

KEEFEKTIVITAS KONSELING KELOMPOK DENGAN TEKNIK *ROLE PLAYING* UNTUK MENGURANGI TINDAKAN *BULLYING* PADA PESERTA DIDIK KELAS VIII SMP NEGERI 58 SURABAYA

Bastanta Sefri Bangun

Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

Email: bastantasefri.19071@mhs.unesa.ac.id

Hadi Warsito W

Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

Email: hadiwarsito@unesa.ac.id

Abstrak

Tindakan *Bullying* yaitu satu diantara kekerasan yang diterapkan oleh individu ataupun bersekelompok yang lebih kuat, lebih beragam, lebih besar, bahkan lebih senior kepada sekelompok ataupun seseorang yang dilihat lebih lemah, lebih kecil, lebih sedikit, dan bahkan lebih junior dari mereka. *Bullying* diterapkan terkadang guna memperoleh satu keuntungan ataupun rasa puas yang ditentukan. Maksud penelitian yaitu guna melihat keefektifitas layanan konseling sekelompok memanfaatkan teknik *role playing* guna mengurangi tingkah laku *bullying* pada siswa SMP Negeri 58 Surabaya Metode penelitian yang akan dipakai ketika penelitian kali ini yaitu kuantitatif. Jenis penelitian preeksperimen berbentuk desain One-Group Pretest-Posttest dipakai pada penelitian ini, serta analisis informasi pada penelitian ini memanfaatkan statistic non parametric yakni uji Wilcoxon. Pengumpulan informasi yang dipakai ketika penelitian ini memanfaatkan perriilan angket tingkah laku *bullying* guna mengukur tingkatan tingkah laku *bullying* siswa di SMP Negeri 58 Surabaya. Perolehan penelitian kepada tingkah laku *bullying* siswa didapati enam (6) siswa sebagai subjek penelitian yang yang mana mempunyai perhitungan informasi sebagai berikut, sebelum melakukan pre-test dengan perolehan rata-rata 134 setelah itu dilanjutkan dengan pemberian treatment (treatmet) layanan konseling sekelompok memanfaatkan teknik *role playing* dan diperoleh perolehan post-test dengan rata-rata 93. Berikutnya dilanjut tahap pengujian memanfaatkan SPSS versi 20 dengan hipotesis Uji wilcoxon. Berbasis informasi yang diperoleh dari tabel Test Statistics menunjukkan perolehan 0.026. karena perolehan bernilai 0.026 lebih rendah dari 0.05 ($0,026 \leq 0,05$) sehingga ditarik sebuah kesimpulan bahwasanya H_a diterima dan H_o ditolak yang berarti konseling sekelompok dengan teknik *role playing* efektif guna meminimalisir tingkah laku *bullying* pada siswa kelas VIII SMP Negeri 58 Surabaya.

Kata Kunci: Tingkah laku Bullying, Konseling Sekelompok, Teknik Role playing.

Abstract

Bullying behavior is among the violence applied by individuals or groups that are stronger, more diverse, larger, and even more senior to a group or a person who is seen as weaker, smaller, less, and even more junior than them. Bullying is applied sometimes in order to gain a certain advantage or sense of satisfaction. The purpose of the research is to see the effectiveness of group counseling services utilizing role playing techniques to reduce bullying behavior in students of SMP Negeri 58 Surabaya. The research method that will be used when researching this time is quantitative. The type of preexperimental research in the form of a One-Group Pretest-Posttest design was used in this study, and the analysis of information in this study utilized non-parametric statistics, namely the Wilcoxon test. The collection of information used during this study utilized a bullying behavior questionnaire to measure the level of bullying behavior of students at SMP Negeri 58 Surabaya. The acquisition of research into students' bullying behavior found six (6) students as research subjects who have the following information calculations, before conducting a pre-test with an average acquisition of 134 after that followed by giving treatment (treatmet) group counseling services utilizing role playing techniques and obtained a post-test acquisition with an average of 93. Next, the testing stage continues utilizing SPSS version 20 with the Wilcoxon test hypothesis. Based on the information obtained from the Test Statistics table, it shows the acquisition of 0.026. because the acquisition value of 0.026 is lower than 0.05 ($0.026 \leq 0.05$), a conclusion is drawn that H_a is accepted and H_o is rejected, which means that group counseling with role playing techniques is effective in minimizing bullying behavior in class VIII students of SMP Negeri 58 Surabaya.

Keywords: *Bullying, Group Counseling, Role Play Techniques.*

PENDAHULUAN

Didunia pendidikan utamanya ketika pendidikan formal (sekolah) pastinya mempunyai tenaga pendidik, yang yang mana mereka mempunyai tugas penting ketika membagikan pengajaran, contoh IPA, IPS, Matematika, dst supaya perta didik memperoleh ilmu yang bermanfaat guna mencapai cita-citanya. Bukan hanya pembelajaran mata pelajaran, disekolah juga tenaga pendidik membagikan bimbingan pada siswa supaya jadi seseorang yang bertakwa kepada pencipta, serta mempunyai akhlak yang baik kepada sesama makhluk hidup. Utamanya ketika hal membimbing siswa, yaitu peranan penting dari setiap tenaga pendidik satu diantaranya guru bimbingan konseling (BK) ataupun konselor sekolah. (Yandri, 2014). Guru BK/Konselor mempunyai peranan membagikan sebuah pelayanan pada siswa selaras dengan kepentingan siswa dengan cara optimal dan efisien. Namun pada faktanya dilapangan proses pembelajaran tidak selalu berjalan dengan lancar, pasti saja ada hambatan mulai dari kurangnya perekonomian orang tua siswa, sarana serta prasarana yang kurang mencukupi, sumber daya manusia yang kurang memadai, hingga problematika sosial yang timbul pada siswa. Problematika-problematika tersebut terjadi dikarenakan adanya sejumlah faktor, antara lain menyebabkan siswa kesulitan ketika proses pembelajaran disekolah. Problematika sosial yang sering muncul pada siswa di sekolah yaitu terjadinya tingkah laku yang tidak selaras dengan aturan yang didapati di sekolah dan bahkan tingkah lakunya bisa merugikan orang lain. Satu diantara tingkah laku siswa yang bisa merugikan orang lain yaitu tingkah laku kekerasan antar siswa ataupun bisa disebut *Bullying*.

