

**LAPORAN PENELITIAN TINDAKAN BIMBINGAN KONSELING
UPAYA MEREDUKSI PERILAKU *BULLYING* MELALUI BIMBINGAN KELOMPOK
DENGAN TEKNIK *ROLE PLAYING* PADA SISWA SMP NEGERI 1 NGORO**

FAJAR ARI PUTRIANI

Email: fajarariaputriani@gmail.com

Guru BK SMP I Ngoro – Jombang - Jatim

ABSTRAK

Role play adalah campuran antara terapi *conditioned refleks* (reflek terkondisi) dari salter, teknik psikodrama dari Moreno, dan *fixed role therapy* (terapi peran tetap) dari Kelly. Kemendikbud menyebutkan 4 macam di antaranya, *bullying* secara verbal, *bullying* secara sosial, *bullying* secara fisik dan *bullying* secara cyber. Korban *bullying* rentan mengalami masalah kesehatan fisik dan mental. Bimbingan kelompok adalah layanan bimbingan yang dilaksanakan dalam suatu kelompok dengan memanfaatkan dinamika kelompok sehingga anggota dapat mengembangkan potensi diri sekaligus memperoleh manfaat dari pembahasan topik masalah. Instrumen data penelitian berupa angket. Dengan menggunakan kertas, kuesioner dibagikan kepada 10 responden siswa. Waktu penelitian akan menyesuaikan dengan jadwal pelayanan bimbingan konseling yakni 1 JP setiap minggu. Penelitian ini menunjukkan bahwa menulis dengan menggunakan teknik *role playing* dapat diharapkan bahwa dapat mereduksi perilaku *bullying*. Sehingga siswa dapat memiliki pemahaman lebih tentang perilaku *bullying*. Selain itu, siswa akan tidak lagi melakukan perilaku *bullying*. Terdapat peningkatan pada pemahaman siswa tentang perilaku *bullying*. Pada siklus I sebanyak 45% sedangkan pada siklus II sebanyak 51,66 % siswa memiliki pengetahuan yang kuat tentang bahaya, penyebab dan dampak buruk dari perilaku *bullying*. Siswa pun sangat setuju dengan penggunaan teknik *role playing* dalam pemberian layanan bimbingan kelompok dapat mereduksi perilaku *bullying* siswa. Karena sebanyak 76,67% siswa menyatakan teknik *role playing* dapat mereduksi perilaku *bullying* disekolah. Siswa sangat menyukai *role play* dalam pelaksanaan bimbingan kelompok. Setelah melaksanakan *role playing* ini responden menjadi pelopor anti *bullying* di sekolah. Serta pengalaman yang dipetik siswa dari bertukar cerita ketika *role play* pada pelaksanaan bimbingan kelompok.

Kata kunci: *role play*, *bullying*, bimbingan kelompok

PENDAHULUAN

Pada saat ini banyak terjadi kasus pembullying, baik secara verbal maupun non verbal, baik secara langsung maupun tidak langsung (*cyberbully*). Korban dan pelaku bulliying pun tidak pandang bulu dari anak-anak hingga dewasa, dari pria maupun wanita, dari sendiri maupun berkelompok. Objek bullinya pun bermacam-macam, ada *bodyshaming*, *cyberbully*, dan lain sebagainya. Kasus ini biasanya berawal dari bercanda yang terus menerus dan berulang sehingga meningkat kepada penghinaan.

Bully sendiri adalah kata yang berasal dari bahasa Inggris. Mungkin saat ini beberapa orang tidak begitu mengerti apa terjemahan kata bully dalam Bahasa Indonesia. Merujuk pada Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), arti

kata bully dalam Bahasa Indonesia adalah perundungan. Jadi dapat disimpulkan bahwa arti kata bully adalah rundung, sedangkan *bullying* adalah perundungan. Menurut KBBI edisi ke-5, kata rundung memiliki arti mengganggu, mengusik terus menerus dan menyusahkan. Dari sumber yang lain mendefinisikan *bullying* dengan penggunaan kekuasaan atau kekuatan untuk menyakiti seseorang atau sekelompok suatu perilaku mengancam menindas dan membuat perasaan orang lain menjadi tidak nyaman.

