

PENGARUH TEKNIK *ROLE PLAYING* PADA BIMBINGAN KELOMPOK TERHADAP BERKURANGNYA PERILAKU *BULLYING* SISWA BERMASALAH DI SMK NEGERI 1 BARRU

THE EFFECT OF ROLE PLAYING TECHNIQUE ON GROUP COUNSELING TOWARD THE REDUCTION OF STUDENTS' BULLYING BEHAVIOR AT SMK NEGERI 1 BARRU

Abdu Rahman

Dosen STKIP Muhammadiyah Barru
Program Studi Bimbingan dan Konseling
Jalan K.H Ahmad Dahlan No. 2 Barru
E-mail: rahman22@gmail.com

Abstrak

Permasalahan dalam penelitian ini adalah bagaimana pengaruh teknik Role Playing pada bimbingan kelompok terhadap berkurangnya perilaku bullying siswa bermasalah di SMK Negeri 1 Barru, adapun tujuannya adalah untuk mengetahui pengaruh teknik Role Playing pada bimbingan kelompok terhadap berkurangnya perilaku bullying siswa bermasalah di SMK Negeri 1 Barru. Penelitian adalah penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian pre-eksperimen model pre-test post-test one group design yaitu eksperimen yang dilakukan pada satu kelompok tanpa kelompok pembanding, jumlah sampel adalah 13 siswa bermasalah. Hasil penelitian ini menemukan uji hipotesis dengan uji t, bahwa Maka dapat diketahui bahwa: $t_{\text{tabel}} 2,16 < t_0 8,2$. Tingkat signifikan yang digunakan $\alpha = 0,05$ dengan kriteria adalah tolak H_0 jika $t_{\text{hitung}} \geq t_{\text{tabel}}$ dan diterima H_0 jika $t_{\text{hitung}} \leq t_{\text{tabel}}$. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa: Pemahaman tentang teknik Role Playing pada bimbingan kelompok terhadap berkurangnya perilaku bullying siswa bermasalah di SMK Negeri 1 Barru sebelum perlakuan berada pada kategori **sedang**. Setelah diberikan perlakuan berupa teknik Role Playing pada bimbingan kelompok sebanyak 4 kali pertemuan terlihat bahwa siswa sebagai subjek mengalami peningkatan berada pada kategori **sangat tinggi**, dan terdapat pengaruh yang signifikan antara teknik Role Playing pada bimbingan kelompok terhadap berkurangnya perilaku bullying siswa bermasalah di SMK Negeri 1 Barru.

Kata kunci: teknik role playing, perilaku bullying

Abstract

Problems in this paper are how the technique of role playing in group counseling to a reduction in bullying behavior of troubled students in SMK Negeri 1 Barru, while the goal is to determine the effect Role Playing techniques in group guidance to a reduction in bullying behavior of troubled students in SMK Negeri 1 Barru. The study is a quantitative study with pre-experimental type research models pre-test post-test design is one group of experiments conducted on a group without a comparison group, the number of samples is 13 troubled students. The results of this study found the test hypothesis with t test, that then can be seen that: $t_{\text{table}} 2.16 < t_0 8.2$. Used a significant level $\alpha = 0.05$ with the criteria H_0 is rejected if $t_{\text{arithmetic}} \geq t_{\text{table}}$ and H_0 accepted if $t_{\text{arithmetic}} \leq t_{\text{table}}$. Based on the results of research and discussion, it can be concluded that: Understanding of the Role Playing technique in group counseling to a reduction in bullying behavior of troubled students in SMK Negeri 1 Barru before treatment in middle category. After being given the treatment in the form of engineering Role Playing in the group guidance as much as four times the meeting is seen that students as subjects experienced an

increase in the category is very high, and a significant difference between the techniques Role Playing in group counseling to a reduction in bullying behavior troubled students in SMK Negeri 1 Barru

Keywords: role playing technique, bullying behavior

Pendahuluan

Masalah bullying di sekolah telah menjadi konsen berbagai pihak, karena masalah ini memiliki dampak besar terhadap masa depan remaja sebagai pelajar. Hasil survei KPAI di 9 propinsi terhadap lebih dari 1000 orang siswa siswi. Baik dari tingkat Sekolah Dasar/MI, SMP/MTs, maupun SMA/MA/SMK. Survei ini menunjukkan 87,6 persen siswa mengaku mengalami tindak *bullying*. Baik kekerasan fisik maupun psikis, seperti dijewer, dipukul, dibentak, dihina, diberi stigma negatif hingga dilukai dengan benda tajam. Dan sebaliknya 78,3 persen anak juga mengaku pernah melakukan tindak *bullying* mulai dari bentuk yang ringan hingga yang berat (www.radioaustralia.net.au, diakses 02 September 2016)

