

BAB II

KERANGKA TEORI

A. KERANGKA TEORI

1. Layanan Bimbingan Kelompok

a) Pengertian Layanan Bimbingan Kelompok

Bimbingan kelompok merupakan salah satu dari sekian banyak layanan yang ada pada bimbingan dan konseling. Secara spesifik dapat dilihat dari dua arah yaitu ada bimbingan dan juga ada kelompok, dimana bimbingan itu sendiri merupakan bantuan atau pertolongan yang dilakukan secara berkelompok.

Bimo Walgito dalam bukunya bimbingan dan konseling (study dan karier) (2010:181) menjelaskan bahwa pada mulanya bimbingan dan konseling itu hanya terdapat konseling individu saja, akan tetapi pada perkembangannya muncul juga konseling kelompok yang meskipun relatif beranggotakan 8 atau 10 orang saja.¹²

Tohirin: (2009:170) menjelaskan juga bahwa bimbingan kelompok merupakan bantuan secara berkelompok, dimana didalamnya terdapat dinamika kelompok untuk membahas berbagai hal yang berguna bagi pengembangan atau pencegahan dari setiap individu.¹³

Achmad Juntika Nurihsan dalam bukunya yang berjudul Bimbingan dan Konseling dalam Berbagai Latar kehidupan (2011:23) menyatakan bahwa bimbingan kelompok yaitu bimbingan atau bantuan yang dilakukan oleh konselor kepada setiap individu dalam ruang lingkup kelompok, dan juga menyampaikan berupa aktifitas atau informasi yang berhubungan dengan masalah pendidikan, sosial, dan pekerjaan.¹⁴

Bimbingan kelompok adalah suatu layanan dalam BK yang dilaksanakan dengan diskusi oleh kelompok untuk membahas permasalahan yang umum. Layanan bimbingan kelompok dilakukan diluar jam pembelajaran

¹² Bimo Walgito, "Bimbingan Dan Konseling (Studi Dan Karir)" (Yogyakarta: Andi Offset, 2004), 15.

¹³ Abu Rahman, "SKRIPSI Pengaruh Teknik *Role Playing* Pada Bimbingan Kelompok Terhadap Berkurangnya Perilaku *Bullying* Siswa Bermasalah Di SMK NEGERI 1 BARU," *Bimbingan Dan Konseling* 6 (2019): 58.

¹⁴ Salahuddin, "Bimbingan Dan Konseling."

agar tidak mengganggu kegiatan belajar, dilakukan secara diskusi yang beranggotakan 5-10 orang dan dipimpin oleh satu pemimpin kelompok.¹⁵

Jadi dapat ditarik kesimpulan bahwa kegiatan bimbingan kelompok adalah layanan dalam ruang lingkup bimbingan dan konseling yang diberikan kepada sejumlah individu dalam bentuk kelompok dengan memanfaatkan dinamika kelompok yang akan memunculkan interaksi saling mengeluarkan pendapat, memberikan saran dan tanggapan dan pembimbing/konselor juga memberikan informasi-informasi yang bermanfaat dalam membantu individu dalam mencapai perkembangan secara optimal serta untuk membahas topik atau permasalahan-permasalahan tertentu.

Masalah-masalah yang dibahas yaitu masalah-masalah perorangan atau individu yang berada dalam lingkup kelompok itu dan dapat mengenai bidang bimbingan (bidang pribadi, sosial, belajar, dan karir). Dengan demikian, bahwa suatu kelompok membutuhkan adanya peraturan, nilai-nilai, pedoman yang memungkinkan seluruh anggota kelompok mengarahkan diri dan bertindak mencapai tujuan-tujuan yang akan mereka kehendaki.¹⁶

Dalam Al-Qur'an surat Ali Imran ayat 159-160 yang berbunyi:

فَبِمَا رَحْمَةٍ مِّنَ اللَّهِ لِنْتَ لَهُمْ وَلَوْ كُنْتَ فَظًّا غَلِيظَ الْقَلْبِ لَانفَضُّوا
مِنْ حَوْلِكَ فَاعْفُ عَنْهُمْ وَاسْتَغْفِرْ لَهُمْ وَشَاوِرْهُمْ فِي الْأَمْرِ فَإِذَا
عَزَمْتَ فَتَوَكَّلْ عَلَى اللَّهِ إِنَّ اللَّهَ يُحِبُّ الْمُتَوَكِّلِينَ إِنْ يَنْصُرْكُمْ اللَّهُ فَلَا

¹⁵ David Ari Setyawan, "Efektivitas Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Self Mengagement Untuk Meningkatkan Disiplin Belajar Siswa," *Jurnal Nusantara of Research* Vol.3, no. no.2 (2016): 79–80, <https://ojs.unpkediri.ac.id/index.php/efektor/issue/view/34>.

¹⁶ Ganjar Adit Nugraha, Heris Hendriana, and Tita Rosita, "Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Role Playing Untuk Mengurangi Perilaku Bullying Pada Peserta Didik Smp 'x' Di Kota Bandung," *FOKUS (Kajian Bimbingan & Konseling Dalam Pendidikan)* 2, no. 6 (2019): 213–27.

غَالِبَ لَكُمْ وَإِنْ يَخْذُلْكُمْ فَمَنْ ذَا الَّذِي يَنْصُرُكُمْ مِنْ بَعْدِهِ وَعَلَى اللَّهِ
فَلْيَتَوَكَّلِ الْمُؤْمِنُونَ

Artinya: “Maka disebabkan rahmat dari Allah-lah kamu berlaku lemah lembut terhadap mereka. Sekiranya kamu bersikap keras lagi berhati kasar, tentulah mereka menjauhkan diri dari sekelilingmu. Karena itu maafkanlah mereka, mohonkanlah ampun bagi mereka, dan bermusyawaratlah dengan mereka dalam urusan itu. Kemudian apabila kamu telah membulatkan tekad, maka bertawakkallah kepada Allah. Sesungguhnya Allah menyukai orang-orang yang bertawakkal kepada-Nya.”¹⁷

Jika Allah menolong kamu, maka tak adalah orang yang dapat mengalahkan kamu; jika Allah membiarkan kamu (tidak memberi pertolongan), maka siapakah gerangan yang dapat menolong kamu (selain) dari Allah sesudah itu? Karena itu hendaklah kepada Allah saja orang-orang mukmin bertawakkal”¹⁸.

Dalam Al-Qur’an dijelaskan bahwasannya sesama muslim harus saling mengasihi, berperilaku lemah lembut, dan juga bermusyawarah dengan mereka. Dalam kategori bermusyawarah disini yaitu ketika ada satu muslim yang mengalami masalah ataupun hal yang serupa patut dari kita melakukan musyawarah (sesi konseling) untuk memecahkan masalah yang sedang dihadapi muslim tersebut. Dan disini konselor atau orang yang ahli adalah perantara untuk menolong muslim yang sedang bermasalah karena sejatinya semua masalah dan solusi itu datangnya dari Allah.

b) Manfaat Layanan Bimbingan Kelompok

Menurut Elida P dalam Sisca Folastrri memberikan masukan bahwasannya terdapat macam-macam manfaat yang dapat diperoleh oleh anggota

¹⁷ Al-Qur’an, Ali Imran ayat 159-160, *Al-Quran dan Terjemahnya*.