Generasi muda yang menjadi cikal bakal kemajuan negeri harusnya dapat mengendalikan diri agar tidak terlibat dalam perilaku *bullying*. Namun sayang, beberapa generasi muda malah menjadi pelaku *bullying* dengan tingkatan kasus yang beragam dari ringan hingga ke berat.

Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan (Kemendikbud), menyebutkan *bullying* atau perundungan terbagi menjadi 4 jenis. Di antaranya, *bullying* secara verbal, *bullying* secara sosial, *bullying* secara fisik dan *bullying* secara cyber. Korban *bullying* rentan mengalami masalah kesehatan fisik dan mental. Seperti : berkurangnya nafsu makan, muncul gangguan Kesehatan seperti kepala pusing, muncul rasa takut dan malas untuk sekolah, mengalami penurunan prestasi, motivasi hidup yang berkurang dan bahkan muncul pemikiran untuk membalas dendam. Bukan hanya berdampak buruk bagi korban, akan tetapi pelaku *bullying*nya pun mendapatkan dampak buruk dari perilaku *bullying*. Dampak buruk yang terjadi pada pelaku, seperti : hilangnya rasa empati, agresif, tidak sabaran, mudah marah, hilangnya jati diri, kehilangan control diri dan di khawatirkan berpotensi melakukan tindak criminal yang memiliki resiko lebih berbahaya.

Bullying yang terjadi di SMP Negeri 1 Ngoro tidak hanya terjadi antar siswa laki-laki saja, hal ini juga umum terjadi pada siswa perempuan. Namun *bullying* yang terjadi antar siswa laki-laki biasanya berupa bully fisik dan verbal sedangkan *bullying* yang biasanya terjadi antar siswa perempuan dengan verbal dan/atau melalui media sosial (*cyber bully*). Frekuensi pengaduan yang tinggi di SMP menggambarkan kasus *bullying* sering terjadi. Terkadang kasus *bully* terjadi karena disengaja maupun tidak disengaja.

Hal seperti ini tentunya tidak dapat dibiarkan terus menerus. Oleh karena itu peneliti ingin menyajikan layanan bimbingan preventif untuk mengurangi perilaku *bullying* di sekolah. Berbagai macam teknik yang ada dalam pemberian layanan bimbingan konseling, penulis memilih teknik *role playing* dalam penelitian ini. Dalam teknik *role playing* siswa dengan mudah melatih dirinya agar dapat menentukan sikap positif Ketika melihat atau mengalami tindak *bullying*.

Role play adalah campuran antara terapi *conditioned refleks* (reflek terkondisi) dari salter, teknik psikodrama dari Moreno, dan *fixed role therapy* (terapi peran tetap) dari Kelly. Pada

kebanyakan *role play* pemeran memainkan peranannya sendiri, peran orang lain, sebuah keadaan diseperti situasi, atau rekan-rekannya sendiri. Orang itu kemudian menerima umpan balik oleh konselor profesional atau para anggota kelompok jika *role play* dilakukan dalam konteks kerja kelompok (Rahmi, 2021 :172).

Teknik ini di pilih karena membuat siswa dapat merasakan secara langsung berperan sebagai pelaku, korban maupun saksi. Sehingga emosi, perasaan dan penilaian yang positif dapat langsung dirasakan oleh siswa. Maka dari itu, peneliti mengambil PTBK dengan judul “Upaya Mereduksi Perilaku Bulliying Dengan Teknik *Role Playing* Pada Siswa SMP Negeri 1 Ngoro”

Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Bagaimana upaya mereduksi perilaku *bullying* melalui bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* pada siswa SMP Negeri 1 Ngoro?

Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah mengetahui upaya mereduksi perilaku *bullying* melalui bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* pada siswa SMP Negeri 1 Ngoro.

