

## **PENERAPAN BIMBINGAN KELOMPOK STRATEGI *ROLE PLAYING* UNTUK MENGURANGI PERILAKU *BULLYING* PADA KELAS X DI SMK NEGERI 2 KOTA MOJOKERTO**

**Zahra Dafa Annisa**

Program Studi Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya  
[zahradafa.19075@mhs.unesa.ac.id](mailto:zahradafa.19075@mhs.unesa.ac.id)

**Dra. Titin Indah Pratiwi, M.Pd.**

Program Studi Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya  
[titinindahpratiwi@unesa.ac.id](mailto:titinindahpratiwi@unesa.ac.id)

### **Abstrak**

Perilaku *bullying* yaitu perilaku agresif yang diterapkan oleh individu kelompok terhadap orang yang dipandang rendah. Jenis-jenis perilaku *bullying* mencakup *bullying* fisik, verbal *bullying*, cyber *bullying*, *bullying* relasional. Perilaku *bullying* mempunyai efek yang tidak baik bagi siswa di sekolah baik fisiknya maupun psikisnya. Maksud dari penelitian ini ialah guna mengurangi perilaku *bullying* dengan layanan bimbingan kelompok strategi *role playing* pada kelas X di SMK Negeri 2 Kota Mojokerto. Jenis penelitian ini ialah penelitian *Pre-eksperimental Design*. Berdesain *Pre-eksperimental design* yaitu *One Group Pretest-Posttest Design*, yang menjadi subjek yakni delapan orang siswa yang diperoleh dari populasi dengan memanfaatkan teknik *purposive sampling*. Layanan bimbingan kelompok strategi *role playing* diterapkan sedominan tiga pertemuan. Teknik analisis data yang diterapkan ialah Uji Wilcoxon dengan memanfaatkan aplikasi SPSS 20. Perolehan setelah uji menampilkan bahwasanya Asymp.Sig. (2-tailed) mempunyai skor 0,011. Skor 0,011 lebih kecil dari 0,05 atau  $0,011 < 0,05$ . Dasar dalam diambilnya putusan dari perolehan Uji Wilcoxon ialah bila skor Asymp.Sig.  $< 0,05$  maknanya  $H_a$  diterima, bila skor Asymp.Sig.  $> 0,05$  maknanya  $H_a$  ditolak. Diambil simpulan bahwasanya  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima yang maknanya didapati pengurangan perilaku *bullying* setelah dibagikan layanan bimbingan kelompok strategi *role playing*. Penelitian ini mendukung penelitian sebelumnya yang diterapkan oleh Dian Toberi S. (Sugiartha, 2019). Dalam penelitiannya disebutkan bahwasanya teknik *role playing* bisa diterapkan guna mengurangi perilaku *bullying*. Dibuktikan oleh perolehan *pre-test* dan *post-test* yang menghadapi pengurangan perilaku *bullying* setelah dibagikan perlakuan (*treatment*) dengan *role playing*. Saran guna peneliti berikutnya yakni harapannya bisa menerapkan layanan bimbingan dan konseling guna mengurangi perilaku *bullying* strategi *role playing* dengan lebih optimal atau dengan teknik yang lebih bervariasi.

**Kata Kunci:** perilaku *bullying*, strategi *role playing*, bimbingan kelompok

### **Abstract**

*Bullying behavior is aggressive behavior applied by individual groups against people who are seen as inferior. Types of bullying behavior include physical bullying, verbal bullying, cyber bullying, relational bullying. Bullying behavior has a bad effect on students at school both physically and psychologically. The purpose of this study is to reduce bullying behavior with group guidance services role playing strategy in class X at SMK Negeri 2 Mojokerto City. This type of research is Pre-experimental Design research. Pre-experimental design is One Group Pretest-Posttest Design, which is the subject of eight students obtained from the population by utilizing purposive sampling technique. Group guidance services for role playing strategies are applied as many as three meetings. The data analysis technique applied is the Wilcoxon Test by utilizing the SPSS 20 application. The results after the test show that Asymp.Sig. (2-tailed) has a score of 0.011. The score of 0.011 is smaller than 0.05 or  $0.011 < 0.05$ . The basis for making a decision from the results of the Wilcoxon Test is if the Asymp.Sig score.  $< 0.05$ , it means  $H_a$  is accepted, if the Asymp.Sig score.  $> 0.05$  then  $H_a$  is rejected. It is concluded that  $H_0$  is rejected and  $H_a$  is accepted, which means that there is a reduction in bullying behavior after being distributed role playing strategy group guidance services. This research supports previous research applied by Dian Toberi S. (Sugiartha, 2019). In his research, it is stated that role playing techniques can be applied to reduce bullying behavior. Proven by the acquisition of pre-test and post-test which faced a reduction in bullying behavior after being distributed treatment with role playing. Suggestions for future researchers are that they hope to apply guidance and counseling services to reduce bullying behavior with role playing strategies more optimally or with more varied techniques.*