Pendapat Barbara Coloroso (Barbara, 2002) : "*Bullying* yaitu tingkah laku bermusuhan yang diterapkan dengan cara sadar dan disengaja yang mempunyai maksud guna melukai, contoh menakuti memanfaatkan memberi ancaman agresi dan memunculkan terror. Tergolong juga tingkah laku yang terencana ataupun yang langsung sifatnya riil ataupun nyaris tidak dilihat, didepan individu ataupun di belakang individu, mudah guna dikenali ataupun terselundup dibelakang persahabatan, diterapkan oleh seorang anak ataupun sekelompok anak. namun Pendapat Gichara (Gichara, 2006). *bully* yaitu memberi ancaman, baik dengan cara fisik ataupun verbal, dari lawan bermain anak. *Bullying* yaitu satu aksi ataupun rangkaian aksi negatif yang mayoritas kasar dan menipu, diterapkan oleh satu ataupun lebih orang kepada orang lain ataupun sejumlah orang dengan kurun waktu yang ditentukan, bermuatan kekerasan, dan melibatkan ketidak seimbangan kekuatan. Yang melakukan lumrahnya mengambil peluang ketika melakukan aksinya, dan mempunyai maksud menjadikan orang lain merasakan

ketidaknyamanan ataupun terusik. Namun korban lumrahnya juga tersadar bahwasanya aksi ini pasti terulang mengenainya. (Krahe, 2005). *Bullying* yaitu tingkah laku terulang yang menyakiti dan memberi ancaman kesehatan seseorang maupun berkelompok, yang memanfaatkan beragam cara, contohnya, perkataan menyakiti, memberi ancaman serta tingkah laku mengintimidasi baik verbal, non-verbal ataupun fisik.

Sejumlah pemaparan diatas peneliti menarik sebuah kesimpulan bahwasanya *Bullying* yaitu satu tingkah laku kekerasan yang diterapkan oleh individu ataupun sekelompok yang lebih kuat, lebih beragam, lebih besar, bahkan lebih senior kepada sekelompok ataupunpun seseorang yang dilihat lebih lemah, lebih kecil, lebih sedikit, dan bahkan lebih junior dari mereka. *Bullying* diterapkan terkadang guna memperoleh satu keuntungan ataupunpun rasa puas yang ditentukan. Yang mana tingkah laku *Bullying* ini tidak hanya diterapkan sekali duakali, bahkan tingkah laku ini diterapkan terulang kali dengan cara sistematis. Sejumlah istilah pada bahasa Indonesia yang mayoritas dipakai masyarakat guna memaparkan peristiwa *Bullying* antara lain yaitu tertindas, tergecetan, terpeloncoan, memalak, mengucilkan, ataupun mengintimidasi (Susanti, 2006 ketika (Yuyarti, 2018)). Dengan cara gambaran umum *Bullying* bisa dikategorikan empat bagian antara lain 1). *Bullying* verbal; yang yang mana yang melakukan membagikan ejekan, celaan, fitnah dsb, yang diterapkan ketika bentuk kata-kata ataupun verbal. 2). *Bullying* fisik; yang melakukan melakukan tingkah laku memukul, mencekik, meludahi, dsb jenis *Bullying* ini yaitu jenis yang paling tampak dan mudah terlihat. 3). *Bullying* rasional; yaitu tingkah laku guna melemahkan harga diri seseorang, memanfaatkan pengucilan, pengabaian, dsb jenis *Bullying* ini yaitu jenis yang paling sulit terlihat dari luar. 4). Yang terakhir yaitu jenis yang akhir-akhir ini sering terjadi di jaman modren ini yaitu *Bullying* elektronik; tingkah laku pembullyian diterapkan dengan sarana internet, komputer, dsb dengan mengirimkan teror dengan cara tulisan, kiriman rekaman video, dsb.

Efek dari tingkah laku pembullyian ini sangat merugikan bagi korban mulai dari merasakan dirinya berbeda dari orang lain, merasakan dirinya lemah dan tidak bisa membela diri, dan hilangnya rasa percaya diri ketika melakukan segala aktivitas. Dari efek tersebut korban akan merasakan kesulitan diterima ketika sebuah sekelompok bermain, akan merasakan kesulitan mengikuti pembelajaran disekolah, emosi lebih mudah pecah, merasakan kesepian sehingga timbulnya rasa depresi, dan lebih mudah terpengaruh guna melakukan tingkah laku pembullyian kepada orang lain yang lebih lemah baik dengan cara sadar ataupun tidak sadar. Apabila tingkah laku pembullyian ini dibiarkan saja semakin tampa adanya

perhatian dan penanganan khusus sehingga efek dari pembullying ini pasti berakhir fatal.