¹⁸ Al-Qur’an, Ali Imran ayat 159-160, *Al-Qur’an dan Terjemahnya*.

kelompok melalui pelayanan bimbingan kelompok, adapun manfaatnya adalah sebagai berikut:

- 1) Mendapatkan pemahaman tentang diri sendiri serta perkembangan diri yang bersifat unik.
- 2) Meningkatkan penerimaan diri sendiri, keyakinan diri, serta sesuatu yang dihargai terhadap diri sendiri supaya tercapai pemahaman baru tentang diri sendiri serta lingkungan sekitar.
- 3) Mempunyai kesensitifan yang besar terhadap kebutuhan serta perasaan orang lain.
- 4) Menguasai kebutuhan serta kasus yang dialami secara bersama oleh anggota kelompok yang berkembang menjadi perasaan yang bersifat umum.
- 5) Memahami nilai-nilai yang berlaku serta hidup dengan tuntutan nilai-nilai tersebut.
- 6) Sanggup memastikan satu opsi yang pas serta dicoba dengan metode yang arif bijaksana.¹⁹

c) Asas-Asas dalam Layanan Bimbingan Kelompok

Dalam pelaksanaan layanan bimbingan kelompok terdapat beberapa asas-asas yang harus diterapkan untuk memperlancar pelaksanaan layanan bimbingan kelompok. Asas-asas yang akan diperhatikan dalam menyelenggarakan layanan bimbingan kelompok yaitu setiap anggota yang mengikuti layanan bimbingan kelompok diharapkan mengikuti bimbingan kelompok dengan sukarela tanpa ada paksaan dari pihak lain dan terbuka dalam menyampaikan ide, gagasan dan pendapat yang berkaitan dengan topik yang sedang dibahas dan mengikuti semua kegiatan yang sudah direncanakan oleh pemimpin kelompok.²⁰ Adapun beberapa asas-asas yang perlu diterapkan dan diperhatikan dalam pelaksanaan layanan bimbingan kelompok diantaranya :

1) Asas Kerahasiaan

Segala sesuatu yang disampaikan serta terjadi dalam aktivitas kelompok sebaiknya jadi rahasia

¹⁹ Jefriano, "SKRIPSI Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok Teknik Role Playing Terhadap Komunikasi Interpersonal Siswa Di SMA N 4 SOLOK," n.d., 15–21.

²⁰ Annisa Rahmah, "Jurnal Pelayanan Bimbingan Dan Konseling Program Studi Bimbingan Dan Konseling Fkip Universitas Lambung Mangkurat," *Jurnal Pelayanan Bimbingan Dan Konseling* 2, no. 2 (2021): 68, <https://ppjp.ulm.ac.id/journals/index.php/jpbk/article/download/1519/1204>.

kelompok yang hanya boleh diketahui oleh anggota kelompok serta tidak disebarluaskan ke luar kelompok. Segala kelompok sebaiknya menyadari tentang hal ini serta berniat dengan serius untuk melaksanakannya.

Pengaplikasian asas kerahasiaan memang penting dalam layanan bimbingan kelompok mengingat pokok bahasan merupakan permasalahan yang dirahasiakan oleh semua anggota kelompok. Individu yang memimpin kelompok hendaknya sangat menekankan asas ini agar anggotanya berkomitmen penuh untuk melaksanakannya.

2) Asas Kesukarelaan

Kesukarelaan anggota kelompok diawali semenjak mulainya rencana pembuatan kelompok oleh individu yang memimpin kelompok. Kesukarelaan terus menerus dibina melalui upaya pemimpin kelompok dalam meningkatkan syarat-syarat kelompok yang efisien serta perstrukturannya tentang layanan bimbingan kelompok. Dengan kesukarelaan itu anggota bisa mewujudkan kedudukan aktif tiap-tiap dalam diri mereka untuk mencapai tujuan layanan.²¹

3) Asas-Asas lain (Kegiatan, kekinian dan keterbukaan)

Dinamika kelompok dalam aktivitas bimbingan kelompok terus menerus menjadi intensif serta efisien apabila seluruh anggota kelompok secara penuh mempraktikkan asas aktivitas serta asas keterbukaan. Mereka secara aktif dan terbuka menunjukkan diri tanpa rasa khawatir, malu maupun ragu. Dinamika kelompok terus menjadi besar, berisi, serta bervariasi. Masukan serta sentuhan terus menjadi bermakna hingga partisipan bimbingan kelompok hendaklah mendapatkan sesuatu yang bernilai.

Asas kekinian menyumbangkan isi aktual dalam ulasan yang dilaksanakan oleh anggota kelompok hendaknya dimohon untuk memaparkan hal-hal yang terjalin serta berlaku saat ini. Hal-hal ataupun pengalaman yang sudah terjadi dan teraksana

²¹ Rahmah.

kemudian dianalisis untuk kepentingan ulasan hal-hal yang terjalin serta berlaku saat ini. Hal-hal yang akan datang direncanakan dan dicocokkan dengan keadaan yang terdapat saat ini.²²

d) Tujuan Bimbingan Kelompok

Menurut Priyatno tujuan layanan bimbingan kelompok terdapat dua bagian, yaitu tujuan bimbingan kelompok secara garis besar, dan juga secara khusus. Tujuan bimbingan kelompok secara khusus adalah: bimbingan kelompok bermaksud untuk membahas topik-topik yang sedang marak dibicarakan, sedang hangat, dan juga aktual dan menjadi pusat perhatian peserta. Dengan melalui dinamika kelompok tersebut diharapkan peserta menjadi aktif dan mengembangkan pikiran, perasaan dan persepsi serta sikap yang menunjang untuk diwujudkan perilaku yang lebih efektif.²³

Menurut Tohirin (2007:172) menyatakan bahwa secara umum tujuan dari layanan dan bimbingan konseling itu adalah pengembangan kemampuan dalam berkomunikasi, bersosialisasi. Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa tujuan layanan bimbingan kelompok secara umum yaitu untuk mengembangkan kemampuan peserta dalam berkomunikasi, dan juga bersosialisasi dan secara khusus yaitu untuk membahas topik yang sedang aktual dan membantu peserta memperoleh informasi yang bermanfaat bagi semua peserta bimbingan kelompok, dan juga membantu peserta dalam bertanggung jawab atas apa yang mereka ucapkan, membantu peserta dalam mengambil keputusan, dan juga membantu peserta supaya cakap dalam berkomunikasi.²⁴

e) Komponen Layanan Bimbingan Kelompok

Dalam pelaksanaan layanan bimbingan kelompok ini terdapat tiga komponen yang berperan yaitu pemimpin kelompok (konselor), peserta atau anggota kelompok dan dinamika kelompok.

