

BERMAIN PERAN UNTUK MENGURANGI PERILAKU *BULLYING*

MUCHAMMAD AZIZUN QAD MARRA KUSUMA

Jurusan Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

Email: muchammadkusuma16010014020@mhs.unesa.ac.id

TITIN INDAH PRATIWI

Jurusan Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

Email: titinindahpratiwi@unesa.ac.id

Abstrak

Bullying merupakan suatu kondisi perilaku dimana sekumpulan orang atau individu menyalahgunakan kekuatan ataupun kekuasaannya. Kondisi *bullying* ini berlaku apabila kondisi ini dilakukan berulang-ulang dengan tujuan untuk menyakiti korban *bullying*, kondisi ini juga diikuti dengan korban yang merasa ditindas baik secara fisik atau mental (Sejiwa, 2008:2). Empati yang rendah terhadap korbannya merupakan salah satu faktor yang membuat seseorang melakukan *bullying* (Coloroso, 2007). Hal ini dapat dilihat dari rendahnya kepedulian dari pada konsekuensi dari emosional yang bisa mereka berikan kepada orang lain serta memiliki kemampuan yang rendah untuk ikut merasakan konsekuensi dari emosional tersebut (Gini dkk, 2007). Pelatihan empati ini dapat dikembangkan melalui kegiatan bermain peran (Eisenberg, 2002). Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bahwa bermain peran memiliki potensi untuk mengurangi perilaku *bullying*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode studi pustaka. Dalam penelitian ini data dikumpulkan dengan metode dokumentasi dan dianalisis menggunakan teknik analisis isi. Dalam rangka menjaga ketepatan dari pengkajian dan untuk mencegah kesalahan informasi pada penelitian ini, dilakukan pengecekan antar pustaka serta membaca ulang pustaka dan memperhatikan komentar serta masukan dari pembimbing.

Hasil dari kajian ini adalah terbentuknya artikel ilmiah terkait bermain peran sebagai upaya mengurangi perilaku *bullynig* yang merujuk dari jurnal dan artikel yakni, 1) Keberhasilan tekni bermain peran untuk mengurangi *bullying*. 2) Implementas bermain peran untuk mengurangi perilaku *bullying*. 3) Ruang lingkup dan sasaran penerapan bermain peran untuk mengutangi perilaku *bullying*. 4) Saran atau rekomendasi penerapan teknik bermain peran untuk mengurangi perilaku *bullying*.

Kata Kunci: *Bullying*, Bermain Peran, Studi Literatur.

Abstract

Bullying is a condition of behavior where a group of people or individuals abuse their power or power. This condition of bullying applies if this condition is carried out repeatedly with the aim of hurting victims of bullying, this condition is also followed by victims who feel oppressed either physically or mentally (Sejiwa, 2008: 2). Low empathy for the victim is one of the factors that makes a person do bullying (Coloroso, 2007). This can be seen from the low awareness of the consequences of the emotional that they can give to others and have a low ability to share the emotional consequences (Gini et al, 2007). This empathy training can be developed through role playing activities (Eisenberg, 2002). This research aims to describe that role play has the potential to reduce bullying behavior. The method used in this research is literature study method. In this study data were collected by the method of documentation and analyzed using content analysis techniques. In order to maintain the accuracy of the assessment and to prevent misinformation in this study, checking between libraries and rereading the literature and paying attention to comments and input from the supervisor.

The results of this study are the formation of scientific articles related to role play as an effort to reduce bullyng behavior referring to journals and articles namely, 1) Successful technical role playing to reduce bullying. 2) Implementation plays a role to reduce bullying behavior. 3) The scope and target of applying role playing to combat bullying behavior. 4) Suggestions or recommendations for applying role playing techniques to reduce bullying behavior

Keyword: *Bullying*, Role Playing, Literature Study.

PENDAHULUAN

Arus dari modernisasi dan globalisasi membawa berbagai kemajuan di bidang teknologi, salah satunya adalah perkembangan internet dan social media yang memudahkan penggunaannya dalam berkomunikasi dan berinteraksi, memang segala sesuatu menjadi lebih mudah dan praktis namun semua itu terjadi secara tidak langsung baik komunikasi ataupun interaksi. Saat ini

banyak sekali penyimpangan-penyimpangan yang disebabkan karena komunikasi, hal ini dikarenakan banyaknya aplikasi yang mempermudah penggunaannya dalam berkomunikasi seperti *Facebook*, *Twitter*, *Instagram*, *Whatsap*, *Line* dan lain-lain. Saat ini di Indonesia baik pada kalangan anak-anak, remaja dan dewasa hampir semua menggunakan beberapa aplikasi seperti yang sudah disebutkan.

Berkembangnya internet dan teknologi telah membuat

Bermain Peran Untuk Mengurangi Perilaku *Bullying*

manusia berevolusi dalam berkomunikasi di kehidupan sehari-hari antar satu dengan yang lainnya (Hsieh, et al., 2016). Namun selain banyaknya perkembangan yang terjadi modernisasi dan globalisasi juga telah memunculkan berbagai permasalahan sosial. Banyak sekali perilaku-perilaku sosial yang menyimpang dan kenakalan remaja termasuk salah satunya adalah perilaku *bullying*. Perilaku ini seringkali terjadi di kalangan remaja atau usia sekolah selama beberapa tahun terakhir. Baik *bullying* berbentuk fisik, verbal maupun *cyberbullying*, hal ini dibuktikan dari data KPAI (Komisi Perlindungan Anak Indonesia) yang mengalami peningkatan dari tahun 2010 hingga 2014 di kategori *bullying* fisik (kekerasan) dan verbal. Pada tahun 2010 terdapat 2413 kasus, ditahun 2011 terjadi peningkatan menjadi 2508 kasus, kemudian ditahun 2012 terjadi peningkatan lagi menjadi 2637 kasus, ditahun 2013 kasus bertambah tinggi menjadi 2792 dan di tahun 2014 sebanyak 3339 (Andina, 2014).

Selain itu adapula penelitian yang menunjukkan bahwasanya *bullying* merupakan suatu kenakalan remaja yang serung terjadi Hal ini dibuktikan dalam sebuah penelitian tentang *cyberbullying* salah satu bentuk *bullying*, dimana sebanyak 353 responden, 275 responden (78%) mengaku telah mengalami *cyberbullying* dan sebanyak 76 responden (21%) mengaku pernah menjadi pelaku *cyberbullying* serta sebanyak 172 responden (49%) mengaku mereka pernah menjadi korban dari *cyberbullying*. Hal ini membuktikan bahwa *cybullying* merupakan perilaku bermasalah yang sering terjadi (Sartana dan Afreyeni, 2017). Dengan demikian dapat dikatakan bahwa *bullying* merupakan suatu permasalahan yang sering terjadi di Indonesia, baik itu *bullying* fisik, verbal maupun *cyberbullying*.

Bullying sendiri merupakan suatu kondisi dimana seseorang ataupun sekelompok orang yang menyakiti orang lain secara terus menerus baik dengan kata-kata maupun tindakan. Bentuk dari *bullying* ini sendiri bisa berupa memukul, memberi julukan, menebarkan desas-desus atau aib orang lain, meneror dan juga mempermalukan seseorang (Beau Biden, 2010), Meskipun demikian tidak semua tindakan kekerasan baik verbal maupun fisik dapat dikatakan sebagai *bullying*. *Bullying* memiliki aspek-aspek tertentu, yaitu: 1) Kekuatan yang tidak seimbang, ini mengakibatkan terjadinya *bullying* karena terdapat orang yang lebih dominan atau menguasai. 2) Pelaku sengaja melakukan kekerasan pada targetnya. 3) Korban merasa tersakiti akibat dari ulah pelaku. 4) Pelaku mengulangi perbuatannya kepada korban secara terus-menerus (Mulyani, 2014:5).