Peristiwa tingkah laku pembullying siswa di negara Indonesia cukup tinggi contoh yang dikutip dari surat kabar (Siallagan, 2022) pada tanggal 22/12/2022 mengatakan bahwasanya berbasis informasi Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) pada tahun 2022 didapati 226 kasus pembullying tergolong kasus kekerasan fisik, psikis, dan juga perundungan. Sejalan dengan penelitian oleh (Araya et al., 2018) yang telah melakukan penelitian di tiga kota besar di Indonesia yaitu; Surabaya, Jakarta, Yogyakarta yang mana dari penelitian tersebut tercatat bahwasanya tingkah laku *Bullying* di jenjang SMA sebesar 67,5% namun di jenjang SMP sebesar 66,1%. Begitu juga ada sejumlah peristiwa menjadi bukti masih adanya tingkah laku *Bullying* siswa di lingkungan sekolah antara lain; Pengeroyokan seorang siswa SMAN 70 jakarta oleh enam orang kakak kelasnya sendiri yang terpicu oleh tradisi *Bullying* disekolah tersebut (Huda, 2022). *Bullying* pelajar di kabupaten bekasi yang mana problematika terpicu dari saling mengejek di media sosial yang mengakibatkan korban luka-luka dikarenakan korban ditarik dan juga di dorong dari motor hingga terjatuh. (Lova, 2020). Tewasnya pelajar berumur 13 tahun setelah diduga dianiaya oleh sesawa pelajar, yang mana penganiayaan diduga terjadi pada tanggal 8/6/2022 yang mana korban sempat dibawa ke rumah sakit dikarenakan merasakan sakit berikutnya korban meninggal dunia pada minggu 12/06/2022 berikutnya pihak keluarga melaporkan khususnya kepada pihak berwajib. (Mandey, 2022). Sejumlah kasus di atas hanya sebagian kecil tingkah laku *Bullying* yang nampak dan disorot oleh media masa, pada faktanya di lapangan masih beragam tingkah laku *Bullying* yang diterapkan antar siswa dan tingkah laku tersebut tidak ditindaklanjuti dengan baik.

Tidak terlepas dikota tercinta kita ini, kota surabaya juga didapati tingkah laku *Bullying* utamanya pada jenjang sekolah menengah pertama (SMP). Hal ini ditemukan ketika diterapkan program pengenalan lapangan persekolahan (PLP) di SMPN 58 Surabaya pada bulan agustus 2022 sampai dengan bulan november 2022. Ketika pelaksanaan program PLP dilakukan obeservasi di sekolah tersebut, tidak hanya itu dilakukan pula wawancara kepada koordinator guru bimbingan dan konseling SMPN 58 surabaya ibu Diana Kuntari, S.Pd. Dari perolehan aktivitas tersebut ditemukan bahwasanya didapati beragam tingkah laku *Bullying* terjadi di sekolah tersebut, mulai dari tingkah laku *Bullying* yang kecil contohnya mengejek teman sampai dengan tingkah laku *Bullying* yang besar contoh memukul ataupun menarik rambut temannya. Tingkah laku *Bullying* di SMPN 58 Surabaya ini terjadi pada setiap hari, minimal ada satu

laporan masuk kepada guru bimbingan dan konseling mengenai tingkah laku *Bullying* disekolah tersebut. Yang melakukan tingkah laku *Bullying* di sekolah tersebut berbagai macam, mulai dari kelas IX SMP sampai dengan kelas VII SMP, tidak hanya siswa laki-laki saja yang melakukan tingkah laku *Bullying* tetapi juga siswa perempuan juga melakukan tingkah laku *Bullying*. Lokasi terjadinya tingkah laku *Bullying* di SMPN 58 Surabaya ini juga beragam, mulai dari ruang kelas, lapangan, tempat parkir sepeda, kamar mandi siswa, sampai dengan diluar sekolah. Tingkah laku *Bullying* tidak hanya diterapkan antara teman satu angkatan tetapi juga sering diterapkan kepada adik kelas mereka, serta tingkah laku *Bullying* tidak hanya diterapkan antar sesama jenis bahkan ada tingkah laku *Bullying* diterapkan kepada lawan jenis mereka. Efek dari tingkah laku *Bullying* yang terjadi di SMPN 58 Surabaya ini juga beragam mulai dari merasakan risi, merasakan tertekan, hilangnya rasa percaya diri siswa, terusiknya proses pembelajaran, korban tidak fokus ketika belajar, siswa lebih muda emosi, korban merasakan kesepian karena tidak ada teman bermain, dan bahkan ada juga siswa yang merasakan depresi sehingga takut guna informasing ke sekolah guna belajar.

Didapati sejumlah layanan Bimbingan dan Konseling yang bisa dipakai oleh guru Bimbingan dan Konseling guna menunjang siswa guna menghadapi problematika yang terjadi dan menjadi pribadi lebih baik. Tetapi pada kasus kali ini didapati metode yang selaras dan bisa diberikan guna mengurangi yang melakukan tingkah laku *Bullying* disekolah, metode tersebut ialah Konseling Sekelompok dengan menggugulkan teknik *Role playing*. Alasan memanfaatkan metode dan teknik tersebut dikarenakan korban dari bullying dan yang melakukan *Bullying* bisa bertukar peran. Yang mana diharapkan korban tersadar bahwasanya tingkah laku tersebut sebuah kesalahan sehingga korban tidak melakukan hal yang sama dengan alasan apapun, dan begitu juga yang melakukan diharapkan tersadar bahwasanya tingkah laku tersebut bisa melukai seseorang. Selaras dengan penelietian yang telah diterapkan sebelum-sebelumnya yang mana mengatakan bahwasanya. (Herlina, 2015). Teknik *Role playing* yaitu sebuah teknik yang efektif membantu sesekelompok individu yang sedang menghadapi problematika interaksi antar individu. (Nuliandini et al., 2016). Metode *Role playing* ketika konseling sekelompok bisa menurunkan tingkat *Bullying* di SMKN 41 Jakarta. (Hermansyah, 2017). Memanfaatkan layanan konseling sekelompok dengan teknik roleplay tingkah laku *Bullying* bisa dikurangi dan merubah tingkah laku siswa dikehidupan kesehariannya.