Amrullah Sofyan seorang aktivis Plan Indonesia menyampaikan hasil survei yang dilakukan pada 300 anak SD, SMP, dan SMA/MA/SMK di dua kecamatan di daerah Bogor menunjukkan bahwa sebanyak 15,3 persen siswa SD, 18 persen siswa SMP, dan 16 persen siswa SMA/MA/SMK sering mengalami tindak *bullying* di sekolahnya. Tindak *bullying* tersebut dilakukan oleh guru 14,7 persen dan sesama teman sekolah 35,3 persen (www.ugm.ac.id, diakses 2 September 2016)

Berdasarkan observasi tanggal 26 Agustus 2016 bersama koordinator BK SMK Negeri 1 Barru diketahui bahwa perilaku *bullying/membully* tampak pada siswa-siswa bermasalah di SMK Negeri 1 Barru, mereka yang banyak terlibat masalah telah melakukan *bullying* secara sistematis pada siswa lainnya, misalnya dengan fisik selalu mendorong ketika berpapasan, meminta sesuatu (memalak), dan sebagainya. Secara psikologis memandang sinis, memandang penuh ancaman, mendiamkan, mempermalukan di depan umum, menuduh, menyoraki, menebar gosip, dan sebagainya. (wawancara 26 Agustus 2016)

Oleh karena itu, dibutuhkan suatu penanganan pada siswa yang selalu melakukan bullying dengan suatu layanan bimbingan dan konseling yang dapat dilakukan secara berkelompok, yaitu bimbingan kelompok. Bimbingan kelompok memiliki banyak teknik-teknik bimbingan yang dapat dilakukan bila diperlukan untuk mengungkap dan menyelesaikan masalah yang dihadapi siswa.

Salah satu teknik yang dapat dilakukan dalam bimbingan kelompok adalah teknik *Role Playing*. Teknik *Role Playing* adalah teknik bermain peran, siswa secara berkelompok, peran yang dimainkan adalah peran-peran kondisi sosial yang dialami oleh anggota kelompok.

Oleh karena itu, bimbingan kelompok dengan teknik *Role Playing* dapat digunakan untuk menunjukkan efek-efek sosial dan psikologi agresivitas yang ditimbulkan siswa. Teknik ini dapat dilakukan dalam bimbingan kelompok, karena bimbingan kelompok memiliki klien yang banyak dan *Role Playing* dilakukan siswa untuk menunjukkan perilaku yang sama dalam konteks sosial. Pelaku dan penonton adalah klien dalam bimbingan kelompok, setelah peragaan maka mereka akan segera melakukan diskusi untuk melakukan interpretasi terhadap perilaku yang di tampilkan.

Berdasarkan masalah di atas, maka rumusan penelitian ini adalah “Bagaimana pengaruh teknik *Role Playing* pada bimbingan kelompok terhadap berkurangnya perilaku *bullying* siswa bermasalah di SMK Negeri 1 Barru?”

Bimbingan Kelompok

Bimbingan kelompok merupakan salah satu dari sekian layanan bimbingan dan konseling. Bimbingan ini secara spesifik dapat dari diketahui dari namanya, yaitu ada bimbingan dan ada kelompok. Hal ini dapat berarti bahwa ada bimbingan atau bantuan atau pertolongan yang dilakukan secara berkelompok.

Menurut Bimo Walgito dalam buku *Bimbingan + Konseling (Studi & Karier)* (2010:181) bahwa “ Pada mulanya yang ada konseling pribadi, akan tetapi pada perkembangannya muncul konseling kelompok, walaupun relatif tidak banyak yang biasanya tidak lebih dari 8 atau 10 orang saja.”

Menurut Tohirin (2009: 170) bahwa “Bimbingan kelompok merupakan bantuan secara berkelompok, dimana dalam kelompok tersebut diwujudkan dinamika kelompok untuk membahas berbagai hal yang berguna bagi pengembangan atau pemecahan masalah individu.”

Pemecahan masalah bagi siswa yang bermasalah di sekolah dapat dilakukan dengan model pendekatan disiplin atau pendekatan bimbingan dan konseling. Menurut Fenti Hikmawati dalam buku *Bimbingan Konseling* (2011: 25) bahwa “Pendekatan siswa dengan cara bimbingan dan konseling tidak menggunakan sangksi tetapi mengandalkan terjadinya kualitas hubungan interpersonal antara konselor dengan siswa, sehingga terjadi penyesuaian diri.”

Bentuk-bentuk pendekatan sebagai layanan bimbingan dan konseling inilah yang berwujud dalam layanan bimbingan kelompok atau layanan bimbingan pribadi dan sebagainya.