Fenomena *bullying* sering terjadi di kalangan pelajar di Indonesia beberapa diantaranya mengalami luka akibat *bullying* bahkan ada yang sampai bunuh diri. Seperti halnya yang dialami oleh salah seorang siswa SMPN 16 Malang dengan inisial MS, dia mengalami *bullying* fisik dimana temannya menganiaya MS dengan mengangkatnya ramai-ramai kemudian tubuhnya dibantingkan ke lantai tidak berhenti disini tanpa rasa bersalah temannya kembali menganiayanya dengan menduduki tangan MS hingga jari tengahnya tidak bisa berg-fungsi lagi dan membuat jari itengahnya harus di amputasi. Mirisnya para pelaku dari *bullying* ini mengaku

hanya sedang bercanda (cewekbanget.id, 2020).

Selain kasus diatas, *bullying* juga terjadi pada seorang siswi di SMPN 147 Jakarta demhan inisial SN. SN mengalami pengucilan di kelasnya sehingga dia kerap merasa kesepian dan tidak memiliki teman saat di sekolah. Hal ini yang kemudian membuat SN merasa stres hingga akhirnya dia memutuskan mengakhiri hidupnya dengan melompat dari lantai empat sekolahnya. Sebelum melompat SN sempat mengirimkan pesan singkat yang berupa salam perpisahan kepada teman-emananya.. (cewekbanget.id, 2020). Kasus *bullying* yang telah dipaparkan sebelumnya hanyalah beberapa dari banyaknya kasus *bullying* yang telah terjadi di kalangan pelajar Indonesia. Tidak semua orang berpotensi menjadi pelaku *bullying*, karena pelaku dari *bullying* memiliki karakteristik teretentu,

Seseorang yang melakukan *bullying* memiliki karakteristik sebagai berikut: 1) Seseorang yang suka dengan kekerasan serta punya kepribadian yang dominan, 2) Sifatnya lebih kearah temperamental, impulsif serta gampang stres atau frustrasi, 3) memiliki sikap pro dengan kekerasan dibanding orang lain, 4) Sulit untuk mentaati peraturan, 5) Merasa kuat serta kurang memiliki empati kepada orang yang telah menjadi korban dari *bullying*, 6) Sering bersikap agresif pada orang yang lebih dewasa, 7) Lihai berkelit ketika dalam kondisi sulit, 8) Terlibat pada agresif yang proaktif (seperti agresi yang sengaja dilakukan guna mencapai maksud tertentu) serta agresi reaktif (seperti menunjukkan reaksi mempertahankan diri saat diprovokasi oleh orang lain (Kowalski dkk, 2008). Berbeda dengan pendapat diatas, sebuah penelitian menunjukkan bahwa *bullies* (pelaku *bullying*) memiliki empati yang rendah daripada *nonbullies* (bukan pelaku *bullying*), korban *bullying* serta mereka yang sama sekali tidak memiliki keterlibatan dalam *bullying* (Steffgen, dkk, 2011). Adapun ahli lain berpendapat faktor yang menyebabkan *bullying* terjadi adalah: 1) Kepuasan diri, mendapatkan kepuasan ini akan menimbulkan rasa berkuasa dibanding yang lainnya karena dia telah menunjukkan kekuatannya pada orang lain, dengan demikian seorang yang melakukan *bullying* ini akan menganggap dirinya populer karena berkasa. 2) Kurangnya empati yang dimilikinya kepada orang lain, ini mengakibatkan pelaku seolah tidak bisa merasakan apa yang dirasakan korban dari tindakannya. Rendahnya empati ini membuat pelaku memiliki rasa percaya diri yang tinggi untuk menindas dibandingkan dengan korbannya. 3) Tidak memiliki teman, ini membuat diri pelaku menjadi takut bahwasanya dia akan ditindas suatu saat nanti karena tidak memiliki teman, oleh karena itu pelaku dari *bullying* ini memiliki inisiatif untuk menindas orang lain terlebih dahulu agar diakui dan ditakuti serta memiliki pengikut. 4) Balas dendam, ini berlaku untuk mantan korban *bullying*, ia cenderung akan melakukan *bullying* untuk balas dendam. Mantan korban *bullying* akan mencari korbannya yang lebih lemah daripada dirinya sendiri yang akan dijadikan target olehnya, hal ini bermaksud untuk melampiaskan apa yang telah dirinya rasakan selama menjadi korban *bullying* (Sejiwa, 2008:14). Sehingga dari pendapat beberapa ahli diatas terdapat satu kesamaan yaitu *bullying* terjadi karena pelaku dari *bullying* ini memiliki empati yang rendah dibandingkan dengan orang lain baik itu korbannya maupun orang yang tidak terlibat dalam *bullying*.

Bullying perlu ditangani ataupun dikurangi karena memiliki dampak yang buruk bagi korbannya, adapun dampak

Bermain Peran Untuk Mengurangi Perilaku *Bullying*

tersebut berupa mengurung diri karena merasa ketakutan, meminta untuk pindah sekolah agar tidak bertemu lagi dengan orang yang membullynya, prestasi belajarnya akan menurun, kesulitan untuk bersosialisasi serta akan mengalami rendah diri (Sejiwa, 2008). Ahli lain berpendapat bahwa dampak dari *bullying* adalah: 1) Rendah diri serta akan membuat seseorang menjadi sakit mentalnya, ini meningkatkan seseorang untuk melukai dirinya sendiri bahkan ada yang mencoba bunuh diri. 2) Terbentuknya sebuah geng yang dianggap paham dengan mereka atau sebaliknya ini juga dapat membuat seseorang menjadi benci terhadap sekelompok orang atau komunitas. 3) Takut pergi ke sekolah, karena orang tersebut tidak mau menjadi korban *bullying* sehingga memutuskan untuk tidak mengikuti kegiatan di sekolah. 4) Trauma, untuk beberapa orang *bullying* dapat mengakibatkan trauma. Oleh karena itu *bullying* ini perlu dikurangi karena memiliki dampak yang sangat banyak bagi korbannya.

Bullying ini dapat dikurangi ataupun dicegah dengan bermain peran (*role playing*). Hal ini diperkuat dengan suatu pendapat dimana dalam pendapat tersebut mengatakan bahwa bermain peran (*role playing*) memiliki suatu dimana tujuan tersebut mengharapkan agar peserta dari bermain peran (*role playing*) mampu mengembangkan empatinya dengan memahami perasaan orang lain dan juga agar peserta dari bermain peran (*role playing*) bisa mengembangkan sikap toleransi. Selaras dengan pendapat sebelumnya Mulyasa (2014:113) memiliki pendapat bahwasanya bermain peran (*role playing*) merupakan suatu usaha yang dilakukan untuk membantu seseorang dalam memahami dirinya serta peran yang dimainkan lawan mainnya sambil mengerti perasaan dan berempati, sikap-sikap serta nilai-nilai yang mendasar tersebut. Dengan demikian tujuan dari bermain peran (*role playing*) itu sendiri adalah untuk mengembangkan diri konseli untuk mampu memahami orang lain, berempati serta untuk bertoleransi kepada orang lain.