1) Pemimpin kelompok

²² Rahmah.

²³ Salahuddin, "Bimbingan Dan Konseling."

²⁴ Irma Wulandari and Rima Irmayanti, "Bimbingan Kelompok Melalui Teknik," *FOKUS (Kajian Bimbingan & Konseling Dalam Pendidikan)* 2, no. 4 (2019): 125–37.

Pemimpin kelompok adalah komponen yang penting dalam konseling kelompok. Dalam hal ini pemimpin bukan saja sebagai mengarahkan perilaku anggota sesuai dengan kebutuhan melainkan juga harus tanggap terhadap segala perubahan yang berkembang dalam kelompok tersebut.

2) Anggota kelompok

Anggota kelompok merupakan salah satu unsur pokok dalam suatu kelompok, karena tanpa adanya anggota kelompok itu tidak bisa dikatakan suatu kelompok.

3) Dinamika kelompok

Dinamika kelompok dalam kegiatan konseling kelompok dinamika kelompok haruslah ditumbuhkembangkan karena dinamika kelompok adalah interaksi interpersonal yang ditandai dengan semangat kerjasama antar anggota kelompok, saling berbagi pengetahuan, pengalaman dan untuk mencapai tujuan kelompok.²⁵

f) Tahapan Layanan Bimbingan Kelompok

Dalam proses layanan bimbingan kelompok pentingnya tahapan-tahapan di dalam layanan bimbingan kelompok yang harus dilalui untuk menjadikan layanan semakin terarah, runtut dan tepat pada sasaran. Tahapan dalam pelaksanaan bimbingan kelompok menurut Priyanto ada empat tahapan yang harus diperhatikan, sebagai berikut :

- 1) Tahap pembukaan, yaitu tahap dimana untuk membentuk sebuah kelompok yang nantinya mengembangkan dinamika kelompok dalam mencapai tujuan bersama.
- 2) Tahap pembentukan, yaitu merupakan tahap perkenalan, tahap partisipasi diri, tahap memasukan diri kedalam kehidupan suatu kelompok. Pada tahap pembentukan ini diharapkan anggota kelompok saling mengenal antara satu dengan yang lain untuk menjalin keakraban antar individu, dan anggota saling mengungkapkan tujuan dan harapan-harapan yang ingin dicapai oleh masing-masing individu.

²⁵ Wulandari and Irmayanti.

- 3) Tahap peralihan yaitu tahap dimana untuk mengalihkan tahap awal ke tahap selanjutnya yang lebih terarah pada pencapaian tujuan bersama. Tahap ini merupakan mediator antara tahap pembentukan dan tahap kegiatan. Hal umum yang sering kali muncul pada tahap ini adalah terjadinya suasana ketidakseimbangan dalam diri masing-masing anggota kelompok. Oleh karena itu, dalam tahapan kedua ini terdapat beberapa langkah, diantaranya yaitu memperjelas kembali kegiatan kelompoknya secara singkat, tanya serta jawab tentang kesiapan anggota untuk kegiatan lebih lanjut, mengenali suasana, memberikan contoh topik bahasan yang dikemukakan dan dibahas dalam kelompok.
- 4) Tahap kegiatan yaitu pada tahapan ini merupakan tahap inti dari kegiatan bimbingan kelompok yaitu membahas topik-topik yang sudah disepakati oleh semua anggota kelompok. Di dalam tahap ini terdapat berbagai kegiatan yang di laksanakan yaitu: (a) setiap anggota kelompok diharapkan aktif dalam berdiskusi dan bebas dalam mengemukakan topik yang akan dibahas, (b) menetapkan dan mengonfirmasi masalah atau topik yang akan di bahas terlebih dahulu, (c) anggota kelompok membahas masing-masing topik secara mendalam dan tuntas serta menentukan langkah selanjutnya atau penyelesaiannya, (d) kegiatan selingan, kegiatan ini biasanya diisi dengan permainan untuk menjadikan anggota kelompok menjadi semakin semangat.
- 5) Tahap penyimpulan yaitu kegiatan yang dimana menyimpulkan atau melihat kembali apa yang sudah dibahas pada kegiatan ini, dan apa yang sudah dicapai. Peserta dimintai untuk merefleksi kembali apa yang mereka dapatkan ketika kegiatan tersebut.²⁶
- 6) Tahap pengakhiran yaitu tahap akhir untuk menutup kegiatan tadi serta melihat kembali apa yang sudah dicapai dan merencanakan kembali kegiatan selanjutnya. Dan tahapan ini menjadi tahap pokok terpenting yang dapat menentukan hasil dari

²⁶ Ristiyana, Kiswantoro, and Hidayati, "Bimbingan Kelompok Teknik Role Playing Untuk Mengatasi Dampak Negative Bulliyng Terhadap Emosi Siswa."

penyelesaian setiap tahap. Berikut ini beberapa hal yang harus dilakukan dalam tahap ini, yaitu : (a) pemimpin kelompok mengemukakan bahwa kegiatan akan berakhir, (b) seluruh anggota dan pemimpin kelompok juga mengungkapkan kesan dan hasil-hasil dari proses kegiatan, (c) pemimpin kelompok membahas kegiatan selanjutnya, (d) dan mengutarakan pesan dan harapan.²⁷

2. Teknik Role Playing

a) Pengertian Teknik *Role Playing*

Role playing merupakan kata dari bahasa Inggris yang terdiri dari dua kata, yaitu “*role*” yang artinya peran, tugas sedangkan “*playing*” berasal dari kata “*play*” yang berarti sandiwara, bermain. Jadi, “*role playing*” dapat kita artikan sebagai bermain peran. Menurut Hisyam, *role playing* ialah suatu aktivitas pembelajaran terencana yang dirancang untuk mencapai tujuan-tujuan pendidikan yang spesifik. Sementara menurut Husein Ahmad *role play* merupakan “Salah satu bentuk permainan pendidikan yang dipakai untuk menjelaskan peranan, sikap, tingkah laku, dan nilai dengan tujuan menghayati perasaan, sudut pandang, dan berpikir orang lain”.

Pengertian yang dikemukakan oleh Bannet dalam Tatiek Romlah menjelaskan bahwa permainan peranan adalah suatu alat belajar yang mengembangkan keterampilan-keterampilan dan pengertian-pengertian mengenai hubungan antar manusia dengan jalan memerankan situasi-situasi yang paralel dengan yang terjadi dalam kehidupan yang sebenarnya.²⁸

Menurut Sugihartono, pendekatan *role play* ialah pendekatan dalam belajar untuk mengembangkan pengimajinasian serta penghayatan murid dengan pendekatan meniru karakter pennokohan. Berdasarkan pemaparan yang ada diatas, penulis dapat menyimpulkan bahwasannya teknik *role playing* ini merupakan salah satu teknik dalam bimbingan kelompok dimana yang berfokus

²⁷ Ristiyana, Kiswantoro, and Hidayati.