Menurut Achmad Juntika Nurihsan dalam buku *Bimbingan dan Konseling dalam Berbagai Latar kehidupan* (2011:23) bahwa “Bimbingan kelompok merupakan bantuan terhadap individu yang dilaksanakan dalam situasi kelompok, dapat berupa penyampaian informasi atau aktivitas kelompok yang membahas masalah pendidikan, pekerjaan, pribadi, dan sosial.”

Jadi dapat disimpulkan kegiatan bimbingan kelompok merupakan salah satu layanan bimbingan dan konseling yang diberikan kepada sejumlah individu dalam bentuk kelompok dengan memanfaatkan dinamika kelompok untuk membahas topik tertentu.

Masalah-masalah yang dibahas merupakan masalah perorangan yang muncul di dalam kelompok itu, yang meliputi berbagai masalah dalam segenap bidang bimbingan (bidang bimbingan pribadi, sosial, belajar dan karir).

Disana ada konselor dan ada klien, yaitu para anggota kelompok (yang jumlahnya minimal dua orang). Disana terjadi hubungan konseling dalam suasana yang diusahakan sama seperti dalam konseling perorangan yaitu hangat, permisif, terbuka dan penuh keakraban. Dimana juga ada pengungkapan dan pemahaman masalah klien, penelusuran sebab-sebab timbulnya masalah, upaya pemecahan masalah (jika perlu dengan menerapkan metode-metode khusus), kegiatan evaluasi dan tindak lanjut.

Dari uraian-uraian yang disampaikan beberapa ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwasannya konseling kelompok merupakan salah satu layanan konseling yang di selenggarakan dalam suasana kelompok yang memanfaatkan dinamika kelompok, serta terdapat hubungan konseling yang hangat, terbuka, permisif dan penuh keakraban.hal ini merupakan upaya individu untuk membantu individu agar dapat menjalani perkembangannya dengan lebih lancar, upaya itu bersifat preventif dan perbaikan. Sebab, pada konseling kelompok juga ada pengungkapan dan pemahaman masalah klien, penelusuran sebab-sebab timbulnya masalah, upaya pemecahan masalah, kegiatan evaluasi dan tindak lanjut.

Teknik *Role Playing*

Metode bermain peran merupakan salah satu model pembelajaran yang diarahkan pada upaya pemecahan masalah-masalah yang berkaitan dengan hubungan antarmanusia (*interpersonal relationship*), terutama yang menyangkut kehidupan peserta didik. Pengalaman belajar yang diperoleh dari metode ini meliputi, kemampuan kerjasama, komunikatif, dan menginterpretasikan suatu kejadian.

Melalui bermain peran, peserta didik mencoba mengeksplorasi hubungan-hubungan antar manusia dengan cara memperagakan dan mendiskusikannya, sehingga secara bersama-sama para peserta didik dapat mengeksplorasi perasaan-perasaan, sikap-sikap, nilai-nilai, dan berbagai strategi pemecahan masalah.

Dengan mengutip pendapat dari Shaftel yang dikutip untuk Mulyasa pada buku *Majemen Berbasis Sekolah. Konsep Strategis dan Implementasi* (2003 : 146) mengemukakan tahapan pembelajaran bermain peran meliputi: (1) menghangatkan suasana dan memotivasi peserta didik; (2) memilih peran; (3) menyusun tahap-tahap peran; (4) menyiapkan pengamat; (5) menyiapkan pengamat; (6) tahap pemeranan; (7) diskusi dan evaluasi tahap diskusi dan evaluasi tahap I ; (8) pemeranan ulang; dan (9) diskusi dan evaluasi tahap II; dan (10) membagi pengalaman dan pengambilan keputusan.

Permainan memperluas interaksi sosial dan mengembangkan keterampilan sosial yaitu belajar bagaimana berbagi, hidup bersama, mengambil peran, belajar hidup dalam masyarakat secara umum. Permainan meningkatkan perkembangan fisik, koordinasi tubuh dan mengembangkan dan memperhalus keterampilan motor kasar dan halus. Permainan juga membantu anak-anak memahami tubuhnya: fungsinya dan bagaimana menggunakannya dalam belajar. Anak-anak bisa mengetahui bahwa bermain itu menyegarkan, menyenangkan dan memberikan kepuasan.

Permainan dapat membantu perkembangan kepribadian dan emosi, karena anak-anak mencoba melakukan berbagai peran, mengungkapkan perasaan, menyatakan diri dalam suasana yang tidak mengancam, dan juga memperhatikan peran orang lain. Melalui permainan anak-anak bisa belajar mematuhi aturan, menghargai hak orang lain.