Adapula bermain peran (*role playing*) sendiri adalah suatu teknik dalam konseling dimana teknik tersebut melibatkan interaksi dengan orang lain yang berada dalam kelompok tersebut untuk membahas dan memainkan suatu topik atau situasi yang telah ditentukan (Yasmin, 2010:166). Setiap dari anggota dituntut mendalami peran sesuai tokoh yang diperankannya, saat permainan peran dimulai maka akan terjadi interaksi diantara pemain peran tersebut. Pendapat lain mengatakan bahwa bermain peran (*role playing*) dapat berfungsi untuk membantu mengidentifikasi suatu situasi yang terjadi. Identifikasi tersebut adalah sebuah cara yang dilakukan guna mengubah suatu kondisi tertentu, perilaku dan sikap individu sebagaimana orang tersebut dapat menerimanya menjadi karakter orang lain. Oleh karena itu hal ini dapat menunjukkan suatu permasalahan antar kelompok maupun masalah individual (Hamalik, 2011:214). Sehingga dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa bermain peran (*role playing*) merupakan suatu teknik yang digunakan untuk mengidentifikasi serta mengeksplorasi hubungan manusia ketika berada dalam suatu permasalahan dengan cara mendalami peran yang didapatkan, dengan begitu maka individu akan mampu mengerti perasaan, sikap dan

nilai-nilai yang mendasarinya. Teknik ini dimainkan lebih dari satu orang, tergantung dari peran yang dibutuhkan. Berdasarkan beberapa hal yang telah dipaparkan diatas maka *bullying* ini perlu dikurangi, oleh karena itu judul artikel yang diambil dalam artikel ini adalah Studi Kepustakaan Bermain Peran untuk Mengurangi Perilaku *Bullying*.

METODE

Penelitian ini dilakukan menggunakan metode studi kepustakaan. Metode studi kepustakaan merupakan metode yang digunakan untuk memperoleh data dengan mengadakan studi pencermatan atau menelaah suatu buku, literature, catatan-catatan dan laporan yang memiliki hubungan dengan masalah yang dijadikan objek (Nazir, 2005).

RANCANGAN PENELITIAN

Metode studi kepustakaan ini digunakan untuk menyusun deskripsi permainan peran untuk mengurangi perilaku *cyberbullying*. Adapun langkah-langkahnya menurut Kuhlthau (2002) sebagai berikut



SUMBER DATA

Sumber data yang diperlukan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Keterkaitan *bullying* dan bermain peran
2. Keberhasilan teknik bermain peran untuk mengurangi *bullying*
3. Implementasi bermain peran untuk mengurangi perilaku *bullying*
4. Ruang lingkup dan sasaran penerapan teknik bermain peran untuk mengurangi perilaku *bullying*
5. Saran atau rekomendasi penerapan teknik bermain peran untuk mengurangi perilaku *bullying*.

Sumber data dari penelitian ini diperoleh dari jurnal atau artikel internasional yang berkaitan dengan topik. Data tersebut diperoleh dan diunduh melalui <https://scholar.google.co.id>

TEKNIK PENGUMPULAN DATA

Teknik yang digunakan untuk penelitian ini adalah dokumentasi, dimana teknik ini digunakan untuk mencari data terkait variabel. Data tersebut bisa berupa catatan inforasi, buku, artikel, jurnal dan sebagainya (Arikunto, 2010). Dari penjeleasan diatas studi yang telah didapatkan dan digunakan untuk sumber adalah sebagai berikut:

1. Penerapan Teknik Role Playing Dalam Mengurangi Perilaku *Bullying* Pada Peserta Didik MTs
Penelitian ini dilakukan pada tahun 2018 dan ditulias oleh Artiyarini, Eva Oktapiani dan Siti Fatimah. Penelitian ini bertempat di MTsS YPMI Wanayasa dengan wawancara dan observasi sebagai teknik pengumpulan data serta 29 siswa yang berada pada kelas VIII B sebagai subjek penelitian.

Bermain Peran Untuk Mengurangi Perilaku *Bullying*

2. Pemberian layanan Konseling Kelompok Dengan Teknik *Role Playing* Dalam Mengurangi Perilaku *Bullying* Pada Peserta Didik Kelas VII SMPN 3 Bandar Lampung.
Penelitian ini dilakukan pada tahun 2018 dan ditulis oleh Dian Toberti Sugiarta. Penelitian ini bertempat di SMP Negeri 3 Bandar Lampung. Penelitian ini menggunakan penyebaran kuesioner sebagai teknik pengumpulan data serta 10 siswa yang berada pada kelas 7 sebagai subjek.
3. Teknik *Role Playing* Untuk Mengurangi Perilaku *Bullying* Peserta Didik Kelas VIII di SMP Negeri 2 Sawahlunto.
Penelitian ini dilakukan pada tahun 2016 dan ditulis oleh Neci Yalisma. Penelitian ini bertempat di SMP Negeri 2 Sawahlunto. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket. Peneliti mengambil subjek sebanyak 26 siswa dari kelas VIII kemudian membaginya menjadi 2 kelompok, yaitu kelompok eksperimen dengan anggota 13 siswa dan kelompok kontrol dengan anggota 13 siswa.
4. Efektifitas Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Sosiodrama Untuk Mengurangi Perilaku *Bullying* Siswa Kelas VIII SMP Negeri 8 Kediri Tahun Pelajaran 2016/2017.
Penelitian ini dilakukan pada tahun 2017 dan ditulis oleh Tutus Duwi Ulan Yuni yang bertempat di SMP Negeri 8 Kediri. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah survey menggunakan angket. Subjek berasal dari siswa kelas VIII A sampai dengan VIII K dengan jumlah 11 siswa
5. Pengaruh Konseling Kelompok Dengan Teknik *Role Playing* Untuk Mengurangi Perilaku *Bullying* (Penelitian Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 34 Pirworejo TA 2016/2017).
Penelitian ini dilakukan pada tahun 2017 yang bertempat di SMP Negeri 34 Purworejo dan dituliskan oleh Dwi Lestari. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket perilaku *bullying*. Subjek yang diambil berasal dari 10 siswa Kelas VIII kemudian membaginya ke dalam dua kelompok yaitu, 5 orang siswa sebagai kelompok kontrol dan 5 orang sisanya sebagai kelompok eksperimen.
6. Efektivitas Terapi Empati Untuk Menurunkan Perilaku *Bullying* Pada Anak Usia Sekolah Dasar
Penelitian ini dilakukan pada tahun 2017 dan ditulis oleh Adinar Fatimatuzzahro, Miftahun Nimah Suseno dan Irwanto yang bertempat di SDN Sindet, Bantul, Yogyakarta. Pengumpulan data dilakukan dengan wawancara, observasi dan angket. Subjek yang diambil adalah siswa yang berumur 10 sampai 12 tahun sebanyak 4 anak.
7. Penerapan Bimbingan Sosial Berbantuan Metode Sosiodrama Untuk Mengurangi Perilaku *Bullying* Siswa Pada Kelas VIII SMP Negeri 1 Bendo Kabupaten Magetan
Penelitian ini dilakukan pada tahun 2016 dan ditulis oleh Dian Widyaningrum yang bertempat di SMP Negeri 1 Bendo, Magetan. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah penyebaran angket. Subjek yang diambil sebanyak 30 orang siswa yang berasal dari kelas VIII.
8. Metode Bermain Peran Untuk Mengurangi Tindakan *Bullying* Verbal Siswa Sekolah Dasar
Penelitian ini dilakukan pada tahun 2017 dan ditulis oleh Eny Kusumawati. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah kepustakaan dengan mengambil usia anak sekolah dasar sebagai subjeknya.
9. Pengembangan Panduan Pelatihan Empati Menggunakan Teknik Sinema Edukasi untuk Mencegah Perilaku *Bullying* Sekolah Menengah Pertama
Penelitian ini dilakukan pada tahun 2018 dan ditulis oleh Yesti Dwi Cahyaningrum, Deny Moenindyah Handarini dan Irene Maya Simon yang bertempat di SMP Negeri 8 Malang dan SMP Negeri 12 Malang. Subjek yang diambil berupa konselor dari kedua sekolah tersebut.
10. Teknik *Role Playing* Untuk Mengurangi Perilaku *Bullying* Siswa Kelas X TKJ 1 SMK Negeri Wonorego Kabupaten Boyolali Tahun 2016/2017
Penelitian ini dilakukan pada tahun 2018 dan ditulis oleh Angga Wijianto dan Sri Hartini yang bertempat di SMK Negeri Wonorego, Boyolali. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, observasi dan dokumentasi. Subjek yang diambil adalah 3 orang siswa dari kelas X TKJ SMK Negeri 1 Wonorego
11. Bimbingan Kelompok Dengan Teknik *Role Playing* Untuk Mengurangi Perilaku *Bullying* Pada Peserta Didik SMP "X" di Kota Bandung.
Penelitian ini dilakukan pada tahun 2019 dan ditulis oleh Ganjar Nugraha Adit, Heris Hendriana dan Tita Rosita yang bertempat di salah satu SMP yang berada di Bandung. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah dokumentasi dan angket dengan subjek dibagi menjadi 2 kelompok yaitu 12 orang siswa kelompok eksperimen dan 12 orang siswa kelompok kontrol.
12. Studi Tentang Upaya Guru IPS Dalam Mengembangkan Perilaku Prosocial dan Mengurangi Perilaku *Bullying* Siswa di SMP (Studi Kasus Pada Guru IPS SMP PGRI 1 Jatinangor Kab. Sumedang Jawa Barat)
Penelitian ini dilakukan pada tahun 2016 dan ditulis oleh Acep Fitriana Zakaria yang bertempat di SMP PGRI 1 Jatinangor, Sumedang. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, observasi, studi dokumentasi dan triangulasi. Subjek yang diambil adalah guru IPS SMP 1 PGRI Jatinangor yang telah menggunakan metode *role playing* dalam mengembangkan perilaku *prosocial* siswa guna mereduksi *bullying*.
13. Efektivitas Terapi Empati Untuk Menurunkan Perilaku *Bullying* Pada Anak Usia Sekolah Dasar
Penelitian ini dilakukan pada tahun 2016 dan ditulis oleh Adinar Fatimatuzzahro. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah skala kecenderungan perilaku *bullying* menggunakan metode dari *behavioral checklist*. Sedangkan subjek yang digunakan dalam penelitian adalah 4 orang anak usia sekolah dasar yang berusia 10 sampai 12 tahun serta memiliki skor yang berkecenderungan tinggi dalam perilaku *bullying* dari sedang sampai dengan tinggi.
14. Mengurangi Perilaku *Bullying* Melalui Metode *Role-Playing* Pada Siswa Kelas VIII D di SMP N 1 Tempel
Penelitian ini dilakukan pada tahun 2015 dan ditulis oleh Hendra Krisnadi Darmawan yang bertempat di SMP N 1 Tempel. Penelitian ini berjenis PTK (Penelitian Tindakan Kelas) yang hanya terdiri dari satu siklus saja yang didesain dengan perencanaan, tindakan, observasi serta