²⁸ Ari Yanto, “Metode Bermain Peran (Role Playing) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS,” *Cakrawala Pendas* 1, no. 1 (2015): 24.

pada bermain peran dengan mengembangkan daya imajinasi dan juga penghayatan.²⁹

Role playing ini sendiri nantinya diterapkan dalam layanan bimbingan kelompok dimana yang memiliki tujuan Terhadap *bullying* siswa. Dengan menggunakan teknik *role playing* ini, diharapkan siswa mampu Terhadap *bullying* melalui sebuah permainan.

Bermain peran (*role playing*) adalah cara untuk menyajikan atau suatu bahan pembelajaran dengan metode mempertunjukkan atau menontonkan atau dapat juga memperlihatkan suatu kejadian atau peristiwa-peristiwa yang dialami oleh seseorang. Tingkah laku dalam hubungan sosial.

Menurut Fogg dalam Miftahul Huda berpendapat bahwa *role playing* atau bermain peran adalah “sejenis permainan gerak yang di dalamnya ada tujuan, aturan dan edutainment”. Dalam *role playing* siswa dikondisikan pada situasi tertentu di luar kelas, meskipun saat itu pembelajaran terjadi di dalam kelas. Selain itu, *role playing* sering kali dimaksudkan sebagai suatu bentuk aktivitas dimana siswa membayangkan dirinya seolah-olah berada di luar kelas dan memainkan peran orang lain. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, bergantung pada apa yang diperankan.

Dengan kata lain, *role playing* adalah metode pembelajaran yang dalam pelaksanaannya peserta didik dapat tugas dari guru untuk mendramatisasikan kehidupan sosial yang sedang firal atau dapat juga dengan satu masalah yang sudah disepakati ketika kegiatan bimbingan kelompok berlangsung.³⁰

b) Langkah-Langkah Pelaksanaan *Role Playing*

Tahapan-tahapan dalam Teknik *Role Playing* menurut Shaftels dibagi menjadi sembilan langkah yaitu:

- 1) Tahap pertama pemanasan yaitu (a) mengidentifikasi dan mengenalkan permasalahan serta tujuan yang akan dicapai ketika simulasi, (b)

²⁹ Mohammad Fani et al., “Layanan Bimbingan Dan Konseling Untuk Membentuk Karakter Disiplin Siswa” 6, no. 2 (2020): 86–93.

³⁰ Hendra Krisnadi Darmawan, “SKRIPSI Mengurangi Perilaku Bullying Melalui Metode Role Playing Pada Siswa Kelas VIII D Di SMP 1 Tempel,” 2015, 33.

- memperjelas permasalahan, (c) memaknai permasalahan, (d) dan menerangkan *role playing*.
- 2) Tahap kedua pemilihan partisipan yaitu (a) menganalisa peranan, (b) memilih peserta yang akan memainkan peran.
 - 3) Tahap ketiga pengaturan seting tempat kejadian yaitu (a) mengatur pembatasan tindakan, (b) memperjelas kembali peranan, (c) melakukan pendekatan pada situasi yang dipermasalahkan.
 - 4) Tahap keempat persiapan pengamat yaitu (a) memutuskan suatu hal yang akan diamati, (b) memberikan tugas pengamatan.
 - 5) Tahap kelima pemeranan yaitu (a) memulai *role playing*, (b) mengukuhkan *role playing*.
 - 6) Tahap keenam permusyawaratan serta pengevaluasian yaitu (a) meringkas pemerannya (kejadian, posisi, kenyataan), (b) mendiskusikan fokus dan inti, (c) mengembangkan pemeranan lebih lanjut.³¹
 - 7) Tahap ketujuh pemeranan ulang yaitu (a) memainkan peran yang sudah diperbaiki, (b) memberi masukan dan evaluasi alternatif perilaku pada langkah selanjutnya.
 - 8) Tahap kedelapan pengulangan terhadap tahap keenam.
 - 9) Tahap kesembilan pemberian wawasan serta melakukan generalisasi yaitu proses menghubungkan situasi yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari serta permasalahan terkini yang dijelaskan dalam prinsip-prinsip umum pada tingkah laku.

Tahapan-tahapan yang ada diatas hampir sama dengan langkah-langkah *role playing* yang dikemukakan oleh Tatik Romlah dalam bukunya yang berjudul teori dan praktek bimbingan kelompok. Adapun langkah-langkah menurut beliau ialah tahapan persiapan, membuat skenario, membentuk kelompok yang akan memainkan sesuai skenarionya, menentukan tim observer atau

³¹ Faiqo Diana, "Role Playing," 2019, 9-16.

kelompok penonton, pelaksanaan sosiodrama, evaluasi dan diskusi serta ulangan permainan.³²

c) Prinsip Pembelajaran Teknik *Role Playing*

Penggunaan teknik ini harus sesuai dengan tujuan pembelajarannya, agar semua tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efisien dan efektif, memberikan kemudahan bagi peserta dalam memahami materi itu sendiri.³³

d) Kelebihan dan Kekurangan Teknik *Role Playing*

1) Kelebihan Teknik Bermain Kedudukan (*Role Playing*)

- a) Siswa/peserta didik dilatih untuk menguasai serta mengingat bahan yang hendak didramakan ataupun diperankan. Selaku pemain wajib menguasai serta menghayati isi cerita secara totalitas, paling utama untuk bagian yang wajib diperankannya. Dengan demikian daya ingat serta keahlian siswa hendak terlatih.
- b) Siswa/peserta didik hendak terlatih untuk berinisiatif serta berkreaitif. Pada waktu bermain siswa dituntut buat mengemukakan pendapatnya cocok dengan modul serta waktu yang ada.
- c) Bakat yang terpendam pada diri siswa/peserta didik bisa dibina sehingga dimungkinkan hendak timbul generasi seniman dari sekolah. Bila seni drama mereka dibina dengan baik, mungkin besar mereka akan jadi pemeran seni yang baik.
- d) Kerja sama antar pemain bisa ditumbuhkan serta dibina dengan sebaik- baiknya untuk mendidik siswa dalam menghargai karya ataupun hasil belajar siswa lain.
- e) Siswa mendapatkan pengalaman untuk menerima serta membagi tanggung jawab dengan sesamanya.

³² Diana.

³³ A T Smk and Negeri Barru, "Pengaruh Teknik Role Playing Pada Bimbingan Kelompok Terhadap Berkurangnya Perilaku Bullying Siswa Bermasalah Di Smk Negeri 1 Barru" 6 (2019): 55–65.