Konseling Sekelompok yaitu proses terapi yang mana sebuah sekelompok menjadi tempat interaksi antar

anggota guna menyelesaikan sebuah problematika. Namun Pendapat Gazda ketika (Asro et al., 2021). Konseling sekelompok membagikan siswa beragam pengalaman sekelompok yang menunjang mereka belajar guna mempunyai fungsi yang efektif, guna memperluas toleransi pada stres serta rasa cemas, serta guna memperoleh rasa puas ketika bekerja serta hidup bersama orang lain. Begitu juga pendapat Latipun (Latipun, 2020) konseling sekelompok yaitu satu diantara bentuk konseling menggunakan kelompok guna menolong, membagikan respon serta pengalaman belajar, sehingga konseling sekelompok juga mempunyai manfaat guna anggota sekelompok supaya bisa belajar dari pengalaman orang lain. Namun teknik *Role playing* yaitu sebuah teknik bermain peran supaya peserta mengalami situasi, perasaan, sikap, dll selaras dengan peran yang dipermainkan.

Teknik *Role playing* juga yaitu satu diantara teknik yang terdapat didalam layanan konseling sekelompok yang dipakai guna menyelesaikan problematika yang terjadi dengan teknik bermain peran (*Role playing*). Pendapat Roestiyah (2008: 90) ketika (Bahri & Zain, 2002) bermain peran yaitu satu metode yang mana siswa bisa berperan ataupun mebermainkan peranan ketika dramatisasi problematika sosial ataupun psikologis. Dengan begitu bermain peran (*Role playing*) siswa bisa berlatih berbicara, mendengarkan dan bahkan bisa mengembangkan imajinasi dan penghayatan ketika memerankan sebuah kondisi problematika yang terjadi. Dari pendapat pendapat tersebut bisa dimengerti bahwasanya konseling sekelompok dengan teknik *Role playing* yaitu satu layanan konseling yang mempunyai maksud guna mengentaskan problematika siswa dengan teknik bermain peran bersama anggota sekelompok. Oleh sebab itu, teknik *Role playing* ketika konseling sekelompok yang akan dipakai ketika penelitian ini mempunyai maksud guna membantu siswa utamanya yang melakukan *Bullying* disekolah bisa mengurangi tingkah laku *Bullying* tersebut. Berbasis pemaparan diatas bisa diperoleh sebuah maksud mengapa dipilih teknik tersebut yaitu karena bisa membantu yang melakukan guna lebih berimajinasi bagaimana kondisi, efek, serta apa yang dirasakan korban setelah tingkah laku *Bullying*. Dengan teknik tersebut diharapkan siswa lebih berinteraksi ketika melakukan proses penelitian nantinya.

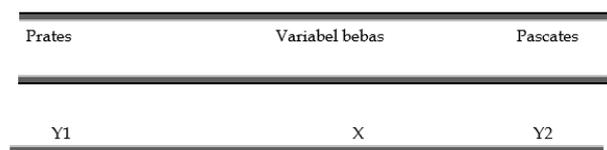
Berbasis pemaparan deskripsi diatas dipandang penting guna diterapkan penelitian, dengan maksud guna bisa menambah bahan referensi ketika menghadapi serta menindaklanjuti sebuah problematika *Bullying* dilingkungan persekolahan. Sehingga dengan begitu penulis akan melakukan sebuah penelitian eksperimen dengan judul “Keefektifitas Konseling Sekelompok

Dengan Teknik *Role playing* guna Mengurangi Tingkah laku *Bullying* Pada Siswa Kelas VII SMP 58 Surabaya”.

METODE

Jenis Penelitian

Metode penelitian yang akan dipakai ketika penelitian kali ini yaitu penelitian kuantitatif berdesain *One-Group Pretest-Posttest*. Dengan ini bisa terlihat bahwasanya didapati pengujian awal guna melihat seberapa jauh pemahaman yang telah dimengerti dan pengujian akhir setelah dibagikannya satu treatment khusus, pada akhirnya kita bisa membandingkan dari keadaan sebelum dan sesudah dibagikannya satu treatment khusus. Sebagai pemahaman dengan cara grafis bisa di gambarkan antara lain:



Gambar 1. Desain Penelitian

Populasi dan Sampel

Subjek penelitian dipilih memanfaatkan purposive sampling. Ciri utamanya yakni anggota sampel ditetapkan dengan cara khusus berlandaskan maksud penelitian. Oleh karena itu, sampel yang diambil mengacu pada anak sekolah dengan kecanduan game online.

Sehingga subjek dari penelitian ini yaitu siswa kelas 8 SMP Negeri 58 Surabaya dengan kriteria :

1. Menjadi yang melakukan bullying yang diukur dengan perolehan angket tingkah laku bullying.
2. Memilih peserta dengan kategori bullying yang tertinggi

Telah di bisakan 5 subjek dengan kriteria yang ditentukan. Responden yang mengisi angket tingkah laku bullying ketika 1 kelas berjumlah 30 responden. Dari 30, diperoleh 25 responden dengan kategori adiksi tinggi. Lalu, 25 responden, di saring dengan melihat nilai angket tingkah laku bullying yang paling tertinggi. Sehingga di bisakan 6 responden dengan nilai angket tingkah laku bullying paling tinggi.