Bermain Peran Untuk Mengurangi Perilaku *Bullying*

refleksi. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah dengan skala tertutup. Subjek penelitian yang diambil berasal dari kelas VIII D SMP N 1 Tempel dengan jumlah 31 siswa.

15. Bimbingan Kelompok dengan Teknik Sosiodrama Sebagai Upaya Mengatasi Perilaku *Bullying* di Sekolah
Penelitian ini dilakukan pada tahun 2018 yang ditulis oleh Drajat Edy Kurniawan dan Taufik Agung Pranowo. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan studi dokumentasi.
16. Pengaruh Konseling Kelompok Dengan Teknik *Role Playing* Dalam Mengurangi Perilaku *Bullying* Peserta Didik Kelas XI Jurusan TKJ SMKN 2 Bandar Lampung. T.A. 2017/2018
Penelitian ini dilakukan pada tahun 2020 yang ditulis oleh Lailathul Fitri serta bertempat di SMKN 2 Bandar Lampung. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah penyebaran angket. Subjek penelitian yang diambil adalah kelas XI jurusan TKJ dengan jumlah 8 orang dengan skor yang cenderung tinggi dalam perilaku *bullying*.
17. Pengurangan Intensitas *Bullying* Menggunakan Layanan Konseling Kelompok Pada Siswa Kelas VIII di SMP N 4 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2017/2018
Penelitian ini dilakukan pada tahun 2018 yang ditulis oleh Syari Dwi Afiani serta bertempat di SMP Negeri 4 Bandar Lampung. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket. Subjek yang diambil dalam penelitian adalah 6 orang siswa dari kelas VIII SMP Negeri 4 Bandar Lampung yang memiliki skor intensitas *bullying* tinggi
18. Efektivitas Konseling Kelompok Dengan Teknik *Role Playing* Untuk Mengurangi Perilaku *Bullying* Pada Peserta Didik SMA Negeri 1 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2017/2018
Penelitian ini dilakukan pada tahun 2017 yang ditulis oleh Maya Puspa Rini serta bertempat di SMA Negeri 1 Bandar Lampung. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket perilaku *bullying*, wawancara, observasi serta dokumentasi untuk digunakan sebagai teknik pendukung. Subjek yang diambil dalam penelitian adalah 34 orang siswa SMA Negeri 1 Bandar Lampung yang memiliki skor berkategori tinggi pada perilaku *bullying*.
19. Pemberian Layanan Konseling Kelompok Dengan Teknik *Role Playing* Untuk Mengurangi Perilaku *Bullying* Pada Peserta Didik Kelas VII Di SMP Gajah Mada Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2016/2017
Penelitian ini dilakukan pada tahun 2017 yang ditulis oleh Ari Hermansyah serta bertempat di SMP Gajah Mada Bandar Lampung. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket. Subjek yang diambil dalam penelitian ini adalah 10 orang siswa kelas VII B SMP Gajah Mada Bandar Lampung.
20. *Bullying* dan Upaya Pencegahannya Dalam Layanan Bimbingan dan Konseling
Penelitian ini dilakukan pada tahun 2017 dan ditulis oleh Agungbudiprabowo. Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah kepustakaan,
Dari keseluruhan terdapat 20 studi yang akan dikaji

terkait dengan perilaku *bullying* dan bermain peran.

TEKNIK ANALISIS DATA

Teknik analisis menggunakan metode *content analysis* (analisis isi), dimana metode ini memakai seperangkat prosedur guna membuat inferensi atau simpulan dari kumpulan data yang digunakan agar memperoleh data yang valid. (Weber, 1994:9). Dalam rangka kemurnian dari pengkajian data serta guna meminimalisir adanya kesalahan yang terjadi didalam proses pengkajian data seperti adanya kesalahan dalam pengutipan karena peneliti kurang cermat dalam penulisan studi pustaka, maka dilakukan pengecekan antar pustaka serta membaca ulang pustaka yang digunakan (Susanto, 2005).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut adalah kajian keterkaitan antara bermain peran dengan *bullying*:

Dari 20 studi yang telah dikaji memiliki kesamaan yaitu *bullying* merupakan suatu permasalahan sosial yang mana sering terjadi dikalangan remaja. Pelaku dari *bullying* ini mencari orang yang lebih lemah dari dirinya untuk dijadikan korban. Didalam ke 20 studi menyebutkan bahwasanya faktor yang paling banyak seseorang melakukan tindakan *bullying* adalah karena pelaku tidak memiliki empati kepada korbanya, memiliki toleransi dan ketrampilan sosial yang rendah. Sedangkan bermain peran sendiri didalam ke 20 studi disebutkan bahwasanya tujuan dari bermain peran adalah untuk melatih seseorang dalam mengembangkan empatinya, melatih ketrampilan dalam bersosial dan menumbuhkan toleransi serta mengelola emosi dari dalam diri seseorang. Selain itu bermain peran juga berguna untuk memecahkan masalah-masalah sosial yang terjadi.