**Keywords:** *bullying behavior, role playing strategies, group guidance*

## PENDAHULUAN

Sekolah ialah lembaga pendidikan formal. Sekolah bisa dikatakan menjadi faktor yang menetapkan bagi perkembangan pribadi siswa baik dalam bersikap, berpikir serta bertingkah laku. Di sekolah siswa pastinya dilatih bersikap, berpikir serta bertindak dengan baik contoh yang dilatih saat mulai menempuh sekolah dari tingkat dasar hingga menengah atas. Tetapi pada kenyataannya tidak sedikit perilaku siswa yang tidak selaras dengan apa yang telah dilatih di sekolah contoh berkata tidak sopan, mengcemoooh sesama temannya, memukul temannya, ancaman terhadap sesama dan lain sebagainya.

Perilaku bisa dikatakan menjadi perilaku *bullying*. *Bullying* ialah satu diantara bentuk perilaku kekerasan yang mana terlaksana sebab dipaksa dengan psikis ataupun fisik terhadap individu atau kelompok yang dianggap rendah oleh individu atau kelompok. Pelaku *bullying* lumrahnya individu atau kelompok yang memandang diri mereka mempunyai kekuasaan guna menerapkan apa saja kepada korbannya. Korban juga memandang dirinya menjadi pihak yang rendah, lemah dan senantiasa merasa diancam oleh pelaku *bullying* (Zakiah, 2017). Bila dalam lingkup sekolah pihak sekolah menoleransi dan tidak menindaklanjuti perilaku *bullying* yang terlaksana, maknanya siswa akan memandang bahwasanya perilaku *bullying* ialah suatu perilaku yang bisa diterima maka dari itu akan memandang perilaku tersebut ialah perilaku yang wajar.

Perilaku *bullying* ini bisa terlaksana kapan dan dimana saja, baik terlaksana dalam lingkup sekolah di kota besar ataupun pedesaan. Perilaku *bullying* sering terlaksana di kalangan remaja di sekolah selama sejumlah tahun terakhir. Hal itu bisa dibuktikan oleh data dari KPAI (Komisi Perlindungan Anak Indonesia) yang menghadapi kenaikan dari tahun 2010 hingga 2014 di kelompok *bullying* verbal dan *bullying* dengan cara fisik. Di tahun 2010 didapati 2413 kasus, pada tahun 2011 naik menjadi 2508 kasus, berikutnya pada tahun 2012 naik menjadi 2637 kasus, pada tahun 2013 naik lagi menjadi 2792 kasus dan pada tahun 2014 kasus *bullying* menjadi bertambah tinggi menjadi 3339 kasus (Kusuma & Pratiwi, 2020).

Perilaku *bullying* dominan dikarenakan oleh sejumlah faktor. Ahli yang menyatakan bahwasanya faktor yang mengakibatkan terlaksananya perilaku *bullying* antara lain: 1) Rasa puasnya diri 2) Minimnya empati yang dimiliki. 3) Tidak mempunyai teman. 4) Balas dendam. (Kusuma & Pratiwi, 2020). Faktor diatas juga ditunjang dengan perolehan wawasanmetode bersama guru bimbingan dan konseling di SMK Negeri 2 Kota Mojokerto menyatakan bahwasanya faktor dalam terlaksananya *bullying* yaitu bisa dikarenakan oleh faktor ekonomi dan faktor keluarga. Faktor ekonomi contoh contohnya kemiskinan. Anak dengan ekonomi menengah kebawah akan rentan guna menerima perilaku *bullying* dikarenakan pelaku *bullying* akan memandang korban menjadi anak lemah dan akan diperlakukan semena-mena.

Perilaku *bullying* mayoritas terlaksana di beragam sekolah di sekitar kita contoh pada SMK Negeri 2 Kota

Mojokerto. Dari perolehan observasi yang sudah peneliti lakukan sejak bulan Agustus 2022 didapati sejumlah kasus mengenai perilaku *bullying* yang berbentuk verbal *bullying* contoh contohnya *bodyshaming*. Hal itu ditunjang dari perolehan wawasanmetode guru bimbingan dan konseling di SMK Negeri 2 Kota Mojokerto yang menyatakan bahwasanya selama pembelajaran berlangsung mayoritas terlaksana verbal *bullying*.