- f) Bahasa lisan siswa dapat dibina menjadi bahasa yang baik supaya mudah dimengerti oleh orang lain.³⁴
- 2) Kekurangan Teknik Bermain Kedudukan (*Role Playing*)
 - a) Siswa/peserta didik yang tidak ikut bermain peran mereka jadi kurang aktif.
 - b) Terlalu banyak membutuhkan waktu, baik waktu persiapan dalam rangka uraian isi bahan pelajaran ataupun pada penerapan pertunjukkan.
 - c) Membutuhkan tempat yang lumayan luas, bila tempat bermain peran sempit menimbulkan gerak pemain kurang leluasa.
 - d) Menimbulkan kegaduhan, dan terkadang menyebabkan kelas lain terganggu.
 - e) Dibutuhkan guru dengan keterampilan yang cukup dalam mengelola permainan tersebut.
 - f) Peserta/siswa kurang maksimal dalam memainkan peran tersebut.³⁵

3. Perilaku *Bullying*

a) Pengertian Perilaku *Bullying*

Secara harfiah, kata *bully* adalah menggertak serta mengganggu orang yang lebih lemah. Kemudian istilah *bullying* digunakan untuk menunjukkan perilaku agresif seseorang terhadap individu yang dirasa lemah secara berulang-ulang, sampai mengakibatkan individu tersebut merasa dikucilkan, diasingkan serta menyakiti secara fisik ataupun mental.³⁶

Berdasarkan definisi diatas, dapat disimpulkan bahwa *bullying* terjadi karena dua perkara, yaitu pertama karena tidak adanya keseimbangan kekuatan antara orang yang melakukan *bullying* yang lebih kuat dan korban (*target*) yang lebih lemah. Keseimbangan kekuatan ini bisa berupa ukuran badan, kekuatan fisik,

³⁴ M Azizun Qad Marra Kusuma and Titin Indah Pratiwi, "Bermain Peran Untuk Mengurangi Perilaku *Bullying*," *Jurnal BK UNESA*, 2020, 610–19, <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-bk-unesa/article/view/34441>.

³⁵ Kusuma and Pratiwi.

³⁶ Caroline M. Prosser, "Book Review: *Bullying in Schools: And What to Do about It*," *Child Language Teaching and Therapy* 14, no. 2 (1998): 228–29, <https://doi.org/10.1177/026565909801400218>.

kepandaian bicara, dan juga gender (status sosial), status sosial, dan perasaan yang lebih superior. Unsur-unsur ketidakseimbangan dan intensitas inilah yang membedakan antara *bullying* dan kekerasan. Dalam kasus konflik antara dua orang atau antar kelompok yang kekuatannya sama (termasuk tawuran massal antar pelajar serta sekolah).

Dalam kasus *bullying* ini ketidakseimbangan antara kekuatan pelaku *bullying* dengan korbannya menghalangi antara keduanya untuk menyelesaikan konflik tersebut, sehingga kasus kekerasan yang seperti ini sering terjadi dan berulang-ulang. Kedua, adanya penyalahgunaan ketidakseimbangan tersebut untuk kepentingan si pelaku dengan cara mengganggu, mengucilkan orang lain, atau dengan cara menyerang orang yang dengan berkala. Kepentingan tersebut bisa jadi untuk menunjukkan kekuatan, kekuasaan serta superioritas, kepentingan ekonomi, atau hanya sekedar memnuhi kepuasa diri untuk melihat orang lain tundak terhadapnya (Olweus, 1993: 25).³⁷

Bullying dapat terjadi dimana saja dan kapan saja, ketika terjadi interaksi antar personal sosial manusia, antara lain bisa terjadi di sekolah, kampus, dunia maya, lingkungan politik, lingkungan militer, serta lingkungan masyarakat (preman, geng motor). Dalam hal ini, kasus *bullying* di sekolah sering terjadi dilupakan, padahal kasusu *bullying* di sekolah dapat menyebabkan efek yang sangat serius baik dalam jangka panjang maupun jangka pendek bagi para korbannya.

Dalam jangka pendek, korban *bullying* dapat menimbulkan rasa tidak aman, takut pergi ke sekolah, merasa terisolasi, harga diri yang rendah, depresi atau bahkan menimbulkan stress yang dapat berakhir dengan bunuh diri bagi si korban. Sedangkan dalam jangka panjang, korban *bullying* dapat menderita gangguan emosional dan perilaku. Fakta-fakta berikut mungkin sudah cukup membuktikan dampak dari *bullying* tersebut yang sangat mengkhawatirkan dan begitu serius.

³⁷ Ahmad Baliyo Eko Prasetyo, "Bullying Di Sekolah Dan Dampaknya Bagi Masa Depan Anak," *Pendidikan Islam* 4, no. 1 (2011): 19–20.

Sehingga menghasilkan pertanyaan mengapa kasus *bullying* di sekolah kurang banyak perhatian hingga pada akhirnya jatuh korban? Pertama, efeknya yang tidak nampak secara langsung, kecuali *bullying* dalam bentuk kekerasan. Kedua, banyak kasus *bullying* yang terjadi di seolah yang secara kasapmata tampak seperti bercandaan tapi secara tidak langsung itu termasuk kasus *bullying* verbal, sehingga membuat guru serta orang tua menganggap itu hanya sebuah gurauan antar teman. Padahal luka psikis dan emosional korban *bullying* verbal sangatlah dalam dan jauh menyakitkan. Ketiga, sebagian dari orang tua atau guru masih belum mengetahui hal itu, sehingga orang tua tidak tahu ada masalah yang serius disekitarnya.³⁸

Dalam Al-Qur'an surat Al-Hujuraat 49:11 yang berbunyi:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا لَا يَسْخَرْ قَوْمٌ مِّن قَوْمٍ عَسَىٰ أَن يَكُونُوا
 خَيْرًا مِّنْهُمْ وَلَا نِسَاءٌ مِّن نِّسَاءٍ عَسَىٰ أَن يَكُنَّ خَيْرًا مِّنْهُنَّ وَلَا
 تَلْمِزُوا أَنفُسَكُمْ وَلَا تَنَابَزُوا بِالْأَلْقَابِ بِئْسَ الْإِسْمُ الْفُسُوقُ بَعْدَ
 الْإِيمَانِ وَمَن لَّمْ يَتُبْ فَأُولَئِكَ هُم الظَّالِمُونَ

Artinya: “Hai orang-orang yang beriman, janganlah sekumpulan orang laki-laki merendahkan kumpulan yang lain, boleh jadi yang ditertawakan itu lebih baik dari mereka. Dan jangan pula sekumpulan perempuan merendahkan kumpulan lainnya, boleh jadi yang direndahkan itu lebih baik. Dan janganlah suka mencela dirimu sendiri dan jangan memanggil dengan gelaran yang mengandung ejekan. Seburuk-buruk panggilan adalah (panggilan) yang buruk sesudah iman dan barangsiapa yang tidak bertobat, maka mereka itulah orang-orang yang zalim”.³⁹

Ayat tersebut jelas melarang kita untuk mengolok-olok, menghina, apalagimenyakiti fisik

³⁸ Popytasari et al., “Teknik Role Playing Dalam Bimbingan Dan Konseling Untuk Perilaku Bullying Di Sekolah.”