Dengan demikian antara *bullying* dan metode bermain peran dapat dikaitkan, karena dilihat dari faktor penyebab terjadinya *bullying* mampu di tangani dengan bermain peran dengan ditinjau dari tujuan dalam bermain peran. Masing-masing dari faktor penyebab dari *bullying* tersebut dapat ditangani dengan bermain peran dilihat dari tujuan bermain peran. Misalnya faktor terjadinya perilaku *bullying* adalah karena pelaku *bullying* memiliki empati yang rendah, disisi lain tujuan dari bermain peran adalah untuk melatih mengembangkan empat, artinya bermain peran merupakan salah satu metode yang mampu dijadikan rekomendasi dalam menangani perilaku *bullying*.

Selain hal diatas, keterkaitan ini juga dikuatkan dengan hasil studi yang menyatakan berhasil dalam mereduksi *bullying* melalui bermain peran. Berikut adalah kajian terkait keberhasilan dari penerapan teknik bermain peran dalam mengurangi perilaku *bullying*:

1. Jurnal 1: Hasil penelitian dari pemberian perlakuan menggunakan teknik bermain peran untuk mengurangi *bullying* menunjukkan bahwa teknik ini efektif digunakan untuk mereduksi *bullying*. Tingkat *bullying* yang diawal menunjukkan predikat tinggi mampu berkurang menjadi sedang.

Bermain Peran Untuk Mengurangi Perilaku *Bullying*

2. Jurnal 2: Hasil penelitian mengungkapkan bahwa teknik bermain peran efektif untuk mengurangi *bullying* (dalam penelitian ini kasus *bullying* yang ditangani berupa *bullying* fisik, *bullying* verbal, *bullying* sosial dan *cyberbullying*). Dari 10 Konseli, 4 konseli mengalami penurunan yang sedang dan 6 konseli mengalami penurunan drastis.
 3. Jurnal 3: Hasil intervensi menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok kontrol dengan kelompok eksperimen setelah diberikan *treatment* bermain peran. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa bermain peran dapat mengurangi *bullying* fisik
 4. Jurnal 4: Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa bermain peran dapat menurunkan *bullying* relasional, *bullying* fisik dan *bullying* verbal. Jumlah dari perilaku *bullying* siswa terjadi penurunan dimana mayoritasnya berkategori rendah yang mulanya sedang.
 5. Jurnal 5: Pada penelitian ini bermain peran dapat mengurangi perilaku *bullying* siswa, dimana 10 sampel yang mulanya ber kategori tinggi mengalami penurunan menjadi kategori sedang. Penelitian ini menyebutkan bahwa ketrampilan dari konselor sangat berpengaruh untuk menggapai hasil yang maksimal
 6. Jurnal 6: Hasil penelitian menunjukkan bahwa teknik bermain peran ini efektif untuk menumbuhkan dan melatih empati dari pelaku *bullying* dimana dalam penelitian ini diyakini bahwasanya empati merupakan faktor yang melatar belakangi seseorang melakukan *bullying*
 7. Jurnal 7: Hasil dari intervensi menunjukkan bahwa metode bermain peran memiliki pengaruh yang tinggi dalam mengurangi perilaku *bullying*, dimana *bullying* yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah *bullying* fisik dan *bullying* verbal. Kecenderungan siswa dalam melakukan *bullying* (fisik dan verbal) menurun dengan signifikan.
 8. Jurnal 8: Hasil penelitian menunjukkan metode bermain peran ini mampu mengurangi perilaku *bullying* verbal, selain itu setelah pemberian perlakuan selesai tidak hanya mengurangi perilaku *bullying* dari pelaku namun juga mampu memperbaiki hubungan sosial dari pelaku *bullying* dengan korbannya
 9. Jurnal 9: Hasil dari intervensi menunjukkan bahwa metode bermain peran dapat meningkatkan ketrampilan dari empati pelaku *bullying*. Sehingga metode bermain peran mampu menurunkan perilaku *bullying* yang terjadi
 10. Jurnal 10: Hasil dari penelitian ini 3 siswa yang melakukan tindakan *bullying* verbal dan *bullying* relasional mengalami penurunan setelah mendapatkan *treatment* menggunakan teknik bermain peran.
 11. Jurnal 11: Secara keseluruhan dari penelitian ini kelompok eksperimen mengalami penurunan tingkat *bullying* yang signifikan dibandingkan dengan kelompok kontrol setelah diberikan *treatment* dengan metode bermain peran. Sementara kelompok kontrol hanya mengalami penurunan yang sedikit.
 12. Jurnal 12: Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa metode bermain peran yang telah diberikan oleh guru IPS kepada siswanya yang melakukan tindakan *bullying* verbal dan fisik mengalami penurunan perilaku *bullying*.
 13. Jurnal 13: Hasil dari intervensi menunjukkan bahwa terapi empati yang digunakan dengan metode bermain peran efektif dalam menurunkan perilaku *bullying* dari siswa
 14. Jurnal 14: Hasil dari penelitian tindakan kelas ini menunjukkan bahwa seluruh siswa yang berjumlah 31 ini perilaku *bullying*nya dapat dikurangi dengan metode bermain peran dimana sebagian besar berada di kategori sedang dapat berkurang menjadi kategori rendah.
 15. Jurnal 15: Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa dengan metode bermain peran dapat mengurangi intensitas *bullying* yang terjadi di kalangan siswa.
 16. Jurnal 16: Hasil dari pemberian perlakuan menggunakan teknik bermain peran ini menunjukkan bahwa metode bermain peran dapat mengurangi *bullying* verbal dan *bullying* relasional secara signifikan di kalangan siswa.
 17. Jurnal 17: Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa 6 siswa yang memiliki intensitas tinggi dalam melakukan *bullying* dapat dikurangi melalui konseling kelompok menggunakan metode bermain peran. Perbedaan yang signifikan saat sebelum pemberian perlakuan dan setelah pemberian perlakuan.
 18. Jurnal 18: Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode bermain peran dapat menurunkan *bullying* verbal, *bullying* fisik dan *bullying* relasional secara signifikan.
 19. Jurnal 19: Secara keseluruhan kelompok eksperimen mengalami penurunan perilaku *bullying* setelah mendapatkan perlakuan dengan metode bermain peran dibandingkan dengan kelompok kontrol. Dengan demikian metode bermain peran ini efektif dalam menurunkan *bullying* siswa
 20. Jurnal 20: Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa metode bermain peran selain dapat mengurangi intensitas *bullying* yang terjadi juga dapat digunakan untuk mencegah *bullying* terjadi. Hal ini bergantung pada ketrampilan yang dimiliki konselor dalam menerapkannya
- Dari 20 jurnal serta artikel di atas ke 20 jurnal terbukti dapat mengurangi perilaku *bullying*. 2 studi mengatakan dapat membantu melatih dan menumbuhkan empati untuk mengurangi *bullying*. Kemudian 1 studi mengatakan dapat mencegah *bullying* serta 3 studi mengatakan dapat mengurangi intensitas dari *bullying*. Diantara banyaknya

Bermain Peran Untuk Mengurangi Perilaku *Bullying*

jenis *bullying* yang terjadi metode bermain peran dapat menurunkan *bullying* fisik, verbal, sosial, relasional dan *cyberbullying* berdasarkan studi yang ditemukan. Dari 2 studi ditemukan bahwa faktor penting untuk mencapai keberhasilan dari penggunaan metode bermain peran adalah kepeahaman konselor akan teknik ini. Hal ini membuktikan bahwa beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya menunjukkan keberhasilan dalam mereduksi *bullying* melalui bermain peran, dapat dikatakan bahwasanya *bullying* memiliki keterkaitan dengan metode bermain peran dalam penanganannya untuk mengurangi *bullying*.