Satu diantaranya kasus yang terlaksana pada seorang siswa kelas 10 yang berinisial X. Kasus *bullying* yang terlaksana pada X yaitu *bullying* verbal dikarenakan X ialah satu diantara siswa dari agama minoritas, X sering membisa celotehan-celotehan rasis dari teman-temannya yang agamanya mayoritas. Kondisi fisik X juga disinggung oleh para pelaku dengan menyebut X 'hitam'. Akibat dari verbal *bullying* yang dialami X, X merasa sedih dan sakit hati. Ia ialah siswa dengan pribadi yang menggembirakan dan ramah. Tetapi setelah didapati kejadian itu, ia menjadi lebih tertutup dan tidak mayoritas bersosialisasi dengan siapapun.

Efek yang bisa disebabkan oleh perilaku *bullying* amat beragam. Remaja yang menjadi korban *bullying* lebih berisiko guna menghadapi beragam problematika kesehatan baik kesehatan fisik ataupun kesehatan mental. Banyak perilaku *bullying* yang terlaksana mendasari guna diterapkannya bimbingan kelompok menjadi upaya preventif guna mengurangi perilaku *bullying* yang terlaksana di SMK Negeri 2 Kota Mojokerto.

Menurut Tohirin (dalam Kamaruzzaman, 2016) menyebutkan bimbingan kelompok ialah suatu metode guna menerapkan pertolongan terhadap siswa dengan metode melalui aktivitas berkelompok menjadi sarana guna mengoptimalkan perkembangan tiap-tiap siswa dan harapannya mampu memperoleh manfaatnya guna pribadi. Bimbingan kelompok ialah suatu layanan bimbingan yang dibagikan terhadap siswa melalui prosedur kelompok dan dibagikan dengan cara berbarengan dalam aktivitas kelompok, yang mana nantinya anggota kelompok bisa berinteraksi guna mengkaji problematika yang ingin dipecahkan. Satu diantara strategi yang bisa diterapkan dalam layanan bimbingan kelompok ialah dengan *role playing*.

*Role playing* yaitu teknik yang mana siswa menjadi konseli akan memperagakan kondisi yang imajinatif bermaksud supaya tercapai pemahaman mengenai pribadi, memenaikkan keahlian tergolong keahlian *problem solving*, bisa mencermati tingkah laku serta menampilkan pada orang lain cara bertindak yang baik. Melalui teknik *role playing*, konseli juga bisa mendalami mengenai keahlian baru, mampu menjelajah beragam macam perilaku serta bisa mencermati cara bersikap bisa dipengaruhi dan berpengaruh pada orang lain. Maka dari itu strategi *role playing* ini bisa diterapkan guna memberi pertolongan mengurangi perilaku *bullying* pada siswa SMKN 2 Kota Mojokerto.

Berbasis pada penelitian sebelumnya yang diterapkan oleh Hendra Krisnadi Darmawan menunjukkan bahwasanya perilaku *bullying* yang kejadian pada siswa kelas VII SMPN 1 Tempel Sleman Yogyakarta bisa diminimalkan menggunakan teknik bermain peran (*role playing*). Perilaku *bullying* sebelum dibagikan *treatment*

mayoritas tergolong sedang dan setelah dibagikan treatment perilaku bullying berkurang (Darmawan, 2015). Penelitian yang diterapkan oleh Rina Tri Yuniati dengan judul “Mengurangi Perilaku *Bullying* Melalui Metode *Role playing* di MTS Negeri 2 Purbalingga” juga menyatakan bahwasanya teknik *role playing* bisa mengurangi perilaku *bullying* pada siswa kelas 8 di MTS Negeri 2 Purbalingga. Sebelum dibagikan perilaku mayoritas dalam kelompok sedang. Saat setelah dibagikan perilaku perilaku *bullying* bisa berkurang dengan naiknya kesadaran, serta empati siswa maka dari itu bisa menekan perilaku *bullying* (Yuniati, 2022).

Berbasis pada paparan, penelitian ini bermaksud guna menerapkan layanan bimbingan kelompok dengan strategi *role playing* guna mengurangi perilaku bullying. Oleh sebab itu, penelitian ini berjudul “Penerapan Bimbingan Kelompok Strategi Role Playing Guna Mengurangi Perilaku Bullying Pada Kelas X Di SMK Negeri 2 Kota Mojokerto.” Rumusan problematika pada penelitian ini ialah apakah penerapan layanan bimbingan kelompok dengan strategi *role playing* bisa mengurangi perilaku *bullying* pada kelas X di SMK Negeri 2 Kota Mojokerto? Merujuk pada rumusan problematika tersebut, penelitian ini dirumuskan untuk mengurangi perilaku *bullying* dengan layanan bimbingan kelompok strategi *role playing* pada kelas X di SMK Negeri 2 Kota Mojokerto.