Teknik Pengumpulan Data

Angket penelitian ini yaitu penghimpun informasi yang utama. didapati instrumen dari sumber Dian Toberi Sugiarta. 2019. Skripsi. “Pemberian Layanan Konseling Sekelompok Dengan Teknik *Role playing* Ketika Mengurangi Tingkah laku *Bullying* pada Siswa di Kelas VII SMPN 3 Bandar Lampung” Angket tingkah laku *bullying* Angket yang dimanfaatkan yaitu angket bentuk skala likert, yaitu angket yang terbuat berbentuk kalimat pertanyaan ataupun pernyataan yang dikategorikan dalam lima kategori. Adapun 5 kategori pernyataan tersebut antara

lain: 5 = Sangat sesuai, 4 = sesuai, 3 = Cukup sesuai, 2 = Tidak sesuai, 1 = Sangat Tidak sesuai.

Teknik Analisis Data

Analisis informasi diperlukan guna mengetahui perolehan perhitungan yang telah diterapkan, metode ketika analisis informasi sebagai berikut:

Analisa Statistik Non Parametrik Metode ini yaitu cara pengolahan dengan menganalisa informasi berupa angka. Penggunaan analisa statistik memanfaatkan Uji Wilcoxon, dengan melihat perbedaan dari sebelum serta setelah dibagikannya *treatment*.

Dari keseluruhan analisis informasi peneliti mengunkana SPSS yakni *Statistical Package For Sciens* yang mana alat tersebut yaitu aplikasi yang berada pada software windows sebagai bentuk analisis informasi statistik, serta bisa memperoleh sebuah laporan berbentuk grafik dan diagram yang bisa membantu pemahaman dengan cara grafis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengukuran awal memanfaatkan *pre-test* dengan memanfaatkan angket pada kelas tersebut dengan jumlah populasi siswa sebesar 30 siswa. Penyebaran instrumen angket tingkah laku *bullying* sebagai *pre-test* diterapkan pada tanggal 23 Februari 2023. Dari perolehan penyebaran angket *pre-test* tersebut berikutnya para siswa dikategorikan menjadi tiga bagian, yaitu kategori tinggi, kategori sedang, dan juga kategori rendah. Perhitungan perolehan dan penentuan kategori dari perolehan angket tersebut peneliti memanfaatkan *Microsoft Excel*.

Berikut yaitu perolehan perhitungan angket *pre-test* tingkah laku *bullying* pada siswa kelas VIII-J.

Tabel 1. Hasil *Pre-test* Perilaku *Bullying* Subjek

| Penelitian | | | |
|------------|------|-------|----------|
| NO | NAMA | TOTAL | KATEGORI |
| 1 | NCDF | 131 | TINGGI |
| 2 | SA | 131 | TINGGI |
| 3 | AEW | 133 | TINGGI |
| 4 | HS | 133 | TINGGI |
| 5 | NSS | 137 | TINGGI |
| 6 | DF | 139 | TINGGI |
| Rata-rata | | 134 | TINGGI |

Berbasis perolehan perhitungan *Pre-test* angket tingkah laku *bullying* yang mana ditunjukkan pada tabel diatas sehingga bisa kita ketahui bahwasanya didapati enam siswa yang mempunyai nilai tingkah laku *bullying* paling tertinggi dari seluruh siswa. Siswa tersebut yaitu NCDF, SA, AEW, HS, NSS, dan DF. Keenam siswa tersebut akan melanjutkan ke tahapan berikutnya yaitu akan mendaptkan *treatment (treatment)*:

Pada pertemuan pertama, Aktivitas awal ketika pertemuan pertama, peneliti (konselor) mengenalkan

dirinya kepada anggota sekelompok, begitu juga seluruh anggota sekelompok saling mengenalkan dirinya masing-masing. Aktivitas ini mempunyai maksud supaya konselor dan juga siswa bisa saling mengenal satu sama lain sehingga bisa lebih mudah membangun sebuah hubungan dengan baik ketika sebuah sekelompok, dan juga bisa mempermudah ketika proses aktivitas selanjutnya. Setelah melakukan aktivitas perkenalan koselor mengajak siswa guna mengikuti ice breaking utuk mencairkan suasana dan juga membangun sebuah hubungan yang baik kepada siswa. Pada tahap selanjutnya konselor menjelaskan kepada siswa mengenai aktivitas apapun yang akan diterapkan ketika konseling sekelompok kedepannya. Penjelasan konselor meliputi garis besar mengenai aktivitas konseling sekelompok, manfaat yang diperoleh setelah melakukan konseling sekelompok, serta bermain peran (*role playing*) yang akan diterapkan ketika konseling sekelompok kedepannya. Tidak lupa juga konselor menyapaikan sejumlah kontrak terkait dengan tingkah laku ketika aktivitas konseling sekelompok, alokasi waktu yang akan dipakai ketika pelaksanaan, serta meminta siswa bisa terlibat aktif dengan aktivitas konseling sekelompok berlangsung. Di tahap akhir aktivitas pertemuan pertama, konselor mengajak siswa guna melakukan kontrak yang sudah dijelaskan dan juga disepakati bersama supaya aktivitas konseling sekelompok kedepannya bisa optimal, serta tidak ada pihak yang dirugikan. Setelah melakukan kontrak, konselor menjadikan kesepakatan kepada siswa mengenai jadwal pertemuan selanjutnya, supaya seluruh siswa bisa mengikuti aktivitas konseling sekelompok kedepannya..