Dalam implementasinya bermain peran memiliki beberapa langkah, berikut adalah kajian terkait implementasi dari bermain peran untuk mengurangi perilaku *bullying*:

Dari 20 jurnal dan artikel yang dikaji, implementasi dari teknik bermain peran ini rata-rata dilakukan selama 5 sampai dengan 8 kali pertemuan. Kemudian 7 studi menyebutkan bahwa implementasi dari metode bermain peran ini dibagi menjadi 9 tahapan yaitu: 1) Pemanasan, di tahap ini terdiri dari identifikasi masalah (jenis *bullying* yang terjadi dalam diri konseli) serta menjelaskan terkait metode bermain peran. 2) Memilih partisipan, menganalisis peran yang dibutuhkan dan memilih siapa pemain yang akan memerankan peran tersebut. 3) Mengatur setting tempat kejadian, mengatur sesi atau batas dari tindakan. 4) Menyiapkan observasi, memutuskan apa yang dicari dan diamati dan memberikan tugas untuk pengamat (tidak semua memainkan peran, ada yang bertugas sebagai pengamat). 5) Pemeranan, memulai permainan peran serta mengakhiri permainan peran. 6) Diskusi dan evaluasi, mereview apa yang terjadi selama permainan peran (kejadian, posisi dan kenyataan), mendiskusikan apa yang menjadi fokus utama dari pementasan tersebut dan mengembangkan pemeranan yang selanjutnya. 7) Pemeranan kembali, memainkan pemeranan yang telah direvisi dan memberikan pendapat atau alternatif perilaku pada langkah berikutnya. 8) Diskusi dan evaluasi, tahap ini sama dengan tahap ke 6. 9) Berbagi pengalaman-pengalaman serta melakukan generalisasi yang berhubungan dengan masalah sehari-hari sesuai dengan situasi yang diangkat dalam topik permainan peran yaitu *bullying*. Studi yang menyebutkan hal di atas adalah jurnal 2, 3, 5, 13, 16, 17 dan jurnal 18. Kemudian 2 studi menyebutkan bahwa implementasi teknik bermain peran untuk mengurangi perilaku *bullying* ini dibagi menjadi 2 siklus, dimana dalam siklus pertama dilakukan selama pertemuan 1 sampai 2. Dalam siklus pertama ini dilakukan observasi awal sebelum melakukan permainan peran yang bertujuan agar mengetahui perbandingan sebelum diberikan permainan peran dan sesudah permainan peran. Kemudian di siklus kedua dilakukan selama pertemuan 3 sampai dengan 5,

selama di siklus ke dua ini permainan peran dilakukan serta melakukan evaluasi dan diskusi terkait peran yang dilaksanakan. Studi yang menyebutkan hal ini adalah jurnal 1 dan 14. Selebihnya studi lainnya tidak menyebutkan bagaimana implementasi metode bermain peran untuk mengurangi *bullying*, namun hanya menyebutkan jumlah pertemuan yang dilakukan.

Dari 20 dua puluh studi ditemukan bahwasanya teknik bermain peran dapat mengurangi perilaku *bullying* dengan menumbuhkan empati dari pesertanya, dimana peserta yang terdiri dari beberapa siswa memainkan suatu permainan peran dengan topik *bullying*, para peserta akan memainkan peran sesuai dengan karakter dirinya sendiri. Dengan memainkan secara langsung dan melihat secara langsung terkait topik *bullying* akan membuat siswa berfikir terkait dampak dari *bullying*. Hal ini bertujuan untuk membuka mata pelaku dari *bullying* bahwasanya para korban sangat menderita ketika mengalami *bullying*, sehingga para pelaku mampu menumbuhkan empatinya kepada para korbannya dan menghentikan perilaku *bullying* tersebut. Saat permainan peran selesai selanjutnya adalah melakukan diskusi terkait permainan peran yang sesuai dengan topik, para pengamat yang telah ditetapkan sebelumnya memberikan komentar terkait topik yang telah dimainkan para pemain serta para pemain juga memberikan pemikirannya terkait topik dan karakter yang telah dimainkannya. Fenomena *bullying* ini dapat terjadi dimana saja, namun lebih sering terjadi di lingkungan dan kalangan tertentu.

Berikut adalah kajian terkait ruang lingkup dan sasaran metode bermain peran untuk mengurangi perilaku *bullying*:

Ruang lingkup dari metode bermain peran untuk mengurangi perilaku *bullying* ini didalam 20 studi yang adalah dalam lingkup sekolah, yakni dari jenjang sekolah dasar hingga sekolah menengah atas.

Sasaran

1. Jurnal 1: Dalam penelitian ini subyek yang diambil adalah yang melakukan *bullying* fisik berupa penganiayaan
2. Jurnal 2: Dalam penelitian ini subyeknya adalah yang melakukan *bullying* fisik (memukul), *bullying* verbal (menghina), *bullying* sosial (lirikan mata) dan *cyberbullying* (kata yang kasar melalui SMS).
3. Jurnal 3: Dalam penelitian ini subyeknya adalah yang melakukan *bullying* verbal (mengejek) dan *bullying* relasional (mengucilkan teman).
4. Jurnal 4: Penelitian ini mengambil subyek yang melakukan *bullying* verbal (mengejek) dan *bullying* relasional (mengucilkan temannya).
5. Jurnal 5: Penelitian ini mengambil subyek yang melakukan *bullying* verbal (mengejek dan berkata kasar) dan *bullying* fisik (menggunjing).
6. Jurnal 6: Dalam penelitian ini subyek yang diambil adalah yang melakukan *bullying* fisik berupa pengroyokan dan memukul.

Bermain Peran Untuk Mengurangi Perilaku *Bullying*

7. Jurnal 7: Penelitian ini mengambil subyek yang melakukan *bullying* fisik berupa menampar dan memukul serta *bullying* verbal yang berupa bberkata-kata kasar dan mengejek
8. Jurnal 8: Pada penelitian ini subyek yang diambil berupa yang melakukan *bullying* verbal yakni mengejek
9. Jurnal 9: Dalam penelitian ini tidak disebutkan secara spesifik subyeknya namun hanya menuliskan pelaku *bullying* tidak dijelaskan *bullying* yang seperti apa.
10. Jurnal 10: Dalam penelitian ini subyek yang diambil berupa yang melakukan *bullying* verbal berupa ejekan dan *bulyinngi* relasional berupa mengajak teman-temannya mengganggu korban.
11. Jurnal 11: Pada penelitian ini subyek yang diambil adalah yang melakukan *bullying* verbal berupa mengejek dan menyebarkan gosip serta *bullying* fisik berupa memukul.
12. Jurnal 12: Dalam penelitian ini subyek yang diambil berupa yang melakukan *bullying* fisik berupa memukul dan menjambak jilbab serta *bullying* verbal berupa mengolok-olok
13. Jurnal 13: Pada penelitian ini subyek yang diambil berupa yang melakukan *bullying* fisik berupa memukul serta *bullying* verbal yang berupa mengintimidasi dan mencemooh.
14. Jurnal 14: Dalam penelitian ini subyek yang diambil adalah yang mengalami *bullying* verbal berupa ejekan.
15. Jurnal 15: Dalam penelitian ini subyek yang diambil tidak disebutkan secara spesifik, hanya menyebutkan pelaku dari *bullying* saja
16. Jurnal 16: Dalam penelitian ini subyek yang diambil berupa yang melakukan *bullying* verbal berupa menyebarkan gosip dan mengancam serta *bullying* relasional yaitu menyisihkan pergaulan.
17. Jurnal 17: Dalam penelitian ini subyeknya hanya disebutkan sebagai pelaku *bullying* fisik dan verbal saja.
18. Jurnal 18: Pada penelitian ini subyek yang diambil adalah yang melakukan *bullying* verbal seperti mengejek dan mengintimidasi, *bullying* fisik seperti memukul dan menendang serta *buyying* relasional berupa mengucilkan.
19. Jurnal 19: Dalam penellitian ini tidak disebutkan subyeknya secara spesfik, hanya menyebutkan pelaku *bullying*
20. Jurnal 20: Pada penellitian ini tidak disebutkan subyeknya secara spesfik, hanya menyebutkan pelaku *bullying* saja.