## METODE

Metode penelitian yang diterapkan ialah kuantitatif berjenis *eksperiment*. Menurut Sugiyono (dalam Hermansyah, 2017) mendefinisikan penelitian *eksperiment* menjadi metode penelitian yang diterapkan guna memperoleh pengaruh perlakuan dalam kondisi yang terkendali. Design yang diterapkan dalam penelitian ialah *One Group Pretest-Posttest Design*. Pada desain ini didapati *Pre-test* yang ingin dibagikan terhadap siswa sebelum peneliti menciptakan perlakuan berbentuk bimbingan kelompok. Sedangkan *Post-test* dibagikan setelah peneliti menerapkan perlakuan dan pemahaman mengenai perilaku *bullying* melalui strategi *role playing* terhadap siswa. Sehingga, perolehan perlakuan bisa didapati lebih akurat sebab bisa dibandingkan skor sebelum dan sesudah dibagikan perlakuan.

Penelitian ini diterapkan di SMK Negeri 2 Kota Mojokerto dengan subjek penelitian delapan siswa kelas X Kuliner 2. Pengambilan subjek ditentukan menggunakan teknik *purposive sampling* yang mana delapan subjek penelitian ini dipilih berbasis maksud penelitian menjadi upaya mengurangi perilaku *bullying* dan menerapkan pemahaman melalui bimbingan kelompok menjadi upaya *preventif* guna mengurangi perilaku *bullying* maka dari itu peneliti memilih subjek dengan kelompok sedang dan tinggi.

Alat penghimpun data yang diterapkan yaitu kuesioner yang dikembangkan berbasis aspek perilaku *bullying* yang telah dikemungkinan oleh Andrew Mellor. Angket kuisisioner diisi dengan model *skala likert*. Skala *likert* dalam penelitian ini hanya mempunyai 4 jawaban yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), Sangat Tidak Setuju (STS) supaya subjek tidak menghadapi kebingungan pada saat pengisian kuisisioner.

Instrumen penelitian ini sebelum dibagikan terhadap subjek penelitian ingin diuji validitas dan reliabilitasnya terlebih dahulu guna mengetahui kevalidan dan reliabelnya instrumen yang ingin diterapkan dalam penelitian. Uji validitas dan reliabilitas diukur dengan pertolongan Aplikasi SPSS 20. Uji validitas memanfaatkan perhitungan statistik yaitu *product moment* dan uji reliabilitas diukur dengan memanfaatkan *statistic Alpha Cronbach*. Uji validitas dan reliabilitas diterapkan pada 149 siswa kelas X di SMK Negeri 2 Kota Mojokerto. Perolehan setelah uji validitas diketahui bahwasanya dari 45 butir item pernyataan dinyatakan semuanya valid. Perolehan uji reliabilitas menampilkan skor *Cronbach's Alpha* senilai 0,921 yang bisa dinyatakan bahwasanya angket kuisisioner yang ingin diterapkan dalam penelitian sifatnya reliabel.

Data penelitian yang sudah diperoleh akan dianalisa dengan memanfaatkan uji statistik nonparametrik yaitu Uji *Wilcoxon*. Analisa data diterapkan dengan Aplikasi SPSS. Dasar dalam diambilnya putusan dari perolehan Uji *Wilcoxon* ialah bila skor *Asymp.Sig. < 0,05* maknanya  $H_a$  diterima dan bila skor *Asymp.Sig. > 0,05* maknanya  $H_a$  ditolak.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Data pengukuran awal dibagikan terhadap 34 siswa kelas X Kuliner 2. Perolehan pengukuran awal dikelompokkan menjadi tiga kelompok yakni tinggi sedang dan rendah. Dari perolehan tersebut didapati yang masuk dalam kelompok rendah didapati 2 siswa, kelompok sedang didapati 28 siswa dan kelompok tinggi didapati 4 siswa. Dari perolehan tersebut dipilih 8 subjek yang mana 7 subjek tergolong kelompok sedang serta 1 subjek tergolong kelompok tinggi. Sepuluh subjek ini berikutnya akan mengikuti *treatment* berbentuk bimbingan kelompok strategi *role playing* guna mengurangi perilaku bullying. Adapun perolehan *pre-test* pada 8 subjek penelitian diantaranya:

Tabel 1. Perolehan Pre-Test Siswa

No.	Inisial Siswa	Skor	Kriteria
1.	NSA	75	Sedang
2.	KAR	93	Sedang
3.	RED	94	Sedang
4.	JM	96	Sedang
5.	FB	104	Tinggi
6.	AMR	83	Sedang
7.	WEP	95	Sedang
8.	MDI	72	Sedang

Berbasis perolehan *pre-test* di atas, delapan subjek penelitian mengikuti *treatment* berbentuk layanan bimbingan kelompok strategi *role playing* guna mengurangi perilaku bullying. *Treatment* diterapkan sebanyak 3 kali pertemuan.