Dapat dikatakan bahwa kegiatan bermain merupakan "laboratorium bahasa" buat anak-anak. Di dalam bermain, anak-anak bercakap-cakap satu dengan yang lain, berargumentasi, menjelaskan, dan meyakinkan. Jumlah kosakata yang dikuasai anak-anak dapat meningkat karena mereka dapat menemukan kata-kata baru (Sudrajad M., 2006 : 7).

Menurut Zuhaerini dkk. pada buku *Metodik Khusus untuk Mengajar* (2003:26), perkembangan sosial yang terjadi melalui proses bermain adalah sebagai berikut:

- a. Meningkatkan sikap sosial. Ketika bermain, anak-anak harus memerhatikan cara pandang teman bermainnya, dan dengan demikian akan mengurangi sikap egosentrisnya. Dalam permainan itu pula anak-anak dapat belajar bagaimana bersaing dengan jujur, sportif, tahu akan haknya, dan peduli akan hak orang lain. Anak-anak juga dapat belajar apa artinya sebuah tim dan semangat tim.
- b. Belajar berkomunikasi. Agar dapat melakukan permainan, seorang anak harus dapat mengerti dan dimengerti oleh teman-temannya. Karena itu melalui permainan, anak-anak dapat belajar bagaimana mengungkapkan pendapatnya, juga mendengarkan pendapat orang lain. Di sini pula anak belajar untuk menghargai pendapat orang lain dan perbedaan pendapat.

- c. Belajar mengorganisasi. Permainan seringkali menghendaki adanya peran yang berbeda dan karena itu dalam permainan ini anak-anak dapat belajar berorganisasi sehubungan dengan penentuan siapa yang akan menjadi apa. Melalui permainan ini anak-anak juga dapat belajar bagaimana menghargai harmoni dan mau melakukan kompromi.

Pengertian *Bullying*

Istilah *bullying* berasal dari kata *bull* (bahasa Inggris) yang berarti banteng. Banteng merupakan hewan yang suka menyerang secara agresif terhadap siapapun yang berada di dekatnya. Sama halnya dengan *bullying*, suatu tindakan yang digambarkan seperti banteng yang cenderung bersifat destruktif. *Bullying* merupakan sebuah kondisi dimana telah terjadi penyalahgunaan kekuatan atau kekuasaan yang dilakukan oleh perseorangan ataupun kelompok. Penyalahgunaan kekuatan/kekuasaan dilakukan pihak yang kuat tidak hanya secara fisik saja tetapi juga secara mental (Sejiwa, 2008). Perilaku *bullying* juga dapat disebut dengan *peer victimization* ataupun *hazing*.

Istilah *bullying* merupakan suatu istilah yang masing terdengar asing bagi kebanyakan masyarakat di Indonesia, walaupun pada kenyataannya perilaku tersebut telah terjadi dalam kurun waktu yang lama dan terjadi di berbagai segi kehidupan termasuk juga dunia pendidikan. Padahal tindakan *bullying* merupakan suatu fenomena yang tersebar di seluruh dunia (Sari Pediatri, 2013:175). Di Jepang perilaku *bullying* dikenal dengan istilah *ijime*, yang berasal dari kata kerja *ijimeru* yang memiliki arti harafiah sebagai tindakan menyiksa, memarahi, dan mencaci maki. Olweus (James Alana, 2010) menyatakan bahwa di negara-negara Skandinavia *bullying* dikenal dengan istilah *mobbing* (Norwegia dan Denmark), atau *mobning* (Swedia dan Finlandia). Dalam bahasa Inggris *mob* berarti sekelompok orang yang bersifat anonim yang terlibat atau bahkan melakukan suatu pelecehan dan penekanan terhadap orang lain.

Sejalan dengan pendapat di atas, "*bullying occurs when somebody who is less powerful than another person or a group is deliberately and (typically) repeatedly hurt without in any way deserving that treatment*" (Heri Surya, 2005). Artinya bahwa *bullying* terjadi ketika seseorang yang kurang kuat daripada orang atau kelompok lain secara sengaja dan berulang kali dilukai tanpa sebab yang pantas atas perlakuan yang dia dapatkan. Selain itu, perilaku *bullying* bisa berawal dari hal-hal yang dianggap sepele oleh kebanyakan orang.