Pada pertemuan kedua, konselor membuka sesi layanan konseling sekelompok dengan menanyakan kabar siswa. Berikutnya konselor melakukan ice breaking guna mencairkan suasana, dengan begitu nantinya siswa bisa lebih mudah dan santai ketika mengikuti sesi layanan layanan konseling sekelompok dan juga menjadikan siswa lebih pede ataupun berani ketika menunjukkan ekspresinya ketika melakukan aktivitas *role playing* mengenai *bullying* verbal dan *bullying* fisik. Pada tahap aktivitas konselor pada awalnya menjelaskan terlebih dahulu mengenai pengertian, aspek, jenis, dan juga faktor pendorong terjadinya *bullying* verbal dan juga fisik. Setelah menjelaskan konselor meminta siswa guna melakukan aktivitas *role playing* ataupun bermain peran dengan cara langsung mengenai *bullying* verbal dan fisik selaras dengan penjelasan awal oleh konselor. Peran yang dimainkan ketika *role playing* diterapkan bergantian antara peran yang melakukan *bullying* dan juga korban *bullying* supaya anggota sekelompok bisa memahami dan merasakan perasaan setiap peran yang diemban ketika pembullyan terjadi. Pada tahap akhir, konselor

membagikan lembar kerja kesiswa guna melihat pemahaman siswa mengenai *bullying* verbal dan fisik memanfaatkan aktivitas *role playing* yang telah diterapkan serta melihat respon dari anggota sekelompok setelah memahami *bullying* verbal dan fisik.

Pada pertemuan ketiga, konselor membuka sesi layanan konseling sekelompok dengan menanyakan kabar siswa. Berikutnya konselor melakukan ice breaking guna mencairkan suasana, dengan begitu nantinya siswa bisa mengeluarkan percakapan dan gestur terbaik mereka ketika aktivitas *role playing bullying* rasional dan cyber *bullying* berlangsung. Berikutnya tidak lupa juga konselor bertanya kepada anggota sekelompok mengenai *role playing* yang diterapkan pada pertemuan sebelumnya dan maksud dari aktivitas tersebut. Pada tahap aktivitas konselor pada awalnya menjelaskan terlebih dahulu mengenai pengertian, aspek, jenis, dan juga faktor pendorong terjadinya *bullying* rasional dan juga cyber *bullying*. Setelah menjelaskan konselor meminta siswa guna melakukan aktivitas *role playing* ataupun bermain peran dengan cara langsung memanfaatkan bahasa mereka sendiri sama contoh pertemuan sebelumnya mengenai *bullying* rasional dan cyber *bullying* selaras dengan penjelasan awal oleh konselor. Peran yang dimainkan ketika *role playing* diterapkan bergantian antara peran yang melakukan *bullying* dan juga korban *bullying* supaya anggota sekelompok bisa memahami dan merasakankan perasaan setiap peran yang diemban ketika pembullyingan terjadi. Pada tahap akhir, konselor membagikan lembar kerja kesiswa guna melihat pemahaman siswa mengenai *bullying* rasional dan cyber *bullying* memanfaatkan aktivitas *role playing* yang telah diterapkan serta melihat respon dari anggota sekelompok setelah memahami *bullying* tersebut. Terlihat bahwasanya siswa merasakan aktivitas konseling sekelompok memanfaatkan teknik *role playing* yang diterapkan menyenangkan dan membagikan pembelajaran bagi diri mereka guna tidak melakukan tingkah laku *bullying* lagi.

Pada pertemuan keempat, konselor membuka sesi layanan konseling sekelompok dengan menanyakan kabar siswa. Berikutnya konselor melakukan ice breaking guna mencairkan suasana, dengan begitu nantinya siswa bisa mengeluarkan penampilan terbaik mereka ketika aktivitas *role playing bullying* yang pernah mereka lakukan kepada teman-temannya dan cara mengatasi *bullying* tersebut. Berikutnya tidak lupa juga konselor bertanya kepada anggota sekelompok mengenai *role playing* yang diterapkan pada pertemuan sebelumnya dan maksud dari aktivitas tersebut. Pada tahap aktivitas konselor pada melakukan evaluasi aktivitas yang telah diterapkan dengan sejumlah kali, apakah didapati perubahan yang terjadi pada siswa dengan melakukan konseling sekelompok dengan teknik *role playing*. Setelah

melakukan evaluasi konselor meminta siswa guna melakukan sejumlah kali aktivitas *role playing* ataupun bermain peran dengan cara langsung mengenai *bullying* yang tetap mereka lakukan kepada teman-teman mereka. Peran yang dimainkan ketika *role playing* diterapkan bergantian antara peran yang melakukan *bullying* dan juga korban *bullying* supaya anggota sekelompok bisa memahami dan merasakankan perasaan setiap peran yang diemban ketika pembullyingan terjadi. Aktivitas tersebut diterapkan konselor guna menguatkan treatment yang telah diterapkan kepada siswa, selagi melakukan aktivitas konselor juga terus menekankan makna yang pada aktivitas tersebut selaras dengan maksud yang ingin dicapai. Pada tahap akhir, konselor membagikan lembar kerja post-test kesiswa guna melihat pemahaman serta respon siswa mengenai tingkah laku *bullying* yang pernah mereka lakukan memanfaatkan aktivitas *role playing* yang telah diterapkan ketika sejumlah hari sebelumnya. Dari respon mereka konselor bisa menyimpulkan bahwasanya aktivitas tersebut berjalan dengan baik, ditunjang pula oleh perolehan post-test yang sudah diterapkan. Siswa sangat antusias ketika mengikutinya, serta tingkah laku *bullying* yang sering mereka lakukan bisa berkurang setelah melihat dan memahami perasaan saat mereka menjadi korban *bullying*.