Pertemuan pertama, Konselor mengawali proses pengenalan dan membangun hubungan antar anggota kelompok maka dari itu ingin tercipta suasana yang hangat antar konselor dan anggota kelompok. Berikutnya konselor menerapkan penjelasan mengenai maksud aktivitas yang ingin diterapkan serta menjelaskan apa yang harus diterapkan oleh konseli selama mengikuti

layanan bimbingan kelompok. Berikutnya pada tahap aktivitas peran konselor lebih dominan sebab konselor menerapkan pembahasan mengenai perilaku *bullying* yang mencakup definisi *bullying*, jenis-jenis *bullying*, faktor penyebab *bullying*, karakteristik pelaku dan korban *bullying* serta efek yang diakibatkan *bullying*. Siswa juga diajak guna mendiskusikan mengenai contoh perilaku *bullying* yang terlaksana di sekitarnya khususnya di sekolah dan menerapkan tanggapan-tanggapan mengenai perilaku *bullying*. Hal tersebut bermaksud supaya siswa paham perilaku *bullying* dan bisa memperagakannya pada *role playing* yang ingin diterapkan. Konselor juga ingin membagi peran yang ingin mainkan oleh anggota kelompok berikutnya anggota kelompok paham dan mendalami peran yang sudah diperoleh. Setelah semua anggota kelompok paham perannya tiap-tiap maknanya ditentukan lah *setting* tempat yang ingin diterapkan guna penerapan *role playing*.

Pada pertemuan kedua, dibagikan materi serta *script role playing* terhadap anggota kelompok. Sebelum *role playing* dimulai, diberikan waktu 20 menit pada anggota kelompok guna paham dan mendalami peran yang ingin dimainkan. Setelah mendalami peran, anggota kelompok diminta guna memperagakan peran dalam aktivitas *role playing* mengenai perilaku *bullying* kali ini. Dalam cerita yang sudah dibuat oleh peneliti, si pelaku *bullying* serta satu temannya menerapkan *bullying* terhadap korban dengan mengejek teman yang skornya rendah, menghasut teman guna menjauhi individu, memukul teman, menghina teman dengan melontarkan kata yang tidak baik serta merebut paksa barang milik temannya. Lalu satu diantara teman korban mengadukan hal tersebut terhadap guru bimbingan dan konseling di sekolah. Disini anggota kelompok harus menonjolkan peran yang diperoleh, maka dari itu anggota kelompok ingin paham bentuk hingga efek dari didapati perilaku *bullying*. Pada sesi ini, anggota kelompok terlihat bersemangat tetapi kurang bisa mendalami peran yang diperoleh. Pada akhir pertemuan, peneliti melakukan evaluasi aktivitas *role playing* yang sudah diterapkan oleh anggota kelompok dengan menerapkan evaluasi serta masukan guna pertemuan berikutnya. Anggota kelompok juga diminta guna mengambil simpulan dari perolehan pertemuan yang sudah diterapkan serta mengingatkan anggota kelompok dengan pertemuan yang ingin datang.

Pertemuan ketiga, Peneliti membagikan *script role playing* terhadap anggota kelompok. Sebelum *role playing* dimulai, peneliti menerapkan waktu 20 menit terhadap anggota kelompok guna mendalami serta paham perannya kembali. Setelah mendalami peran, anggota kelompok diminta guna memperagakan kembali peran dalam aktivitas *role playing* mengenai perilaku *bullying* kali ini. Pada sesi ini, anggota kelompok terlihat bersemangat dan lebih paham dan memperagakan peran yang diperoleh dengan baik. Setelah diterapkannya aktivitas *role playing* pada pertemuan terakhir, peneliti dan anggota kelompok menyimpulkan perolehan yang sudah diperoleh setelah menerapkan aktivitas bimbingan kelompok dengan *role playing*. Kesimpulan setelah menerapkan aktivitas ini, anggota kelompok mampu paham pengertian dan bentuk

perilaku *bullying*, mampu menjelaskan penyebab terlaksananya perilaku *bullying* serta mampu menjelaskan efek negatif yang diperoleh korban dari didapati perilaku *bullying* maka dari itu siswa ingin menjauhi dan tidak menerapkan perilaku *bullying* terhadap sesama temannya. Peneliti dan anggota kelompok juga berbagi pengalaman yang diperoleh setelah menerapkan aktivitas *role playing*.

