentang ancaman hukuman tindakan <i>bullying</i> fisik	Siswa dapat memahami dan mempraktekkan secara langsung respon/kebiasaan yang sering dia lakukan terhadap orang yang ada di sekitarnya dengan memerankan tokoh –tokoh perilaku tersebut.	Tahap 1 : pembentukan Tahap 2 : peralihan Tahap 3 : kegiatan Tahap 4 : pengakhiran	60 menit
3.	Pengertian <i>bullying</i> emosi, gejala-gejala <i>bullying</i> , bentuk perilaku <i>bullying</i> secara emosi,	siswa dapat mengetahui bentuk-bentuk <i>bullying</i> secara emosi beserta gejala-gejalanya.	Tahap 1 : pembentukan Tahap 2 : peralihan Tahap 3 : kegiatan Tahap 4 : Pengakhiran	60 menit
4.	Pengertian <i>bullying</i> seksual, bermain peran tentang bentuk-bentuk perilaku <i>bullying</i> , karakteristik <i>bullying</i>	Dapat mengetahui sanksi hukum bagi para pelaku <i>bullying</i> seksual sehingga akan menghindari perbuatan tersebut	Tahap 1 : pembentukan Tahap 2 : peralihan Tahap 3 : kegiatan Tahap 4 :	60 menit

			pengakhiran	
5.	Cara mengatasi <i>bullying</i> disekolah, dampak <i>bullying</i> bagi para korban dan bagi para pelaku.	Siswa dapat memahami konsekwensi dari <i>bullying</i> itu sendiri sehingga siswa akan menghindari untuk tidak membuli terhadap orang lain	Tahap 1 : pembentukan Tahap 2 : peralihan Tahap 3 : kegiatan Tahap 4 : Pengakhiran	60 menit
6.	Video dan pos test	Dapat mengetahui sejauh mana tingkat keberhasilan pemberian layanan terhadap para siswa siswi	Tahap 1 : pembentukan Tahap 2 : peralihan Tahap 3 : kegiatan Tahap 4 : Pengakhiran	60 menit

- c. Melakukan evaluasi konseling kelompok teknik *role playing* yang dilakukan dengan mengamati pemahaman siswa dengan memberikan beberapa pertanyaan dan pembahasan kembali apa yang telah dilakukan selama konseling.

10. Pelaksanaan *Post test*

- a. Pelaksanaan *Pos tes* dilaksanakan pada tanggal 25 November 2016 Tujuannya agar dapat digunakan untuk membandingkan hasil *pre test* dan *post test* sehingga akan diketahui seberapa jauh pengaruh konseling kelompok teknik *role playing* yang telah diberikan.
- b. Penelitian menjelaskan maksud dan tujuan *post test* yang akan dilaksanakan pada siswa.

- c. Peneliti menganalisis hasil *post test* dan memberikan hasil interpretasi pada analisis tersebut, apakah terjadi penurunan pada skor *post test* angket perilaku *bullying* atau tidak.

G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yaitu cara mengolah data yang sudah diperoleh dari hasil penelitian untuk menuju ke arah kesimpulan. Teknik analisis data dalam penelitian ini dilakukan secara kuantitatif dengan menggunakan analisis statistik non parametrik atau dengan menggunakan uji *Wilcoxon Match Pairs Test*. Uji ini digunakan untuk melihat perbedaan skor pre-test dan post test pada kelompok eksperimen. Teknik analisis yang dipilih adalah uji *WILCOXON* dengan alasan dalam menganalisis kelompok sampel memiliki resiko kesalahan yang terkecil. Sehingga menggunakan uji *WILCOXON* diharapkan dapat diketahui apakah pengaruh konseling kelompok terhadap penurunan perilaku *bullying* pada siswa kelas VIII C SMP Negeri 34 Purworejo. Analisis data dilakukan dengan bantuan program *SPSS (Statistical Package for the Social Sciences)* versi 16.00 for windows.