Dari 20 artikel dan jurnal yang telah dianalisis diatas, ditemukan bahwa sasaran dari metode bermain peran

untuk mengurangi perilaku *bullying* adalah yang melakukan tindakan atau perilaku yang dianggap *bullying*. Tidak hanya itu kebanyakan dari studi yang telah dianalisis hanya 4 studi yang tidak menyebutkan secara spesifik subyeknya selebihnya menyebutkan bahwasanya subyek yang diambil adalah pelaku *bullying* fisik, verbal, relasional maupun *cyberbullying* serta bentuk dari perilaku *bullying* tersebut sebagian besar sama yaitu memukul, mengejek dan mengucilkan.

Berikut adalah kajian terkait saran dan rekomendasi teknik bermain peran untuk mengurangi perilaku *bulying*:

1. Jurnal 1: Tidak terdapat saran atau rekomendasi dari penelitian ini.
2. Jurnal 2: Untuk penelitian yang selanjutnya hendaknya menjalin kerjasama dengan pihak lain seperti guru pelajaran atau orang tua, karena dalam pelaksanaannya metode ini membutuhkan waktu yang lama sehingga dapat menyebabkan siswa tidak dapat mengikuti pelajaran tertentu atau akan membuat siswa tidak bisa pulang seperti pada normalnya jam sekolah karena mengikuti konseling menggunakan metode ini
3. Jurnal 3: Untuk penelitian selanjutnya diharapkan peneliti lain dapat mengangkat variabel yang lebih spesifik (misalnya *cyberbullying*) menggunakan metode bermain peran ini.
4. Jurnal 4: Tidak terdapat saran atau rekomendasi dalam penelitian ini.
5. Jurnal 5: Untuk penelitian selanjutnya peneliti lebih baik mempersiapkan mental, waktu, tenaga dan biaya sebaik-baiknya. Karena penelitian dengan menggunakan metode ini sangat sangat menguras hal-hal tersebut. Ditambah mental yang kuat juga perlu dibentuk karena pada dasarnya subjek yang diambil adalah pelaku dari *bullying* alangkah baiknya mempersiapkan diri agar tidak terbawa emosi.
6. Jurnal 6: Untuk penelitian yang selanjutnya lebih baik mempersiapkan tempat yang sesuai dengan kebutuhan peneliti, karena dengan menggunakan metode ini keterbatasan tempat juga merupakan faktor penghambat
7. Jurnal 7: Metode bermain peran ini direkomendasikan untuk penelitian selanjutnya terkait *bullying* dikarenakan dapat membantu siswa untuk mengerti akan dampak yang membahayakan bagi korbannya, dengan demikian *bullying* yang dialami siswa bisa berkurang.
8. Jurnal 8: Dalam penelitian ini tidak terdapat saran ataupun rekomendasi untuk penelitian selanjutnya.
9. Jurnal 9: Untuk penelitian selanjutnya lebih baik agar peneliti mengkaji metode lebih dalam agar tahu keefektifan dari panduan pelatihan empati menggunakan metode bermain peran sebagai upaya langkah preventif untuk menghadapi hambatan yang terjadi.
10. Jurnal 10: Untuk penelitian selanjutnya, hendaknya menguji apakah subjek dengan mayoritas pria atau subjek dengan mayoritas perempuan akan

Bermain Peran Untuk Mengurangi Perilaku *Bullying*

mempengaruhi hasil intervensi. Karena pada penelitian ini subjek yang diambil adalah mayoritas pria.

11. Jurnal 11: Tidak terdapat saran atau rekomendasi dalam penelitian ini.
12. Jurnal 12: Tidak terdapat saran atau rekomendasi dari penelitian ini.
13. Jurnal 13: Untuk penelitian selanjutnya lebih baik mengkaji lebih dalam terkait *bullying* untuk menemukan faktor lain yang menyebabkan *bullying* selain empati untuk dipadukan dengan teknik bermain peran.
14. Jurnal 14: Untuk penelitian selanjutnya peneliti lebih baik mendalami manfaat dari metode bermain peran dalam layanan Bimbingan dan Konseling serta dikaitkan dengan berbagai jenis *bullying*, sehingga dapat menyempurnakan penelitian ini.
15. Jurnal 15: Tidak terdapat saran dan rekomendasi dari penelitian ini.
16. Jurnal 16: Untuk penelitian selanjutnya lebih baik peneliti lebih memperhatikan dinamika kelompok yang terjadi selama pemberian *treatment* sehingga interaksi dalam kelompok menjadi baik dan mendapatkan hasil yang maksimal.
17. Jurnal 17: Untuk penelitian selanjutnya hendaknya memilih subjek yang berbeda atau subjek diluar lingkup SD, SMP, SMA maupun kuliah, misalnya saja di pondok. Hal ini bertujuan untuk membandingkan hasil dari penelitian apakah akan berbeda atau sama.
18. Jurnal 18: Untuk penelitian selanjutnya lebih baik dapat berkerjasama dengan pihak lain seperti guru mata pelajaran atau orang tua untuk mendapatkan informasi terkait hasil dari *treatment* apakah benar-benar berhasil diterapkan di kehidupan konseli atau tidak.
19. Jurnal 19: Untuk penelitian selanjutnya lebih baik merencanakan dengan matang terkait waktu dan tempat. Hal ini dilakukan untuk mencegah terjadinya hambatan sehingga perlu merencanakan rencana A dan B. Karena sekolah tidak bisa fleksibel mengikuti apa yang kita inginkan sehingga perlu direncanakan matang-matang.
20. Jurnal 20: Tidak terdapat saran dan rekomendasi pada penelitian ini.

Secara garis besar saran atau rekomendasi untuk penerapan teknik bermain peran ini adalah untuk memperhatikan dan mempersiapkan rencana dalam penelitian, hal ini terkait kelemahan dari metode ini yaitu waktu, biaya dan tempat serta juga menjalin kerjasama dengan pihak lain seperti guru dan orang tua. Terdapat lima studi yang mengungkapkan saran atau rekomendasi tersebut. Ada juga studi yang memberikan saran atau

rekomendasi yang aplikatif seperti mengganti subjek dengan orang-orang pondok dan membandingkan subjek antara perempuan dan laki-laki.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian studi kepustakaan ini, dua puluh studi mengungkapkan bahwasanya *bullying* dapat dikurangi melalui teknik bermain peran. Beberapa studi mengungkapkan bahwa masalah utama dari *bullying* ini disebabkan karena pelaku memiliki tingkat empati yang rendah, oleh karena itu beberapa studi memutuskan untuk menggunakan metode bermain peran ini untuk melatih dan menumbuhkan empati tersebut.

Saran

Saran yang dapat diberikan oleh peneliti, yaitu:

1. Untuk studi kepustakaan selanjutnya
Peneliti menyarankan agar lebih dipersiapkan literatur yang banyak sesuai dengan topik sebelum diseleksi literatur tersebut. Karena lebih baik memiliki literatur lebih banyak daripada kekurangan literatur setelah diseleksi literatur tersebut, jika kekurangan akan membuat peneliti kebingungan.
2. Untuk penelitian selanjutnya
Untuk penelitian selanjutnya bisa memanfaatkan penelitian ini untuk dijadikan bahan rujukan dalam membuat penelitian sejenis ataupun penerapan dan pengembangan.