Manfaat penelitian

Manfaat penelitian tindakan bimbingan konseling adalah sebagai berikut :

1. Meningkatkan pemahaman siswa tentang perilaku *bullying*
2. Membuat tindakan kuratif yang tepat yang bisa dilakukan oleh stakeholder SMP.
3. Mengurangi perilaku *bullying* di SMP.

METODOLOGI PENELITIAN

Setting Penelitian

Penelitian ini akan di lakukan di kelas VII B SMP Negeri 1 Ngoro. Waktu penelitian akan menyesuaikan dengan jadwal pelayanan bimbingan konseling yakni 1 JP setiap minggu.

Sehingga tidak mengganggu siswa dalam pembelajaran mata pelajaran lainnya.

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas siswa kelas VII B SMP Negeri 1 Ngoro dengan jumlah 33 siswa dan siswa tersebut melaksanakan Pembelajaran Tatap Muka Terbatas (PTMT) di SMP Negeri 1 Ngoro. Dari 33 orang siswa, peneliti mengambil sample 10 orang siswa.

Metode Penelitian

Dalam penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas, yang terdiri dari perencanaan (*planning*), tindakan (*action*), observasi (*observation*) dan refleksi (*reflection*) dengan 2 siklus.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data selama penelitian bersumber pada data angket pernyataan siswa, lembar observasi, wawancara dan dokumentasi.

Teknik Analisis Data

Penelitian menggunakan analisis kualitatif dan analisis kuantitatif. Analisis kualitatif dilakukan dengan menganalisa hasil observasi juga hasil wawancara dan beberapa data tambahan. Kemudian ditambahkan pengolahan data persentase sebagai analisis kuantitatif agar data lebih mudah dibaca. Dalam mempersentasekan data penulis menggunakan rumus persentase yaitu : frekuensi dibagi jumlah responden dikalikan 100%.

Setelah data dianalisa dengan menggunakan rumus persentase kemudian hasilnya dijabarkan dalam bentuk paragraph. Dengan begitu kita dapat melihat dengan jelas tentang penggunaan teknik *role playing* dalam pemberian layanan bimbingan konseling dapat mereduksi perilaku *bullying* siswa SMP Negeri 1 Ngoro.

Indikator Keberhasilan

Berdasar dari hipotesis tindakan, maka indikator keberhasilan yang dirumuskan adalah sebagai berikut:

1. Siswa SMP Negeri 1 Ngoro lebih tertarik dan antusias mengikuti layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*.
2. Sebagian besar siswa atau 60% responden menyatakan “sangat setuju” dalam angket yang membahas tentang penggunaan teknik *role playing*.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN Hasil Penelitian

Siklus I

Perencanaan. Perencanaan pada siklus I peneliti menyiapkan RPL bimbingan kelompok, scenario *role play*, angket pernyataan siswa dan beberapa alat juga materi yang di butuhkan. Proses layanan bimbingan dan konseling dilaksanakan 2 kali pertemuan, yakni pada tanggal 28 Januari 2023 dan tanggal 04 Februari 2023. Dilaksanakan di ruang kelas VIII B.

Pelaksanaan. Pelaksanaan pada siklus I memiliki 2 agenda kegiatan karena terdapat 2 pertemuan. Agenda kegiatan pada pertemuan pertama adalah pembentukan kelompok dan pembahasan scenario. pada pertemuan kedua agenda kegiatannya adalah penerapan tekni *role playing* juga pembahasan masalah. Pada pertemuan kedua peneliti membagikan angket pernyataan konseli dan mewawancarai siswa sebagai data.

Observasi. Observasi dilakukan selama proses layanan bimbingan kelompok. Peneliti membuat laporan bimbingan kelompok dan mengolah hasil angket pernyataan konseli. Data tersebut kemudian peneliti analisis dengan rumus persentase. Berikut persentase hasil pengolahan angket pernyataan siswa Siklus I : bahwa pertama, 45% responden atau hampir seluruh responden sangat mengetahui tentang perilaku *bullying*. Kedua, 33,75% atau sebagian kecil responden sangat berdampak terhadap perilaku *bullying*. Ketiga, 32,85% atau sebagian kecil siswa tereduksi dengan baik tentang perilaku *bullying* siswa. Dan keempat, 33,3% atau lebih sedikit siswa yang setuju bahwa penggunaan teknik *role playing* dapat mereduksi perilaku *bullying*.