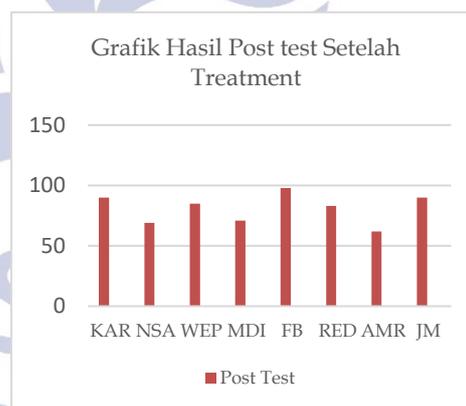
Setelah layanan bimbingan kelompok *role playing* dibagikan terhadap delapan siswa kelas X Kulinner 2 yang sudah mengikuti aktivitas *role playing*, maknanya langkah berikutnya yaitu dibagikan *Post test*. *Post test* berisi 45 pernyataan dan dibagikan terhadap siswa dengan maksud guna membandingkan perolehan sebelum serta setelah dibagikan layanan bimbingan kelompok strategi *role playing* mengenai perilaku *bullying*. Perolehan *Post test* ditunjukkan pada tabel di bawah ini:

**Tabel 2. Perolehan Post-Test Siswa Setelah Treatment**

No.	Inisial Nama	Skor
1.	KAR	90
2.	NSA	69
3.	WEP	85
4.	MDI	71
5.	FB	98
6.	RED	83
7.	AMR	62
8.	JM	90

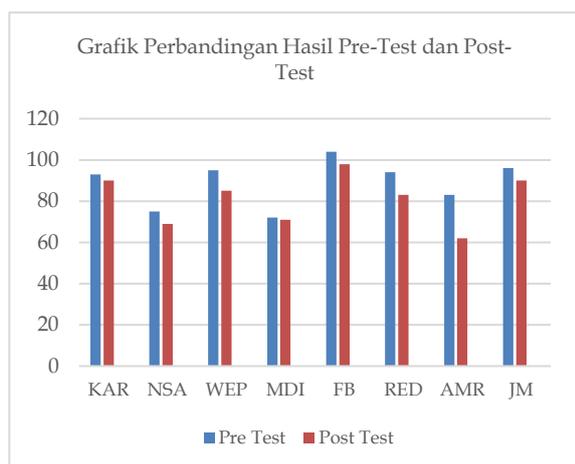
Perolehan Post-Test delapan subjek penelitian terlihat pada grafik berikut :

**Grafik 1. Perolehan Post-Test Siswa**



Terlihat dari perolehan tabel 2 dan grafik 1 di atas, didapati bahwasanya ada penurunan pada delapan subjek penelitian yaitu KAR, NSA, WEP, MDI, FB, RED, AMR, dan JM. Guna mempermudah dalam melihat pengurangan yang diperoleh oleh delapan subjek di atas. Oleh sebab itu, peneliti menyabilan grafik disabilan tabel dan grafik perbandingan perolehan skor *pre-test* dan *post-test* diantaranya:

**Grafik 2. Perbandingan Perolehan Pre-Test dan Post-Test**



Berbasis grafik diatas, didapati bahwasanya ada skor perbedaan antara sebelum (*pre-test*) serta setelah (*post-test*) dilakukan perlakuan (*treatment*) layanan bimbingan kelompok strategi *role playing* guna mengurangi perilaku *bullying*. Mean skor *pre-test* senilai 89,00. Setelah dibagikan perlakuan, mean skor *post-test* menjadi 81,00. Mean menghadapi penurunan sebanyak 08,00.

Data yang sudah diperoleh di atas ingin di analisis dengan memanfaatkan Uji Wilcoxon dengan aplikasi SPSS 20. Berikut perolehan Uji Wilcoxon memanfaatkan aplikasi SPSS 20:

**Tabel 3. Perolehan Uji Wilcoxon**

Test Statistics <sup>a</sup>	
	POSTTEST - PRETEST
Z	-2,533 <sup>b</sup>
Asymp. Sig. (2-tailed)	,011
a. Wilcoxon Signed Ranks Test	
b. Based on positive ranks.	

Dasar dalam diambilnya putusan dari perolehan Uji Wilcoxon ialah diantaranya:

- Bila skor Asymp.Sig. < 0,05 maknanya  $H_a$  diterima
- Bila skor Asymp.Sig. > 0,05 maknanya  $H_a$  ditolak

Berbasis perolehan *output Test Statistics* didapati bahwasanya Asymp.Sig. (2-tailed) mempunyai skor 0,011. Skor 0,011 lebih kecil dari 0,05 atau  $0,011 < 0,05$ . Sehingga bisa dinyatakan bahwasanya  $H_a$  diterima, maknanya penerapan bimbingan kelompok strategi *role playing* bisa mengurangi perilaku *bullying* pada Kelas X di SMK Negeri 2 Kota Mojokerto.