DAFTAR PUSTAKA

- Adit, G. N., Hendriana, H., & Rosita, T. 2019. Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Role Playing Untuk Mengurangi Perilaku Bullying Pada Peserta Didik SMP "X" Di Kota Bandung. *FOKUS (Kajian Bimbingan & Konseling dalam Pendidikan)*. Vol 2(6), hal 65-79.
- Afiani, S. D. 2018. *Pengurangan Intensitas Bullying Menggunakan Layanan Konseling Kelompok Teknik Role Playing Pada Siswa Kelas VIII Di SMPN 4 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2017/2018*. Skripsi diterbitkan. Lampung: Universitas Lampung.
- Agungbudiprabowo, A. 2018. Bullying dan Upaya Pencegahannya Dalam Layanan Bimbingan dan Konseling. *In Prosiding Seminar Nasional STKIP Andi Matappa Pangkep*. Vol 1(1), hal 49-55.
- Andina, Elga. 2014. *Budaya Kekerasan Antar Anak di Sekolah Dasar*. (Online), (<http://berkass.dpr.go.id/pemgkajia/files/>), diakses pada 3 Mei 2020)
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Artyarini, A., Oktapiani, E., & Fatimah, S. 2018. Penerapan Teknik Role Playing Dalam Mengurangi Perilaku Bullying Pada Peserta Didik MTs. *FOKUS (Kajian Bimbingan & Konseling dalam Pendidikan)*. Vol 1(3), hal 107-117.

Bermain Peran Untuk Mengurangi Perilaku *Bullying*

- Cahyaningrum, V. D., Handarini, D. M., & Simon. I. M. 2018. Pengembangan Panduan Pelatihan Empati Menggunakan Teknik Sinema Edukasi Untuk Mencegah Perilaku *Bullying* Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Kajian Bimbingan dan Konseling*. Vol 3(3), hal 139-145.
- Darmawan, H.K. 2015. Mengurangi Perilaku *Bullying* Melalui Metode Role Playing Pada Siswa Kelas VIII D Di SMP N 1 Tempel. *Jurnal Riset Mahasiswa Bimbingan dan Konseling*. Vol 4(7), hal 1-15
- Eisenberg, N. 2002. *Empathy and its Development*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Fatimatizzahro, A. 2016. *Efektivitas Terapi Empati Untuk Menurunkan Perilaku Bullying Pada Anak Usia Sekolah Dasar*. Skripsi diterbitkan. Yogyakarta: Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Fatimatuzzahro, A., Suseno, M. N., & Irwanto, B. 2017. Efektivitas Terapi Empati Untuk Menurunkan Perilaku *Bullying* Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Petik*. Vol 3(2), hal 1-12.
- Fitri, L. 2020. *Pengaruh Konseling Kelompok Dengan Teknik Role Playing Dalam Mengurangi Perilaku Bullying Peserta Didik Kelas XI Jurusan TKJ SMKN 2 Bandar Lampung TA 2017/2018*. Skripsi diterbitkan. Lampung: UIN Raden Intan Lampung.
- Hamalik, Oemar. 2011. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hartini, A. W. S. 2018. Teknik Role Playing Untuk Mengurangi Perilaku *Bullying* Siswa Kelas X TKJ 1 SMK Negeri 1 Wonorejo Kabupaten Boyolali Tahun 2016/2017. *Medikons: Jurnal Prodi Bimbingan dan Konseling Unisri Surakarta*. Vol 3(2) hal 1-9.
- Hermansyah, A. 2017. *Pemberian Layanan Konseling Kelompok Dengan Teknik Role Playing Untuk Mengurangi Perilaku Bullying Pada Peserta Didik Kelas VII Di SMP Gajah Mada Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2016/2017*. Skripsi diterbitkan. Lampung: IAIN Raden Intan Lampung.
- Hsieh, Y., Shen, A., Wei, H., Feng, J., Huang, S., & Hwa, H. 2016. Association Between Child Maltreatment, PTSD, and Internet Addiction among Taiwanese Students. *Comput Human Behav*. Vol 56, pp 209-214.
- Kowalski, R.M., Limber, S.P., & Agatson, P.W. 2008. *Cyberbullying: Bullying in The Digitalage*. Oxford: Blackwell Publishing.
- Kowalski. R., Giumetti., Schroeder, A., & Lattanner, M. 2014. *Bullying im the digital age: A critical review and meta-analysis of cyberbullying research among youth*. *Psychological bulletin*. Vol 140(4), pp 1073-1137.
- Kuhlthau, C. C. 2002. *Teaching The Library Research*. USA: Scarecrow Press Inc.
- Kurniawan, D. E., & Pranowo, T. A. 2018. Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Sosiodrama Sebagai Upaya Mengatasi Perilaku *Bullying* di Sekolah. *Jurnal Bimbingan dan Konseling Terapan*. Vol 2(1), hal 1-11.
- Kusumawati, E. 2017. Metode Bermain Peran Untuk Mengurangi *Bullying* Verbal Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Konseling*. Vol 17(2). Hal 1-8.
- Lestari, D. 2017. *Pengaruh Konseling Kelompok Teknik Role Playing Untuk Mengurangi Perilaku Bullying (Penelitian Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 34 Pirworejo TA 2016/2017)*. Skripsi diterbitkan. Magelang: Universitas Muhammadiyah Magelang.
- Mulyani, S. 2014. *Study Komperasi Bullying Pada Remaja di Sekolah Perkotaan dan Pedesaan*. Skripsi tidak diterbitkan. Sukoharjo: UMS
- Mulyasa, E. 2014. *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: PT Remaja Rasdakarya.
- Nazir, Moh. 2005. *Metode Penelitian*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Neci, Yalisma. 2016. *Teknik Role Playing Untuk Mengurangi Perilaku Bullying Peserta Didik Kelas VIII SMP Negeri 2 Sawahlunto*. Skripsi diterbitkan. Sumatera Barat: STKIP PGRI Sumatera Barat
- Rini, M. P. 2017. *Efektivitas Konseling Kelompok Dengan Teknik Role Playing Untuk Mengurangi Perilaku Bullying Pada Peserta Didik SMA Negeri 1 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2017/2018*. Skripsi diterbitkan. Lampung: UIN Raden Intan Lampung.
- Sartana & Afreyeni. 2017. Keterbukaan Diri Pada Remaja Korban Cyberbullying . *Jurnal PSIKOBORNEO*. Vol 5(1), hal 145-151.
- Sejiwa. 2008. *Bullying: Mengatasi Kekerasan di Sekolah dan Lingkungan Sekirar Anak*. Jakarta: Grasindo.
- Steffgen, G., Konig, A., Pfetsch, J., & Meizer, A. 2011. Are Cyberbullies Less Empathic? Adolescents' Cyberbullying Behavior and Empathic Responsiveness. *Cyberbpsychology, Behavior and Social Networking*. Vol 14(22), pp 643-647.
- Sugiartha, D., T. 2019. *Pemberian Layanan Konseling Kelompok Dengan Teknik Role Playing Dalam Mengurangi Perilaku Bullying Pada Peserta Didik Di Kelas VII SMP N 3 Bandar Lampung*. Skripsi diterbitkan. Lampung: UIN Raden Intan Lampung.
- Widyaningrum, D. 2016. Penerapan Bimbingan Sosial Berbantuan Metode Sosiodrama Untuk Mengurangi Perilaku *Bullying* Siswa Pada Kelas VIII SMP Negeri 1 Bendo Kabupaten Magetan. *Counsellia: Jurnal Bimbingan dan Konseling*. Vol 5(1), hal 1-13.
- Wills, S. 2008. *Remaja dan Masalahnya*. Bandung: Alfabeta.
- Yasmin, Martinis. 2010. *Desain Pembelajaran Berbasis Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Garda Persada Press.
- Yuni, T. 2017. *Efektivitas Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Sosiodrama Untuk Mengurangi Perilaku Bullying Siswa Kelas VIII SMP Negeri 8 Kediri Tahun Pelajaran 2016/2017*. Skripsi diterbitkan. Kediri: Universitas Nusantara PGRI Kediri
- Zakaria, A. F. 2016. Studi Tentang Upaya Guru IPS Dalam Mengembangkan Perilaku Prosocial Dan Mengurangi Perilaku *Bullying* Siswa Di SMP (Studi Kasus Pada Guru IPS SMP PGRI 1 Jatinangor Kab. Sumedang Jawa Barat). *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*. Vol 25(1), hal 117-123.