Refleksi. Setelah siswa memerankan peranan dengan baik, guru BK mengajak siswa untuk

merefleksikan kegiatan bermain peran yang telah dilakukan. Namun, masih banyak siswa yang belum mengetahui perilaku (candaan) yang mereka lakukan termasuk kedalam kategori *bullying*. Beberapa yang lain sudah memahami tentang perilaku *bullying*. Sehingga terjadilah pertukaran informasi tentang *bullying*. Pada pertemuan ini salah satu anggota kelompok menceritakan pengalamannya menjadi korban *bullying*. Sehingga teman-teman yang lain menjadi lebih memahami tentang bahaya *bullying* (konseling teman sebaya).

Selama proses layanan bimbingan konseling, siswa sangat antusias dalam bertukar pendapat tentang perilaku *bullying*. Antusias siswa juga terbaca dari keinginan beberapa siswa untuk memerankan peranan yang lain dalam *role playing*. Tujuannya adalah ingin secara nyata merasakan dampak perilaku *bullying*. Serta masih ada beberapa siswa yang belum memahami batasan sebuah candaan yang akan menjadi tindakan *bullying*. Hal ini yang mendasari peneliti untuk melakukan penelitian selanjutnya.

Siklus II

Perencanaan. Siklus II dimulai dari merencanakan layanan bimbingan kelompok. Menyiapkan RPL bimbingan kelompok, scenario *role play*, angket pernyataan siswa dan beberapa alat juga materi yang di butuhkan. Proses layanan bimbingan dan konseling dilaksanakan 2 kali pertemuan, yakni pada tanggal 11 Februari 2023 dan tanggal 25 Februari 2023. Layanan bimbingan kelompok pada siklus II ini Dilaksanakan di ruang kelas VIII B.

Pelaksanaan. Pelaksanaan pada siklus II terdiri dari 2 agenda kegiatan. Agenda kegiatan pada pertemuan pertama adalah pembentukan ulang kelompok agar ada pembaharuan dan pembahasan scenario. pada pertemuan kedua agenda kegiatannya adalah penerapan teknik *role playing* juga pembahasan masalah. Pada saat bermain peran dengan siklus II, siswa lebih mendalami dan menjiwai peran yang diperankannya. Sebelum kegiatan layanan

bimbingan kelompok diakhiri, peneliti mengajak siswa untuk bertukar kesan dan pesan setelah bermain peran dengan peranan yang berbeda. Setelah itu, peneliti membagikan angket pernyataan konseli dan mewawancarai siswa sebagai data.

Observasi. Observasi dilakukan selama proses layanan bimbingan kelompok. Peneliti membuat laporan bimbingan kelompok dan mengolah hasil angket pernyataan konseli. Data tersebut kemudian peneliti analisis dengan rumus persentase. Berikut persentase hasil pengolahan angket pernyataan siswa siklus II : bahwa : pertama, 51,66% atau lebih dari setengah responden sangat mengetahui tentang perilaku *bullying*. Kedua, Pada siklus II sebanyak 38,75% atau sebagian kecil responden sedikit berdampak terhadap perilaku *bullying*. Ketiga, 51,4% atau lebih dari setengah responden sangat tereduksi dengan baik tentang perilaku *bullying* siswa. Dan keempat, 76,67 % responden sangat setuju bahwa penggunaan teknik *role playing* dapat mereduksi perilaku *bullying*.

Refleksi. Pertukaran pemain dilakukan pada siklus II agar semua pemain dapat merasakan secara nyata dampak dari perilaku *bullying*. Siswa memerankan peranannya dengan lebih baik karena lebih menjiwai. Setelah siswa bermain peran, siswa saling membahas peranannya dan membandingkan perasaannya memerankan peran yang berbeda. Kemudian mereka saling bertukar cerita pengalaman memerankan peranan yang berbeda. Sehingga terbentuk *self control disorder* dan *problem solving* yang tepat ketika mereka menghadapi perilaku *bullying* disekolah.