## PEMBAHASAN

Penelitian ini diterapkan pada delapan subjek penelitian yaitu siswa kelas X Kuliner 2 di SMK Negeri 2 Kota Mojokerto. Pengambilan subjek penelitian diperoleh dengan memanfaatkan teknik *purposive sampling* dengan maksud mengurangi perilaku *bullying* dan menerapkan pemahaman melalui bimbingan kelompok menjadi upaya preventif guna mengurangi perilaku *bullying* maka dari itu

peneliti memilih subjek dengan kelompok sedang dan tinggi. Sebelum dibagikannya perlakuan, peneliti menerapkan *pre-test* berbentuk angket guna mengukur skor sebelum dilakukan perlakuan serta menerapkan *post-test* setelah dilakukan perlakuan guna mengukur ada tidaknya pengurangan perilaku *bullying*.

Pemanfaatan layanan bimbingan kelompok bermaksud guna mendapat data individu, guna mendapat *support* sosial, memperluas arti dari problematika yang ada, mendapat keahlian, serta bertindak adaptif dengan metode menuntaskan problematika yang ada. Latipun (dalam Purwanti, 2015) juga menyatakan bahwasanya bimbingan kelompok ialah satu diantara bentuk bimbingan dengan menggunakan kelompok guna membagi pertolongan, mendapat umpan balik (*feedback*) serta pengalaman belajar. Strategi yang diterapkan dalam bimbingan kelompok ini yaitu strategi *role playing*. Penerapan bimbingan kelompok strategi *role playing* diterapkan sebanyak tiga pertemuan. Pertemuan pertama diterapkan pada tanggal 17 April 2023, pertemuan kedua diterapkan pada tanggal 18 April 2023 dan pertemuan terakhir diterapkan pada tanggal 2 Mei 2023.

Strategi *role playing* ialah satu diantara teknik yang bisa diterapkan guna mengurangi perilaku *bullying*. Dian Toberi Sugiarta (Sugiarta, 2019) menegaskan bahwasanya teknik *role playing* bisa menurunkan perilaku *bullying*. Dengan layanan bimbingan kelompok strategi *role playing*, maknanya siswa bisa memposisikan dirinya menjadi korban, pelaku ataupun saksi perilaku *bullying*, maka dari itu bisa menyadarkan siswa guna tidak menerapkan perilaku *bullying*. Melalui *role playing*, siswa akan berperan seperti dalam keseharian, sehingga siswa bisa paham serta tahu cara mengendalikan serta membawa diri dalam lingkup pergaulan guna meminimalkan perilaku *bullying*. Penerapan layanan bimbingan kelompok dengan strategi *role playing* pada kelas X di SMK Negeri 2 Kota Mojokerto diterapkan dengan baik. Perilaku *bullying* yang ditunjukkan siswa menghadapi pengurangan setelah didapati perlakuan (*treatment*) layanan bimbingan kelompok strategi *role playing* sebab mengetahui efek yang ada sebab perilaku *bullying*.

Selaras penelitian yang diterapkan oleh Epi Angraini (Angraini, 2018), yang menunjukkan bahwasanya ada pengurangan perilaku *bullying* pada kelompok eksperimen dari 5 siswa yang tergolong berperilaku *bullying* tinggi turun jadi sedang, maka dari itu ada pengurangan perilaku *bullying* pada kelompok eksperimen.

Pada penelitian ini menampilkan bahwasanya strategi *role playing* ialah layanan bimbingan dan konseling yang menitikberatkan pada keahlian pemeragaan siswa guna memperagakan status serta fungsi pihak lain yang didapati pada kehidupan keseharian. Keunggulan *role playing* ini ialah lebih memikat siswa supaya bisa lebih leluasa guna bersosialisasi serta memperagakan peran menjadi orang lain maka dari itu makna peran ingin lebih cepat dipahami oleh siswa maka dari itu mereka ingin mengetahui perilaku *bullying* bisa merugikan orang lain dan harus diminimalkan. Oleh sebab itu, layanan bimbingan kelompok strategi *role playing* bisa

mengurangi perilaku *bullying* pada kelas X di SMK Negeri 2 Kota Mojokerto.

Walaupun layanan bimbingan kelompok strategi *role playing* bisa mengurangi perilaku *bullying*, tetapi pada penelitian ini dijumpai sejumlah hambatan serta batasan penelitian. Antara lain sedikitnya waktu penelitian sebab libur ujian serta hari raya. Dalam proses bimbingan kelompok awalnya siswa masih malu-malu guna memperagakan peran yang diperoleh tetapi seiring berjalannya layanan siswa mampu mengikuti proses layanan bimbingan kelompok strategi *role playing* dengan baik maka dari itu bisa mengurangi perilaku *bullying* pada siswa.