Bullying merupakan suatu pola perilaku yang bersifat negatif yang dilakukan secara berulang-ulang dan bertujuan negatif pula. Perilaku tersebut mengarah langsung dari anak yang satu ke anak yang lain karena adanya ketidakseimbangan kekuatan (Olweus dalam *Focus On Bullying*). "*Bullying is aggressive, hurtful, and sometimes violent behavior that always involves an imbalance of power or strength*" (Robison Kathy, 2010:1)

Berikutnya, Liness (Sri Wahyuni & M.G. Adiyanti, 2010) mendefinisikan perilaku *bullying* sebagai intimidasi yang dilakukan oleh individu atau kelompok baik secara fisik, psikologis, sosial, verbal atau emosional, yang dilakukan secara terus menerus. Menurut Santrock (2007:213), "*bullying* didefinisikan sebagai perilaku verbal dan fisik yang dimaksudkan untuk mengganggu seseorang yang lebih lemah".

Senada dengan hal tersebut menurut Rigby Ken (2003:3), perilaku *bullying* dapat terjadi secara individual ataupun berkelompok yang dilakukan seorang anak ataupun kelompok secara konsisten dimana tindakan tersebut mengandung unsur melukai bagi anak yang jauh lebih lemah dibanding pelaku. Tindakan tersebut dapat melukai secara fisik atau psikis anak atau kelompok

lain karena pada umumnya *bullying* dapat dilakukan secara fisik atau verbal yang berupa kata-kata kasar bahkan dapat berupa hal lain di luar keduanya.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, penulis dapat menarik kesimpulan bahwa *bullying* merupakan suatu perilaku agresif yang bersifat negatif pada seseorang atau sekelompok orang yang dilakukan secara berulang-ulang dan dengan sengaja untuk menyakiti orang lain baik secara fisik ataupun mental karena adanya penyalahgunaan ketidakseimbangan kekuatan.

Metode Penelitian

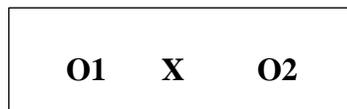
Lokasi penelitian adalah SMK Negeri 1 Barru Jalan Melati Kabupaten Barru. Penelitian adalah penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian pre-eksperimen model *pre-test post-test one group design* yaitu eksperimen yang dilakukan pada satu kelompok tanpa kelompok pembandingan.

Menurut Sugiyono dalam buku Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D) (2008: 414) bahwa “*Pre-test post-test one group design* adalah penelitian yang dilakukan sebanyak dua kali yaitu sebelum eksperimen (*pre-test*) dan sesudah eksperimen (*post-test*) dengan satu kelompok subjek.”

Langkah-langkah penelitian eksperimen adalah sebagai berikut:

- a. Langkah 1. Melakukan pretes berupa lembaran angket yang berkaitan dengan pemahaman siswa terhadap perilaku *bullying* pada siswa kelompok bimbingan
- b. Langkah 2. Melakukan treatment atau perlakuan berupa bimbingan kelompok teknik *role play* selama beberapa kali pertemuan.
- c. Langkah 3. Melakukan posttest di akhir kegiatan berupa lembaran angket dengan pertanyaan yang sama pada pretes mengenai perilaku *bullying*.

Penelitian ini terdiri dari dua variabel yaitu variabel x dan y, variabel x adalah bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*, dan variabel y adalah berkurangnya perilaku *bullying*. Adapun desain penelitiannya menurut Sugiyono (2008:415) adalah sebagai berikut:



Keterangan:

- O1 = Pengukuran pertama subjek penelitian sebelum perlakuan
- X = Treatment atau perlakuan pada subjek penelitian
- O2 = Pengukuran kedua subjek penelitian setelah perlakuan

Untuk mencegah terjadinya kesalahan penafsiran dan meluasnya cakupan penelitian, maka dibuatlah definisi operasional penelitian sebagai berikut:

1. Bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* adalah bimbingan yang dilakukan pada beberapa orang secara berkelompok dengan teknik bermain peran.
2. Perilaku *bullying* adalah suatu perilaku pada seseorang atau sekelompok orang yang dilakukan secara berulang-ulang dan dengan sengaja untuk menyakiti orang lain baik secara fisik ataupun mental karena adanya penyalahgunaan ketidakseimbangan kekuatan.

Menurut Sugiyono (2007 : 117) bahwa “Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.”

Sedangkan menurut Riduwan dalam buku Belajar Mudah Penelitian (2010:54) bahwa “Populasi merupakan objek atau subjek yang berada pada wilayah tertentu dan memenuhi syarat-syarat tertentu berkaitan dengan masalah penelitian.”

Dari kedua pengertian populasi yang telah dikemukakan di atas dapatlah disimpulkan bahwa populasi merupakan keseluruhan yang menjadi objek penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SMK Negeri 1 Barru yang berjumlah 987.

Penelitian ini menggunakan pengambilan sampel secara *purposive sampling* atau sampel dengan pertimbangan tertentu. Pada penelitian ini yang akan diteliti hanyalah siswa yang bermasalah pada SMK Negeri 1 Barru.