Kriteria pengambilan keputusan dilakukan dengan membandingkan nilai probabilitas yang diperoleh pada tingkat signifikansi 5%. Artinya jika hipotesis dapat diterima jika nilai probabilitas (nilai p) kurang dari 0.05.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

1. Kesimpulan Teori

Perilaku *Bullying* merupakan suatu bentuk perilaku agresif atau perilaku menyakiti seseorang yang dilakukan secara terus-menerus atau lebih dari satu kali dengan tujuan untuk menyakiti orang lain.

Konseling Kelompok dengan teknik *Rolle playing* adalah suatu layanan yang bertujuan untuk membahas hal-hal yang dianggap penting oleh semua anggota dengan dinamika kelompok. Dalam hal ini diberikan teknik *role playing* agar ada perubahan perilaku dari siswa yang memiliki perilaku *bullying* tinggi dengan cara memberikan permainan berupa *role playing* yang sudah disepakati bersama antara anggota kelompok dan konselor.

Layanan konseling kelompok dengan teknik *role playing* dapat berpengaruh terhadap penurunan perilaku *bullying*.

2. Kesimpulan Hasil

Berdasarkan keseluruhan yang telah dipaparkan pada bab IV, maka dapat diambil kesimpulan bahwa konseling kelompok dengan teknik *role playing* berpengaruh positif terhadap penurunan perilaku *bullying* pada siswa yang tadinya tinggi menjadi rendah. Dengan bantuan program komputer menggunakan program *spss 16.00 for windows*, maka dapat

diketahui rata-rata sebelum diberi perlakuan diperoleh hasil 161.10 dan setelah diberi perlakuan mengalami penurunan dengan hasil rata-rata sebesar 131.90. Hal tersebut terbukti bahwa setelah diberikan perlakuan berupa konseling kelompok dengan teknik *role playing* skor angket perilaku *bullying* mengalami perubahan.

Ini artinya hipotesis yang menyatakan bahwa konseling kelompok teknik *role playing* berpengaruh positif terhadap penurunan perilaku *bullying* pada siswa dapat diterima.

B. Saran

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

1. Bagi guru pembimbing

Ketika menemukan beberapa siswa yang memiliki perilaku *bullying* yang tinggi maka guru pembimbing dapat menerapkan konseling kelompok dengan teknik *role playing* sebagai upaya untuk menurunkan perilaku *bullying* pada siswa. Agar perilaku tersebut tidak akan terulang dimasa depan.

2. Bagi Sekolah

Diharapkan penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi dalam membantu menangani siswa yang memiliki perilaku *bullying* tinggi. Karena dari penelitian yang telah dilakukan peneliti dapat membantu siswa kelas VIII dalam penurunan perilaku *bullying*. Oleh karena itu, konseling kelompok dengan teknik *role playing* dapat

digunakan oleh tenaga pengajar untuk membantu siswa lainnya dalam penurunan perilaku *bullying* untuk menunjang proses belajar mengajar agar bisa berjalan dengan lancar dan baik.