³⁹ Al-Qur'an, Al Hujuraat ayat 11, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*.

kepada sesama, karena bisa jadi orang yang diolok-olok atau dihina lebih mulia dari yang mengolok-olok.

b) Macam-Macam Perilaku *Bullying*

1) *Bullying* verbal

Bullying verbal merupakan perundungan yang dilakukan menggunakan kata-kata dan biasanya terjadi melalui kata-kata yang tidak menyenangkan. Pada hal ini dapat dicontohkan bahwa *bullying* verbal seperti umpatan, ejekan, cacian, makian, celaan, serta fitnah yang membuat orang lain sakit hati dan sebagainya.⁴⁰

2) *Bullying* fisik

Bullying fisik merupakan perundungan yang dilakukan secara langsung melalui kontak/sentuhan fisik antara pelaku dan korban. *Bullying* ini secara jelas menggunakan fisik dan merupakan salah satu dari kekerasan karena menyakiti fisik seseorang. Bentuk *bullying* ini yaitu seperti pukulan, tamparan, meludahi, mencubit, melempar dengan sesuatu, menginjak, memberi perintah yang membuat korban lelah dan lain sebagainya.

3) *Bullying* Relasional

Bullying secara relasional merupakan perundungan harga diri korban secara sistematis melalui pengabaian, pengucilan atau penghindaran. Perilaku ini dapat mencakup sikap-sikap yang tersembunyi seperti pandangan yang agresif, lirik mata, helaan nafas, cibiran, tawa mengejek dan bahasa tubuh yang mengejek atau bisa disebut juga termasuk dalam sosial-emosional. *Bullying* dalam bentuk ini cenderung perilaku *bullying* yang paling sulit dideteksi dari luar.

Bullying secara relasional mencapai puncak kekuatannya diawal masa remaja, karena saat itu terjadi perubahan fisik, mental emosional dan seksual remaja. Ini adalah saat ketika remaja mencoba untuk mengetahui diri mereka dan menyesuaikan diri dengan teman sebaya.⁴¹

Selain itu contoh lainnya umumnya di sekolah pun sering terbentuknya geng/kelompok tertentu yang menyebabkan ada salah satu individu yang merasa terasingkan, pengucilan terhadap geng tersebut. Selain

⁴⁰ Nurmala Hayati & Fadhilla Yusri, "Upaya Edukasi Pencegahan Bullying Pada Siswa SMPN 1 Enam Lingkungan Di Kabupatn Padang Pariaman," *Kajian Penelitian Pendidikan Dan Kebudayaan (JKPPK)* 1, no. 1 (2023): 31–34.

⁴¹ Yusri.

dikucilkan seorang siswa yang dianggap “berbeda” dengan kebanyakan siswa yang ada di sekolah akan diabaikan, dicibir, *dibully* yang membuat siswa tersebut diasingkan dari geng ataupun sekelompok orang lainnya.

4) *Cyberbullying*

Cyberbullying merupakan sikap mengintimidasi di dunia maya. *Cyberbullying* adalah perilaku agresif yang disengaja dan berulang dari individu atau kelompok dengan menggunakan media komunikasi pada dunia maya dengan maksud untuk membahayakan orang lain secara emosional dan psikologis. Sosial media yang biasa dijadikan *cyberbullying* yaitu berupa Twitter, Instagram, Facebook, ataupun yang lainnya dimana pelaku *bullying* mengomentari secara negatif melalui rangkaian kalimatnya. *Cyberbullying* dapat berupa *bullying* dengan tindakan merendahkan orang lain, berlaku tidak adil, atau mengungkapkan informasi pribadi korban kepada publik yang dilakukan di dunia maya.⁴²

Cyberbullying diartikan juga sebagai praktik agresi seperti menyampaikan atau menunjukkan informasi negatif melalui jejaring internet atau perangkat digital lainnya dilakukan kapanpun, dengan menyebarkan informasi dan hal lainnya yang bersifat negatif serta berpeluang tidak dihilangkan secara total. Praktik *cyberbullying* sengaja dilayangkan oleh individu maupun kelompok yang dilakukan berulang-ulang hingga korban tidak berdaya. Praktik *cyberbullying* dapat dicontohkan ketika korban memposting gambar atau membuat story dan akhirnya diejek dan dihina oleh pelaku.

Praktik *cyberbullying* akhirnya menjadi hal yang biasa yang mana pelaku mengolok-olok, mengumpat, mengancam, berbicara buruk melalui media sosial dengan target mengirim pesan atau berkomentar dengan teks yang kasar dan negatif di berbagai sosial media. *Cyberbullying* termasuk perilaku mengganggu, apabila perilaku mengganggu terus saja dibiarkan, maka akan berdampak pada kurangnya efektivitas sikap jera yang berlangsung. Sikap jera dan pembelajaran tidak akan kondusif dan justru akan menimbulkan perilaku- perilaku yang lebih parah dikemudian hari.⁴³

⁴² Dea Ayu Cahyani, “Krisis Kesantunan Berbahasa Di Media Sosial Instagram Sebabkan *Cyberbullying*” 1, no. 1 (2023): 25–27.

⁴³ Cahyani.

c) Dampak Perilaku *Bullying*

Persoalan atau permasalahan apapun pasti memiliki dampak bagi pelaku, begitu pula dengan *bullying*, sebagai perilaku yang negatif tentu saja menghasilkan dampak negatif pula baik bagi korban maupun pelaku. Adapun berikut merupakan uraiannya:

1) Dampak bagi korban

Anak yang menjadi korban *bullying* akan menjalani masa hidupnya dengan penuh ketakutan dan tekanan yang besar hal demikian akan bertambah buruk jika dibiarkan saja dan hal ini merupakan sebagian efek jangka panjang yang didapatinya yaitu dalam bentuk trauma.

Prasetyo dalam jurnalnya menjelaskan bahwa korban *bullying* akan merasakan efek jangka pendek berupa, perasaan tidak aman, terisolasi, perasaan harga diri yang rendah, depresi dan stres.⁴⁴

2) Dampak bagi pelaku

Dalam Pusat Data Analisis Tempo pada bidang psikologi Yasnita Indrianti menjelaskan bahwa dampak bukan hanya dirasakan oleh korban, namun pelaku juga akan mengalami dampak buruk dari perilaku yang dia lakukan. Dampak *bullying* bagi pelaku pada umumnya para pelaku ini memiliki rasa percaya diri yang tinggi dengan harga diri yang tinggi pula, cenderung bersifat agresif dengan perilaku yang pro terhadap kekerasan, tipikal orang berwatak keras, mudah marah dan impulsif, toleransi yang rendah terhadap frustrasi.