Berdasarkan hasil dari wawancara dengan koordinaor BK, maka diketahui ada 13 siswa bermasalah terindikasi sering melakukan *bullying* di sekolah dalam dua bulan terakhir, 13 orang siswa inilah yang akan diberikan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*. Ketigabelas siswa ini tidak berada pada kelas yang sama, dan menyebar pada kelas X, XI, dan XII. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Analisis data penelitian dimaksudkan untuk menganalisis data hasil angket penelitian berkaitan dengan perilaku disiplin, Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif, dan analisis t- tets.

1. Analisis Statistik Deskriptif

Analisis statistik deskriptif dimaksudkan untuk memperoleh gambaran tentang perilaku *bullying* siswa di SMK Negeri 1 Barru sebelum dan setelah perlakuan berupa bimbingan kelompok teknik *role playing*. Untuk keperluan tersebut, maka dilakukan perhitungan rata-rata skor peubah dengan rumus:

$$Me = \frac{\sum Xi}{N} \quad (\text{Sugiono, 2010:49})$$

Di mana:

- Me* : Mean (rata-rata)
Xi : Nilai X ke i sampai ke n
N : Banyaknya subjek

Guna memperoleh gambaran tentang perilaku *bullying* sebelum (*pretest*) dan sesudah perlakuan (*posttets*) berupa bimbingan kelompok teknik *role playing*, maka untuk keperluan tersebut, maka dibuatkan tabel distribusi frekuensi dan persentase dengan rumus persentase, yaitu:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\% \quad (\text{Arif Tiro, 2004 : 242})$$

Di mana:

- P* : Persentase
f : Frekuensi yang dicari persentase
N : Jumlah subyek (sampel)

2. t-test

Untuk keperluan pengujian hipotesis penelitian mengenai perbedaan tingkat perilaku *bullying* siswa sebelum dan sesudah diberi berupa bimbingan kelompok teknik *role playing* maka digunakan rumus t-test yang dikemukakan oleh Suharsimi Arikunto (2002:275) yaitu:

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum X^2 d}{N(N-1)}}}$$

Di mana : *t* = Perbedaan dua mean

- Md = perbedaan mean pretest dan posttest
 $\sum X^2d$ = jumlah kuadrat deviasi
 N = banyaknya subjek
 d.b. = ditentukan dengan $N - 1$

Kriteria hipotesis klien diterima hipotesis nihil (HO) apabila nilai t *hitung* lebih kecil dari pada nilai t *tabel* pada taraf signifikan 5% dengan derajat kebebasan (N-1) tertentu dan sebaliknya. Diterima hipotesis kerja (H1) apabila t *hitung* lebih besar dari pada nilai t *tabel* pada taraf signifikan 5% dengan derajat kebebasan (N-1) tertentu.

Hasil Penelitian

Hasil penelitian yang dilaksanakan di SMK Negeri 1 Barru guna mengetahui gambaran teknik *Role Playing* pada bimbingan kelompok terhadap berkurangnya perilaku *bullying* siswa bermasalah di SMK Negeri 1 Barru sebelum dan setelah perlakuan.

Gambaran pemahaman siswa tentang penerapan teknik *Role Playing* pada bimbingan kelompok terhadap berkurangnya perilaku *bullying* siswa bermasalah di SMK Negeri 1 Barru

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan desain *Pre-test post-test one group design*. Desain ini adalah penelitian yang dilakukan sebanyak dua kali yaitu sebelum eksperimen (*pre-test*) dan sesudah eksperimen (*post-test*) dengan satu kelompok subjek yang berjumlah 13 orang siswa sebagai responden (jadwal terlampir)

1. Tahap permulaan

Konselor mengawali kegiatan ini dengan membangun *rapport*. Kegiatan membangun *rapport* disini dilakukan dengan cara konselor memperkenalkan peneliti kepada siswa dan maksud kegiatan ini dilakukan. Hal ini bertujuan agar siswa tidak bingung dengan kehadiran peneliti. Kemudian peneliti menjelaskan kepada siswa aturan-aturan yang perlu diketahui dalam pelaksanaan penerapan teknik *Role Playing*. Selanjutnya peneliti memberikan angket kepada siswa untuk diisi.

2. Tahap pelaksanaan/Inti

1) Pertemuan pertama

- Klien berkumpul dengan duduk melingkar, masing-masing klien menuturkan masalah yang dialaminya.
- Konselor meminta klien saling mengungkapkan apa saja yang mereka pikirkan tentang *bullying*
- Konselor meminta klien semakin terbuka tentang teman-teman yang sering mereka *bullying*.