Setelah treatment telah tuntas diterapkan, 10 subyek penelitian diarahkan mengisi angket empati yang sama. Maksudnya guna melihat perubahan pada subyek setelah diberikan treatment.

Tabel 2. Hasil *Posttest*

| NO | NAMA | TOTAL | KATEGORI |
|----|-----------|-------|----------|
| 1 | NCDF | 82 | SEDANG |
| 2 | SA | 88 | SEDANG |
| 3 | AEW | 92 | SEDANG |
| 4 | H5 | 95 | SEDANG |
| 5 | NSS | 99 | SEDANG |
| 6 | DF | 102 | TINGGI |
| | Rata-rata | 93 | SEDANG |

Dari perolehan *pre test* serta *post test*, selanjutnya diterapkan perbandingan nilai/skor guna melihat adanya beda sebelum serta sesudah pemberian *treatment*.

Setelah melakukan perbandingan dari perolehan *pre-test* dan *post-test*, pada tahap selanjutnya diterapkan analisis memanfaatkan Uji Wilcoxon dengan bantuan *SPSS Statistics 20 For Windos*. Berikut yaitu perolehan perhitungan Uji Wilcoxon memanfaatkan *SPSS Sratisticks 20 For Windows*:

Tabel 3. Perhitungan Uji Wilcoxon

| <i>Wilcoxon Signed Ranks Test</i> | | | |
|-----------------------------------|----------|-------------|---------------|
| Ranks | | | |
| | <i>N</i> | <i>Mean</i> | <i>Sum of</i> |
| | | | |

| | | | Rank | Ranks |
|-------------|----------------|----------------|------|-------|
| Post test – | Negative Ranks | 6 ^a | 3,50 | 21,00 |
| Pre test | Positive Ranks | 0 ^b | 0,00 | 0,00 |
| | Ties | 0 ^c | | |
| | Total | 6 | | |

a. Posttest < Pretest

b. Posttest > Pretest

c. Posttest = Pretest

Test Statistics^a

| | Post test – pre test |
|------------------------|----------------------|
| Z | -2.226 ^b |
| Asymp. Sig. (2-tailed) | 0,026 |

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks

Interpretasi tabel perolehan *output* di atas menunjukkan bahwasanya, nilai *negative ranks* yang diperoleh pada nilai N yaitu 6. Pada *Mean Rank* yaitu 3,50, dan pada *Sum of Ranks* sebesar 21,00. Namun, nilai *positive ranks* yang diperoleh yaitu 0. Baik pada nilai N, *Mean Rank*, dan *Sum of Ranks* Berlandaskan pada *output test statistics* terlihat bahwasanya *Asymp.Sig (2-tailed)* mempunyai nilai 0,026. Nilai 0,026 lebih kecil dari 0,05 ataupun $0,012 < 0,05$. Perolehan analisis *pre* dan *post test* angket empati subjek penelitian disajikan pada tabel di bawah ini:

Tabel 4. Hasil Analisis Pre Test dan Post Test

| No | Nama | Skor | | Keterangan |
|----|------|----------|-----------|------------|
| | | Pre-test | Post-test | |
| 1 | NCDF | 131 | 82 | Menurun |
| 2 | SA | 131 | 88 | Menurun |
| 3 | AEW | 133 | 92 | Menurun |
| 4 | HS | 133 | 95 | Menurun |
| 5 | NSS | 137 | 99 | Menurun |
| 6 | DF | 139 | 102 | Menurun |

Berbasis perolehan informasi dari tabel dan juga grafik diatas, sehingga bisa terlihat bahwasanya didapati perbedaan skor antara sebelum dan juga setelah dibagikannya treatment (*treatment*) oleh konselor berupa layanan konseling sekelompok dengan teknik *role playing*. Rata-rata skor yang diperoleh dari perolehan *pre-test* yaitu 134. Setelah diberikan sebuah treatment

(*treatment*), sehingga mean skor yang diperoleh dari perolehan *post-test* yaitu 93. Rata-rata perolehan skor yang mengalami penurunan setelah memperoleh treatment sebesar 41. Berlandaskan pengujian perolehan *pre-test* dan *post-test* dengan memanfaatkan Uji Wilcoxon SPSS *Statistics 20 For Windows*, terlihat bahwasanya nilai *Asymp.Sig (2-tailed)* yaitu 0,012. Karena $0,026 < 0,05$ sehingga bisa disimpulkan bahwasanya H_a diterima. Oleh sebab itu bisa dikatakan bahwasanya didapati keefektifitas konseling sekelompok dengan teknik *role playing* guna mengurangi tingkah laku *bullying* pada peserta didik kelas VIII J di SMPN 58.

PENUTUP

Simpulan

Dari perolehan penelitian kepada tingkah laku *bullying* siswa memperoleh perhitungan informasi antara lain, sebelum melakukan *pre-test* dengan perolehan rata-rata 134 setelah itu dilanjutkan dengan pemberian treatment (treatmet) layanan konseling sekelompok dengan teknik *role playing* dan diperoleh perolehan *post-test* dengan mean 93. Berikutnya dilanjut tahap pengujian memanfaatkan SPSS versi 20 dengan hipotesis Uji wilcoxon. Berbasis informasi yang diperoleh dari tabel *Test Statistics* menunjukkan perolehan 0.026. karena perolehan bernilai 0.026 lebih kecil dari 0.05 sehingga bisa ditarik sebuah kesimpulan bahwasanya H_a diterima dan H_o ditolak yang berarti konseling sekelompok dengan teknik *role playing* efektif ketika mengurangi tingkah laku *bullying* pada siswa kelas VIII SMP Negeri 58 Surabaya.