Para pelaku *bullying* ini memiliki kebutuhan kuat untuk mendominasi orang lain dan kurang berempati terhadap targetnya. Apa yang diungkapkan tersebut sesuai dengan yang dikemukakan oleh Coloroso (2006:72) mengungkapkan bahwa siswa akan terperangkap dalam peran pelaku *bullying*, tidak dapat mengembangkan hubungan yang sehat, kurang cakap untuk memandang dari perspektif lain, tidak memiliki empati, serta menganggap bahwa dirinya kuat dan

⁴⁴ Ahmad Baliyo Eko Prasetyo, "Bullying Di Sekolah Dan Dampaknya Bagi Masa Depan Anak."

disukai sehingga dapat mempengaruhi pola hubungan sosialnya di masa yang akan datang.⁴⁵

d) Empat Strategi Untuk Menghentikan *Bullying*

Empat strategi konkret yang dapat diajarkan oleh orang tua dan gurupada anak dalam upaya menghentikan *bullying*, yaitu:

1) Berhenti

Kebanyakan perilaku *bullying* akan menghentikan aksinya dalam tempo 10 detik, jika ada seseorang yang memintanya berhenti. Anak yang menyaksikan langsung tindakan *bullying* yang sedang berlangsung dapat menolong korban, cukup dengan berkata, “apa yang kau lakukan? Itu tidak baik!” atau jika kamu tidak akan berhenti, aku akan melaporkannya pada guru”.

2) Menolong Korban

Jika dirasa tidak aman untuk berkata sesuatu pada si pelaku *bullying*, maka dapat memilih berfokus untuk menolong si korban *bullying*.

3) Jangan Beri Perhatian Si Bandel

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pelaku *bullying* memerlukan anak lain untuk menjadi penonton pasif yang tidak mengganggu aksinya. Jika demikian, dia merasa indakannya tersebut sangat mengasyikkan.

4) Laporkan Si Bandel

Mintalah anak untuk melaporkan setiap kali mereka menyaksikan perbuatan *bullying* kepada orang dewasa, seperti guru, kepala sekolah, satpam, atau supir jembatan sekolah. Dapat disimpulkan dari paparan diatas bahwa ada empat strategi konkret bagi para siswa yang tidak sengaja melihat atau menyaksikan perilaku *bullying* di sekolah, yaitu: (a) mintalah si pelaku untuk menghentikan aksinya (b) membantu setiap kawan yang menjadi korban *bullying* (c) tidak memberi perhatian pada si pelaku *bullying* (d) melaporkan kejadian *bullying* kepada orang tua atau pihak sekolah.⁴⁶

⁴⁵ Shahnaz Alika Hermawan, “Perilaku Bullying Dan Dampak Pada Korban,” 2021, 7–8.

⁴⁶ Andi Priyatna, “Let’s And Bullying Memahami, Mencegah & Mengatasi Bullying,” in *PT. Gramedia*, 2010, 46–49.

B. Penelitian Terdahulu

Dalam sub bab penelitian terdahulu ini menjelaskan beberapa penelitian yang telah ada sebelumnya yang dimana penelitian tersebut masih berkaitan dengan judul yang sedang dirancang oleh peneliti, yaitu “Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik *Role Playing* Terhadap *Bullying* Terhadap Peserta Didik Kelas VIII Mts Nu Nahdlatul Athfal Puyoh Dawe Kudus. Adapun penelitian yang berkaitan dengan judul diatas ialah sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Siti Rahmah Fadhilah yang berjudul “Penerapan Metode *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Membaca Pelajaran Bahasa Arab Pokok Bahasan Hiwar Pada Siswa Kelas IV MI Al Ishlah Bobos, Kecamatan Dukuhpuntang Kabupaten Cirebon” (skripsi) IAIN Syekh Nurjati Cirebon pada tahun 2012. Penelitian tersebut menggunakan metode analisis deskriptif kualitatif dan presentase. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu dengan cara observasi, tes, dan wawancara. Sampel dalam penelitian ini yaitu berjumlah 36 siswa kelas IV MI Al Ishlah Bobos. Dalam penelitian ini, peneliti mengkaji tentang “Metode *role playing* untuk meningkatkan hasil belajar”. Hasil penelitian 37 Dalman, Keterampilan Membaca, 142-143 30 tersebut menunjukkan bahwa penerapan metode *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Bahasa Arab Kelas IV MI Al Ishlah Bobos. Hal itu dibuktikan dengan menunjukkan skor sebesar 31% pada siklus pertama, 47% pada siklus kedua, dan 83% pada siklus ketiga.⁴⁷ Persamaan dari penelitian yang dilakukan oleh penulis dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Siti Rahmah Fadhilah yaitu sama-sama membahas mengenai teknik *role playing*, sedangkan perbedaannya yaitu penelitian Siti Rahmah Fadhilah mengkaitkan penerapan *role playing* dengan hasil belajar membaca bahasa arab, sedangkan penulis mengkaitkan *role playing* dengan minat baca siswa. Selain itu, perbedaan lainnya yaitu terletak pada metode dan lokasi penelitiannya.⁴⁷
2. Penelitian yang dilakukan oleh Abdu Rahman yang berjudul “Pengaruh Teknik *Role Playing* Pada Bimbingan Kelompok Terhadap Berkurangnya Perilaku *Bullying* Siswa Bermasalah

⁴⁷ Rahmah Fadhilah Siti, “SKRIPSI Penerapan Metode *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Membaca Pelajaran Bahasa Arab Pokok Bahasan Hiwar Pada Siswa Kelas IV MI Al Ishlah Kecamatan Dukuhpuntang Kabupaten Cirebon,” 2012.

Di SMK Negeri Barru” (skripsi) STKIP Muhammadiyah Barru pada tahun 2019. Penelitian tersebut menggunakan eksperimen dengan desain *pre-test post-tests group design*. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu dengan analisis statistik deskriptif dan metode yang digunakan pada penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Adapun populasi yang terdapat pada penelitian ini berjumlah 987 siswa, namun untuk sampelnya peneliti mengambil sampel 13 siswa yang sering melakukan *bullying* pada sekolah tersebut. Dalam penelitian ini, peneliti mengkaji tentang “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 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 Baru.⁴⁸

3. Penelitian yang dilakukan oleh Ganjar Nugraha Adit, Heris Hendriyana, dan Tita Rosita yang berjudul “Bimbingan Kelompok Dengan Teknik *Role Playing* Terhadap Perilaku *Bullying* Pada Peserta Didik SMP “X” Di Kota Bandung”. Penelitian ini dilakukan pada tahun ajaran 2019 sampai 2020. Penelitian merupakan penelitian *quasi* eksperimen dengan jenis penelitian *pre test-post test control group design*. Jumlah populasi pada penelitian ini adalah 100 siswa, dan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*. Maka sampel berjumlah 24 siswa. Dari 24 siswa di bagi menjadi 2 kelompok yaitu 12 siswa sebagai kelompok eksperimen dan 12 siswa sebagai kelompok control. Teknik pengumpulan data menggunakan angket perilaku *bullying*. Hasil rata-rata skor *pretest* kelas eksperimen mengalami penurunan dari semula 94,83 menjadi 75,6 pada saat *post test*. Sementara kelas control hanya mengalami sedikit penurunan dari semula 76,41 menjadi 75,1. Dengan melihat Sig. (2-tailed) kelas eksperimen yaitu 0,000 < 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa ada

⁴⁸ Rahman, “SKRIPSI Pengaruh Teknik Role Playing Pada Bimbingan Kelompok Terhadap Berkurangnya Perilaku Bullying Siswa Bermasalah Di SMK NEGERI 1 BARU.”