2) Pertemuan kedua

- Konselor membentuk tiga-kelompok diskusi.
- Konselor meminta klien melakukan peragaan dalam bentuk *role playing* dengan tema : kelompok 1 *bullying* fisik, kelompok 2 *bullying* verbal, dan kelompok 3 *bullying* mental.
- Konselor mengakhiri sesi ini dengan meminta refleksi dari masing-masing kelompok

3) Pertemuan ketiga

- Masing-masing kelompok melakukan *role playing* dengan tema masing-masing
- Setelah selesai masing-masing kelompok diminta memberikan pemaparan tentang masalah yang diangkat.
- Konselor mengakhiri sesi ini dengan refleksi dari anggota kelompok.

4) Pertemuan keempat

- Konselor meminta padangan klien tentang apa yang telah dilakukan selama ini, dan bagaimana merubahnya.
- Konselor meminta klien agar tetap menjaga diri dalam pergaulan serta menghindari perilaku bullying baik di sekolah atupun di lingkungan sekitarnya.
- Konselor berterima kasih, dan membagikan angket untuk postes

Analisis Statistik Deskriptif

Untuk mengetahui gambaran penerpaan layanan bimbingan dan konseling sebelum dan setelah perlakuan digunakan analisis statistik deskriptif. Analisis statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud untuk membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi, maka berikut ini akan disajikan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi yang diklasifikasikan dalam 5 (lima) kategori, yaitu; tingkat sangat tinggi, tinggi, cukup, rendah dan sangat rendah.

Data menunjukkan bahwa pemahaman tentang gambaran teknik *Role Playing* pada bimbingan kelompok terhadap berkurangnya perilaku *bullying* siswa bermasalah di SMK Negeri 1 Barru sebelum perlakuan (pretest) dengan kategori yang sangat tinggi dan kategori tinggi tidak ada, kategori sedang sebanyak 11 responden atau 85%, rendah ada 1 responden atau 8% dan sangat rendah ada 1 responden atau 8 %.

Selanjutnya sesuai dengan nilai persentase tertinggi yang diperoleh sebesar 85% yang berada pada interval 91-99. Hal ini berarti bahwa pemahaman tentang gambaran teknik *Role Playing* pada bimbingan kelompok terhadap berkurangnya perilaku *bullying* siswa bermasalah di SMK Negeri 1 Barru berada pada kategori **sedang**.

Setelah diberikan perlakuan berupa teknik *Role Playing* pada bimbingan kelompok sebanyak 4 kali pertemuan terlihat bahwa siswa sebagai subjek mengalami peningkatan. Hal ini dapat dilihat dari pemahaman tentang teknik *Role Playing* pada bimbingan kelompok terhadap berkurangnya perilaku *bullying* siswa bermasalah di SMK Negeri 1 Barru berada pada kategori sangat tinggi sebanyak 11 responden atau 85%, kategori tinggi dan sedang tidak ada, sedangkan pada kategori rendah dan kategori sangat rendah masing-masing ada 1 orang atau 8%.

Selanjutnya sesuai dengan nilai persentase tertinggi yang diperoleh sebesar 85% yang berada pada interval 108-117. Hal ini berarti bahwa pemahaman tentang teknik *Role Playing* pada bimbingan kelompok terhadap berkurangnya perilaku *bullying* siswa bermasalah di SMK Negeri 1 Barru berada pada kategori **sangat tinggi**.

Uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan tes “t” untuk menguji dua hipotesis yaitu H_a (Hipotesis alternatif) yang berbunyi “Ada pengaruh teknik *Role Playing* pada bimbingan kelompok terhadap berkurangnya perilaku *bullying* siswa bermasalah di SMK Negeri 1 Barru.”

Melawan H_0 (Hipotesis Nihil) yang berbunyi “Tidak ada pengaruh teknik *Role Playing* pada bimbingan kelompok terhadap berkurangnya perilaku *bullying* siswa bermasalah di SMK Negeri 1 Barru.” untuk keberartian penelitian maka yang akan diuji adalah H_0 atau hipotesis nihil yang berbunyi tidak ada perbedaan, adapun langkah-langkah uji hipotesis dari tabel di atas dapat diketahui:

$$N = 13$$

$$\sum D = 187$$

$$\sum D^2 = 3031$$

$$\sum M_D = \sum D/N = 14$$

Dengan diperolehnya $\sum D^2$ maka dapat diketahui besaran Deviasi standar perbedaan skor Variabel x dan Variabel y dengan rumus sebagai berikut:

$$SD_D = \sqrt{\frac{\sum D^2}{N} - \left(\frac{\sum D}{N}\right)^2}$$

$$SD_D = \sqrt{\frac{3031}{13} - \left(\frac{187}{13}\right)^2}$$

$$SD_D = \sqrt{233 - 196}$$

$$SD_D = \sqrt{37}$$

$$SD_D = 6$$

Dengan diperolehnya SD_D sebesar 6 Lebih lanjut dapat diperhitungkan Standard Error dari Mean Perbedaan Skor antara variabel x dan variabel y:

$$SE_{M_D} = \frac{SD_D}{\sqrt{N - 1}}$$

$$SE_{M_D} = \frac{6}{\sqrt{13 - 1}}$$

$$SE_{M_D} = \frac{6}{3,4}$$

$$SE_{M_D} = 1,7$$

Langkah berikutnya adalah mencari harga t_o dengan menggunakan rumus:

$$t_o = \frac{M_D}{SE_{M_D}} t_o = \frac{14}{1,7}$$

$$t_o = 8,2$$

Selanjutnya menghitung df atau db-nya:

df atau db = $N - 1 = 13 - 1 = 12$. Dengan df = 13 setelah dikonsultasikan pada tabel nilai “ t_{tabel} ”, pada taraf 5% atau 0,05, adalah 2,16.

Maka dapat diketahui bahwa: $t_{tabel} 2,16 < t_o 8,2$

Tingkat signifikan yang digunakan $\alpha = 0,05$ dengan kriteria adalah tolak H_o jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ dan diterima H_o jika $t_{hitung} \leq t_{tabel}$,

Karena t_o lebih besar daripada t_{tabel} maka hipotesis nihil (H_0) ditolak ini berarti bahwa ada pengaruh teknik *Role Playing* pada bimbingan kelompok terhadap berkurangnya perilaku *bullying* siswa bermasalah di SMK Negeri 1 Barru.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa: Pemahaman tentang teknik *Role Playing* pada bimbingan kelompok terhadap berkurangnya perilaku *bullying* siswa bermasalah di SMK Negeri 1 Barru sebelum perlakuan berada pada kategori **sedang**. Setelah diberikan perlakuan berupa teknik *Role Playing* pada bimbingan kelompok sebanyak 4 kali pertemuan terlihat bahwa siswa sebagai subjek mengalami peningkatan berada pada kategori **sangat tinggi**. Terdapat pengaruh yang signifikan antara teknik *Role Playing* pada bimbingan kelompok terhadap berkurangnya perilaku *bullying* siswa bermasalah di SMK Negeri 1 Barru. Penelitian ini dapat menjadi bahan kajian terhadap pengembangan layanan bimbingan kelompok dalam penggunaan teknik *role palying* Penelitian ini dapat menjadi pertimbangan guru bimbingan dan konseling dalam menerapkan jenis layanan pada siswa di masa yang akan datang. Penelitian ini dapat menjadi rujukan bagi para peneliti dalam melakukan penelitian yang sejenis

Kepustakaan

- Achmad Juntika Nurihsan. 2011. *Bimbingan dan Konseling dalam Berbagai Latar Kehidupan*. Refika Aditama. Bandung
- Anantasari. (2006). *Menyikapi Perilaku Agresif Anak*. Kanisius. Yogyakarta
- Andri Priyatna. 2010. *Let's End Bullying: Memahami, Mencegah & Mengatasi Bullying*. Elex Media Komputindo. Jakarta
- Arif Tiro. 2002. *Statistika Dasar*. Andira Publisher. Makassar
- Bimo Walgito. 2010. *Psikologi kelompok*. Andi. Yogyakarta
- Bimo Walgito. 2010. *Bimbingan + Konseling (Studi & Karier)*. Andi. Yogyakarta
- Costrie Ganes Widayanti. 2009. Fenomena Bullying di Sekolah Dasar Negeri di Semarang. *Jurnal Psikologi*. Vol. 5. No. 2, Desember 2009
- Faye Ong. 2003. *Bullying At School*. The California Department of Education: CDE Press.
- Fenti Hikmawati. 2011. *Bimbingan Konseling*. Raja Grafindo Persada. Jakarta
- Heri Surya. 2005. *Kiat Mengatasi Penyimpangan Perilaku Anak 2*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- James, Alana. 2010. *School Bullying. PhD Researcher*. Goldsmiths University of London
- Mulyasa. 2002. *Majemen Berbasis Sekolah. Konsep Strategis dan Implementasi*. Remaja Rosda Karya. Bandung
- Riduwan. 2010. *Belajar Mudah Penelitian*. Alfabeta. Bandung
- Rigby, Ken. 2003. *Bullying Among Young Children: A Guide for Teachers and Carers*. Australia: Australian Government Attorney-General's Department