## PENUTUP

### Simpulan

Berbasis dari perolehan penelitian yang sudah diterapkan, bisa diketahui bahwasanya perolehan penelitian layanan bimbingan kelompok strategi *role playing* bisa mengurangi perilaku *bullying* pada kelas X di SMK Negeri 2 Kota Mojokerto. Didapati perbedaan dari perolehan mean *pre-test* yang menampilkan skor 89,00 dan perolehan *post-test* yang menampilkan skor 81,00. Perolehan penelitian ini juga dibuktikan oleh perolehan pengujian hipotesis memanfaatkan Uji Wilcoxon dengan aplikasi SPSS 20. Perolehan menampilkan bahwasanya Asymp.Sig. (2-tailed) mempunyai skor 0,011. Skor 0,011 lebih kecil dari 0,05 atau  $0,011 < 0,05$ . Maknanya didapati pengurangan perilaku *bullying* sebelum dibagikan perlakuan dan setelah dibagikan perlakuan bimbingan kelompok strategi *role playing*. Sehingga bisa diambil simpulan bahwasanya penerapan bimbingan kelompok strategi *role playing* bisa mengurangi perilaku *bullying* pada Kelas X di SMK Negeri 2 Kota Mojokerto.

### Saran

Dari perolehan pengkajian tersebut, diberikan saran bagi sejumlah pihak antara lain:

1. Pihak sekolah, harapannya bisa memberi bantuan pengembangan program bimbingan dan konseling. Sebab program-program bimbingan dan konseling ingin amat berguna guna menuntaskan perilaku *bullying* yang ada di lingkup sekolah.
2. Bagi guru bimbingan dan konseling harapannya lebih menunjang teknik yang diterapkan saat layanan bimbingan dan konseling khususnya dalam mengurangi perilaku *bullying* supaya bisa memperoleh perolehan yang maksimal apabila ada siswa yang menghadapi problematika di sekolah.
3. Bagi peneliti berikutnya harapannya bisa menerapkan layanan bimbingan dan konseling guna mengurangi perilaku *bullying* dengan lebih optimal serta teknik yang lebih bervariasi.

## DAFTAR PUSTAKA

Angraini, E. (2018). *Layanan Konseling Kelompok Dengan Pendekatan Rational Emotif Behavior Therapy Dengan Teknik Role Playing Guna Mengurangi Perilaku Bullying Pada Siswa Kelas*

*VIII SMP Muahmmadiyah 5 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2017/2018*. UIN Raden Intan Lampung.

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*, 4(7).

Darmayanti, K. K. H., Kurniawati, F., & Situmorang, D. D. B. (2019). *Bullying di sekolah: Pengertian, efek, pembagian dan metode menanggulanginya*. *PEDAGOGIA*, 17(1), 55–66.

Hermansyah, A. (2017). *Pemberian Layanan Konseling Kelompok Dengan Teknik Role Playing Guna Mengurangi Perilaku Bullying Pada Siswa Kelas VII Di SMP Gajah Mada Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2016/2017*. IAIN Raden Intan Lampung.

Hidayat, K., & Widigdo, R. J. (2018). *Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Role Playing Guna Mengurangi Kecemasan Siswa SMK Menghadapi Wawancara Metode Kerja*. *Jurnal Konseling Komprehensif: Kajian Teori Dan Praktik Bimbingan Dan Konseling*, 5(1), 26–30.

Jelita, N. S. D., Iin, P., & Aniq, K. (2021). *Efek bullying terhadap kepercayaan diri anak*. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 11(2), 232–240.

Kamaruzzaman. (2016). *Bimbingan & Konseling*. Pustaka Rumah Aloy.

Kusuma, M., & Pratiwi, T. I. (2020). *Bermain Peran Guna Mengurangi Perilaku Bullying*. *Jurnal BK*, 610–619.

Purwanti, I. Y. (2015). *Layanan bimbingan kelompok guna mengurangi kesulitan belajar siswa sekolah dasar*. Yogyakarta. Universitas Negeri Yogyakarta.

Rahman, A. (2019). *Pengaruh teknik role playing pada bimbingan kelompok terhadap berkurangnya perilaku bullying siswa berproblematika di smk negeri 1 barru*. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 6(2), 55–65.

SUGIARTHA, D. T. (2019). *Pemberian Layanan Konseling Kelompok dengan Teknik Role Playing dalam Mengurangi Perilaku Bullying pada Siswa di Kelas VII SMP N 3 Bandar Lampung*. UIN Raden Intan Lampung.

YUNIATI, R. T. R. I. (2022). *Mengurangi Perilaku Bullying Melalui Metode Role-Playing Di MTs Negeri 2 Purbalingga*. *PAEDAGOGY: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Psikologi*, 2(1), 80–85.

Zakiah, E. Z., Humaedi, S., & Santoso, M. B. (2017). *Faktor yang mempengaruhi remaja dalam menerapkan bullying*. *Prosiding Penelitian Dan Pengabdian Terhadap Masyarakat*, 4(2).