PEMBAHASAN

Bullying adalah salah satu gangguan yang muncul saat kita berinteraksi secara sosial. Karena interaksi sosial membutuhkan oranglain dalam berkomunikasi. Dalam pelayanan bimbingan konseling, layanan dasar bimbingan kelompok merupakan salah satu layanan yang tepat untuk mengatasi gangguan interaksi sosial. Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Susanti (2020) yang menyatakan bahwa bimbingan kelompok dengan metode

role playing dapat menurunkan tingkat *bullying* secara fisik, sosial maupun verbal. Serupa juga dengan jurnal yang ditulis oleh Popytasari dan Naqiyah (2021) yang menyatakan bahwa pemberian perlakuan teknik *role playing* efektif dalam menekan intensitas tindakan agresif yaitu *bullying*.

Penelitian tindakan bimbingan konseling ini mengangkat pencegahan kasus *bullying* merabak keseluruh sekolah. Dari hasil analisis data, dapat diketahui bahwa pada siklus I hampir setengah dari responden sudah memahami tentang perilaku *bullying* disekolah. Masih banyak responden yang terpengaruh dengan dampak buruk dari perilaku *bullying* disekolah. Untuk *self control disorder* dan *problem solving* hanya sebagian kecil responden yang memilikinya. Juga hanya sebagian kecil responden yang menyetujui bahwa teknik *role playing* itu dapat mereduksi perilaku *bullying* di sekolah. Selama pelaksanaan layanan bimbingan kelompok responden terlihat antusias. Karena selama proses pengakhiran bimbingan kelompok, responden masih banyak yang ingin bertanya dan bertukar cerita tentang pengalamannya terlibat dalam perilaku *bullying*. Responden pun banyak yang ingin bermain peran lagi, tapi dengan peranan yang berbeda.

Pada siklus I siswa memang sangat antusias dalam mengikuti layanan bimbingan kelompok. Keantusiasan siswa merupakan salah satu hipotesa tindakan penelitian ini. Namun, ada hipotesa lain yang digunakan pada penelitian ini, yakni penggunaan teknik *role playing* dalam bimbingan kelompok dapat mereduksi perilaku siswa. Hipotesa ini belum terjawab pada penelitian siklus I. Karena masih sebagian kecil atau 33,33% responden yang sedikit setuju dengan hipotesa ini.

Penelitian siklus II dilaksanakan pada minggu berikutnya. Pada siklus II, lebih dari setengah responden sudah sangat mengetahui dan memahami tentang perilaku *bullying* disekolah. Hanya sebagian kecil responden yang mendapat dampak buruk yang timbul akibat terlibat dengan *bullying* di sekolah. Responden yang memiliki kemampuan *self control disorder* dan *problem solving* pun meningkat menjadi

51% atau lebih dari setengahnya. Juga lebih dari setengah responden sangat setuju dengan penggunaan teknik *role playing* dapat mereduksi perilaku *bullying* disekolah. Respondenpun sangat antusias selama proses layanan bimbingan kelompok. Pada tahap pengakhiran proses layanan bimbingan kelompok, responden dengan semangat menceritakan perbedaan perasaan pada dirinya setelah memerankan peranan yang lain. Responden pula membuat janji pada dirinya sendiri, diantaranya adalah menjadi pelopor anti *bullying* disekolah, menggunakan media sosial untuk mengeshare ilmu dan langsung beristighfar jika keterlaluhan dalam bercanda.

Siswa sangat antusias dalam pelaksanaan layanan bimbingan kelompok adalah salah satu hipotesa yang terjawab pada penelitian siklus II. Juga hipotesa tentang penggunaan teknik *role playing* dalam bimbingan kelompok dapat mereduksi perilaku siswa pun terjawab pada siklus II ini. Karena dari hasil persentase, 76,67% atau lebih dari setengahnya setuju bahwa penggunaan teknik *role playing* dalam bimbingan kelompok dapat mereduksi perilaku siswa terhadap *bullying*.