Saran

Didapati sejumlah masukan guna siswa, guru, dan peneliti. Sebagai berikut:

1. Siswa

Sesudah melakukan sesi layanan konseling sekelompok yang diterapkan bersama. Hendaknya siswa guna menidak lanjuti apa yang telah diterapkan bersama, bukan hanya diterapkan ketika sesi aktivitas tapi juga bisa diterapkan dalam keseharian. Sehingga siswa bisa membentuk kepribadian yang baik serta bisa memberi contoh bagi teman-teman disekitar mereka.
2. Kepada Pihak Sekolah

Bagi guru bimbingan dan konseling harapannya bisa melanjutkan layanan yang diberikan pada siswa dan membagikan layanan serupa bagi siswa lainnya. Sehingga tingkah laku *bullying* di sekolah bisa berkurang dan bisa memunculkan suasana belajar yang aman dan menyenangkan..
3. Kepada Peneliti Lain

Bagi peneliti bisa menjadikannya sebagai referensi penelitian berikutnya menggunakan perluasan

variabel serta subjek penelitian mengenai efektivitas Teknik *Role playing* dalam layanan konseling sekelompok untuk mengurangi perilaku *bullying* siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Araya, W., Natalia, D., & Marida, C. (2018). Pengaruh Pendidikan Kesehatan Mengenai Bullying Dengan Metode Role Play Kepada Pengetahuan Dan Sikap Remaja SMPN. *Dinamika Kesehatan: Jurnal Kebidanan Dan Keperawatan*, 9(2), 612–626.
- Asro, M., Sugiharto, D. Y. P., & Awalya, A. (2021). Mengatasi Tingkah laku Bullying Siswa Memanfaatkan Konseling Sekelompok Teknik Role Playing. *Indonesian Journal of Educational Counseling*, 5(2), 35–41.
- Bahri, D. S., & Zain, A. (2002). Strategi Belajar Mengajar Jakarta: Rineka Cipta. *Jakarta: Rineka Cipta*.
- Barbara, C. (2002). *The bully, the bullied, and the bystander: from pre-school to high school: how parents and teachers can help break the cycle of violence*. Canada.
- Gichara, J. (2006). *Mengatasi tingkah laku buruk anak*. Kawan Pustaka.
- Herlina, U. (2015). Teknik role playing ketika konseling sekelompok. *Sosial Horizon: Jurnal Pendidikan Sosial*, 2(1), 94–107.
- Hermansyah, A. (2017). *Pemberian Layanan Konseling Sekelompok Dengan Teknik Role Playing Guna Mengurangi Tingkah Laku Bullying Pada Siswa Kelas Vii Di Smp Gajah Mada Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2016/2017*. Iain Raden Intan Lampung.
- Huda, L. (2022). Tradisi “Jeres” Jadi Biang Kerok Pengeroyokan di SMAN 70, Kak Seto Turun Tangan. Kompas.Com. <https://megapolitan.kompas.com/read/2022/07/11/1473671/tradisi-jeres-jadi-biang-kerok-pengeroyokan-di-sman-70-kak-seto-turun>
- Krahe, B. (2005). Tingkah laku kasar. *Yogyakarta: Pustaka Pelajar*.
- Latipun. (2020). Konseling Sekelompok Tingkah laku Antisosial Pengaruh Konseling Sekelompok kepada Penurunan Tingkah laku Antisosial pada Remaja di Lembaga Pemasarakatan Anak. *Konseling Sekelompok Tingkah laku Antisosial*, 100.
- Lova, C. (2020). Aksi Bullying Pelajar di Kabupaten Bekasi Terpucu Saling Ejek di Medsos. Kompas.Com. <https://megapolitan.kompas.com/read/2020/07/28/23322431/aksi-bullying-pelajar-di-kabupaten-bekasi-terpucu-saling-ejek-di-medsos>
- Mandey, S. M. (2022). Kasus Dugaan Penganiayaan Pelajar MTs hingga Tewas di Kotamobagu, Polisi Periksa 9 Siswa. Kompas.Com. <https://regional.kompas.com/read/2022/06/14/095646678/kasus-dugaan-penganiayaan-pelajar-mts-hingga-tewas-di-kotamobagu-polisi>
- Nuliandini, P., Hanim, W., & Sismiati, A. (2016). Pengaruh Role Play Ketika Konseling Sekelompok Guna Menurunkan Tingkat Bullying Siswa (Studi Kuasi Eksperimen Kepada Siswa Kelas XII di SMK Negeri 41 Jakarta). *INSIGHT: Jurnal Bimbingan Konseling*, 5(1), 81–86.
- Siallagan, A. (2022). Atasi Perundungan, Psikolog: Sekolah Harus Lakukan Pengawasan dan Evaluasi. Kompas.Com. <https://www.kompas.com/edu/read/2022/09/06/105047871/atasi-perundungan-psikolog-sekolah-harus-lakukan-pengawasan-dan-evaluasi?page=all>
- Yandri, H. (2014). Peran guru bk/konselor ketika pencegahan tingkah laku bullying di sekolah. *Jurnal Pelangi*, 7(1).
- Yuyarti, Y. (2018). Mengatasi Bullying Memanfaatkan Pendidikan Karakter. *Jurnal Kreatif: Jurnal Kependidikan Dasar*, 9(1).