3. Bagi peneliti selanjutnya

Berdasarkan kelemahan atau keterbatasan penelitian yang di alami oleh pihak peneli, maka saya menyarankan bahwa ketika kita akan melakukan penelitian, kita harus benar-benar mempersiapkan mental, waktu, tenaga dan biaya didalam menghadapi situasi yang mungkin tidak seperti yang diharapkan oleh peneliti. Karena apapun yang akan terjadi dikemudian hari kita tidak akan pernah tau dan hal yang paling tepat untuk mengantisipasi adalah dengan mempersiapkan diri kita sejak dari awal.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Beau Biden.2010.*Attorneygenerated.delaware.bullquesti.com.(online)*. (diakses pada tanggal 03 Pebuari 2014).
- Corey, M.S. & Corey, G. 2006. *Groups: Process and Practice*. Belmont, CA.: Thomson Brooks/Cole.
- Djamarah, &Aswan Zain. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: RinekaCipta.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2004. *Panduan mengajar di PAUD*. Jakarta Direktorat PAUD.
- Failasufah. 2014.”Efektivitas Konseling Kelompo Realita Untuk Meningkatkan Motivasi belajar siswa MAN Yogyakarta”.*Tesis* (Tidak diterbitkan). PPs-UIN.
- Furchan, Arief.2004.*Pengantar Penelitian Dalam Pendidikan*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Geldard, Kathryn, David Geldard. 2011. *Konseling remaja: Pendekatan Proaktif untuk Anak Muda*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Gibson, Robert .L dan Marianne H. Mitchell. 2011. *Bimbingan dan Konseling*. Yogyakarta:Pusa dtaka Pelajar.
- Hamalik, Oemar.2008.*Proses Belajar Mengajar*. Jakarta:Rineka Cipta.
- Hamdani.2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV. Pustaka Setia.
- Kurniawan, Indra. 2015. “Efektifitas Pengaruh Layanan Konseling kelompok dalam Mengatasi Perilaku Bullying Teman Kelas Peserta didik Kelas VIII UPTD SMP Negeri 2 Papar”. *Skripsi* (Tidak Diterbitkan). UNP Kediri.
- Krahe, B. 2005. *Perilaku Agresif- Buku Panduan Psikologi Sosial*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Latipun. 2002.*Psikologi Eksperimen*. Malang: Universits muhammadiyah Malang
- _____. 2008.*Psikologo Konseling*. Maang:Universitas Muhammadiyah Malang
- Mellor.2005. Wikipedia.com.(online). (diakses pada tanggal 07 Januari 2014).

- Mulyani, S. 2014. Study Komperasi Bullying pada Remaja di Sekolah Perkotaan dan Pedesaan. *Skripsi*(Tidak diterbitkan). UMS.
- Muslimah, Hamidah. 2011. *Perilaku Bullying* <http/html.com> (diakses 13 September).
- Mutiah, D. 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Nanang Martono. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif: Analisa isi dan Analisis data sekunder*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Novianti, I. 2008. "Fenomena Kekerasan Lingkungan Sekolah. "*Jurnal Pemikiran Alternatif Pendidikan*.13.(2): 324-338
- Rigby, K. 2002. *New perspectives on bullying*. London: Jessica Kingsley.
- _____.2003. Consequences of Bullying in schools. *Canadian Journal of Psychiatry*, 48,583-590.
- Roestiyah N.K. 2008. *Strategi Pelajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Santrok. 2007. *Child Development Elevent Edition*. Alih Bahasa: Mila dkk, Jakarta: Erlangga.
- Setiawan, Davit. 2014.KPAI: *Kasus Bullying dan Pendidikan Karakter*. Tersedia: <http://www.kpai.go.id/berita/kpai-kasus-bullying-dan-pendidikan-karakter/>. (16 Oktober 2014).
- Sudjadi, S.D.2003. *Metode dan Teknik pembelajaran partisipasi*. Bimbingan Falah Produstion.
- Sukardi, Dewa Ketut. 2000. *Pengantar Pelaksanaan Bimbingan dan Konseling*. Jakarta : Rineka Cipta.
- _____. 2003. *Manajemen bimbingan dan Konseling disekolah*. Bandung: Alfa Beta.
- Sullivan, K. 2000. *The anti bullying handrook*. New York: Ok Ford Universit Press.
- Trangdilintin, Philips. 2008. *Pembinaan Generasi Muda*. Yogyakarta: Kanisiusev.
- Trevi. 2010. *Sikap Siswa SMK terhadap Bullying*, Skripsi, Fakultas Psikologi Universitas Esa Unggul.
- Tohirin. 2007. *Bimbingan dan Konseling disekolah dan madrasah*. Jakarta:PT Raja Grafindo Persada.
- _____. 2014. *Bimbingan dan Konseling di sekolah dan Madrasah (berbasis Integrasi)*. Jakarta: Rajawali Pers.