Hal ini pun memenuhi indikator keberhasilan penelitian. Indikator pertama yakni antusias siswa terhadap layanan bimbingan kelompok. Indikator kedua yakni sebagian besar siswa atau 60% responden menyatakan “sangat setuju” dalam angket yang membahas tentang penggunaan teknik *role playing*. Pada siklus II kedua indikator ini sudah terpenuhi. Sehingga penggunaan teknik *role playing* dalam bimbingan kelompok dapat mereduksi perilaku *bullying* siswa SMP Negeri 1 Ngoro dengan baik.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Penelitian ini bertujuan berupaya mereduksi perilaku *bullying* siswa SMP Negeri 1 Ngoro. Terdapat peningkatan pada pemahaman siswa tentang perilaku *bullying*. Pada siklus I sebanyak 45% sedangkan pada siklus II sebanyak 51,66 % siswa memiliki pengetahuan yang kuat tentang bahaya,

penyebab dan dampak buruk dari perilaku *bullying*. Siswa pun sangat setuju dengan penggunaan teknik *role playing* dalam pemberian layanan bimbingan kelompok dapat mereduksi perilaku *bullying* siswa. Karena sebanyak 76,67% siswa menyatakan teknik *role playing* dapat mereduksi perilaku *bullying* disekolah. Siswa sangat menyukai *role play* dalam pelaksanaan bimbingan kelompok. Selama proses siswa sangat antusias dan saling menyemangati serta saling menguatkan. *Self control disorder* dan *problem solving* pun terbentuk dari bertukar cerita dan memerankan peranan. Banyak pengalaman yang di petik siswa dari bertukar cerita. Juga banyak pengalaman yang dirasakan siswa secara nyata

ketika *role play* pada pelaksanaan bimbingan kelompok.

Saran

1. Bagi guru, penelitian serupa dapat dilakukan disekolahnya. Dengan topik pembahasan yang sama ataupun berbeda. Karena teknik *role play* sesuai dengan bidang pengembangan kepribadian, bidang pengembangan sosial, bidang peningkatan kemampuan belajar dan bidang pengembangan karir.
2. Bagi siswa, diharapkan dapat menyebarkan informasi, pengalaman yang diperoleh agar dapat membuat pemahaman baru sehingga seluruh siswa dapat tereduksi dengan baik tentang perilaku *bullying* disekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Baroroh, K. (2011). *Upaya meningkatkan nilai-nilai karakter peserta didik melalui penerapan metode role playing*. *Jurnal Ekonomi dan pendidikan*, 8(2).
- Djamarah, S. B., & Zain, A. (2006). *Strategi belajar mengajar*, Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Gamon, D., & Bragdon, A. D. (2005). Cara baru mengasah otak dengan asyik: temuan-temuan mutakhir tentang kinerja dan struktur otak plus permainan-permainan heboh untuk mengasah 6 zona kecerdasan. Kaifa.
- Komalasari, G., & Wahyuni, E. (2011). *Teori dan teknik konseling*. Jakarta: Indeks.
- Luddin, A. B. M. (2010). *Dasar dasar konseling*. Bandung: Pustaka Media Perintis
- Mutyaningsih, E. (2011). *Riset Terapan Bidang Pendidikan dan Teknik*. Yogyakarta: UNY Press.
- Popytasari, H. (2021). Teknik Role Playing dalam Bimbingan dan Konseling untuk Perilaku *Bullying* di Sekolah Menengah. *Jurnal Fokus Konseling*, 7(2), 76-89.
- Prayitno & Amti, E. (2004). *Dasar-Dasar Bimbingan dan Konseling*, Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Rahmi S. 2021. *Bimbingan dan Konseling Pribadi Sosial*. Banda Aceh: Syiah Kuala University Press
- Rusmana, N., (2009). *Bimbingan dan Konseling Kelompok Disekolah (Metode, Teknik dan Aplikasi)*. Bandung: PT Rizqi Press.
- Sanjaya, W. (2010). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sukamdinata, N.S. (2005). *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. Bandung: Rosdakarya.