perbedaan rata-rata antara hasil *pre test* dengan hasil *post test* yang artinya ada pengaruh dalam penerapan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* dalam mengurangi perilaku *bullying* pada peserta didik kelas 8 di SMP “X” di kota Bandung.⁴⁹

4. Penelitian yang dilakukan oleh Hendra Krisnadi Darmawan yang berjudul “Mengurangi Perilaku *Bullying* Melalui Metode *Role Playing* Pada Siswa Kelas VIII Di SMPN 1 Tempel”. Pada penelitian ini merupakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK), atau CAR (*Classroom action resert*). Penelitian ini dilaksanakan di SMPN 1 Tempel. Penelitian dilakukan pada siswa kelas 8D SMPN 1 Tempel yang terdiri dari 31 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan skala tertutup. Uji coba instrumen menggunakan uji coba faliditas menggunakan rumus korelasi product moment dari Karl Person dan uji reabilitas menggunakan rumus alpha dari eshornbach. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptip kuantitatif. Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil analisis, perilaku *bullying* sebelum dilakukan treatment sebagian besar dalam kategori sedang. Dan setelah diberikan treatment menggunakan metode *role playing* terjadi kesadaran pelaku dapat menurunkan/mengurangi *bullying*. Dapat dilihat skor rata-rata yang dicapai siswa mengalami penurunan pada perilaku *bullying* yang awalnya 17,41 menjadi 12,72, pada korban *bullying* dari 19,69 menjadi 15,00 dan sebagai saksi *bullying* dari 4,34 menjadi 3,14. Selain itu, presentasi penurunan perilaku *bullying* pada pelaku *bullying* mengalami penurunan sebesar 25,3%, pada korban *bullying* mengalami penurunan sebesar 22,7% dan saksi *bullying* mengalami penurunan sebesar 29,9%. Kategori pada prasiklus dan siklus I juga mengalami penurunan perilaku *bullying* seluruhnya menjadi kategori rendah. Oleh karena itu, berdasarkan hasil inerpretsi skala, hasil observasi, dab hasil wawancara guru BK sebagai fasilitator dan peneliti menentukan tidak melanjutkan pada siklus II.⁵⁰

⁴⁹ Adit Nugraha, Hendriana, and Rosita, “Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Role Playing Untuk Mengurangi Perilaku Bullying Pada Peserta Didik Smp ‘x’ Di Kota Bandung.”

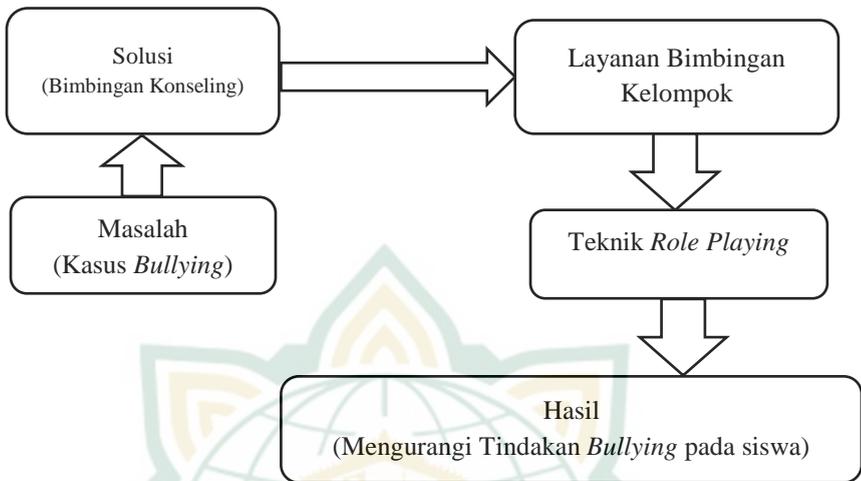
⁵⁰ Darmawan, “SKRIPSI Mengurangi Perilaku Bullying Melalui Metode Role Playing Pada Siswa Kelas VIII D Di SMP 1 Tempel.”

C. Kerangka Berfikir

Dalam dunia pendidikan perilaku *bullying* merupakan hal yang sangat memprihatinkan, karena terdapat banyak korban yang mengalami *bullying* tersebut. Banyak guru yang kurang mahir dalam menangani kasus *bullying*, maka dari itu peran guru BK di Sekolah sangat penting untuk membantu menangani kasus *bullying* yang terjadi di sekolah-sekolah tersebut, karena pada umumnya guru BK sudah memiliki kompetensi dasar yang berfokus dalam mengatasi permasalahan siswa di sekolah dan tentunya salah satunya dapat menangani kasus *bullying* tersebut. Dalam penelitian ini, saya akan meneliti layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* sebagai upaya untuk mengatasi kasus *bullying* tersebut.

Dalam pendapatnya Sugiyono menyatakan bahwasannya kerangka berpikir merupakan sintesa tentang hubungan antar variabel yang disusun dari berbagai teori yang telah dideskripsikan. Pada kali ini variabel yang dimaksud ialah variabel antara layanan bimbingan kelompok dengan sebagai upaya mengurangi *bullying* pada siswa. Dalam pelayanan bimbingan kelompok dengan metode *role playing* merupakan bentuk bimbingan yang dilaksanakan secara berkelompok dengan memanfaatkan dinamika kelompok ini untuk membahas suatu topik masalah dan belajar untuk mengembangkan dalam diri seseorang Terhadap perilaku *bullying* pada siswa di sekolah. Dengan adanya layanan bimbingan kelompok ini maka anggota kelompok akan terlihat lebih mudah serta leluasa karena anggota dalam layanan bimbingan kelompok tersebut merupakan teman sebaya mereka. Dibawah ini merupakan kerangka berfikir dalam penelitian ini.

Gambar 2.1 : Kerangka Berfikir



D. Hipotesis

Hipotesis berasal dari dua kata yaitu *hypo* (belum tentu benarnya) dan *tesis* (kesimpulan) menurut sekaran, hipotesis adalah hubungan yang diperkirakan secara logis diantara dua atau lebih variabel yang diungkapkan dalam bentuk pernyataan yang dapat diuji. berdasarkan pernyataan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis merupakan jawaban sementara atas pertanyaan dari penelitian tersebut.

Hipotesis dalam penelitian ini harus di uji dan diterjemahkan menjadi *term statistic*. Dalam penelitian hipotesis yang akan di uji ini dinamakan hipotesis nol (H_0) dan hipotesis alternatif (H_a). Hipotesis nol (H_0) diartikan sebagai tidak adanya perbedaan antara ukuran populasi dengan ukuran sampel. Sementara yang dimaksudkan hipotesis alternatif (H_a) adalah hipotesis yang menunjukkan adanya perbedaan antara populasi dengan data sampel tersebut.

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka penulis dapat mengemukakan hipotesis sebagai berikut:

H_a : “Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik *Role Playing* Efektif Terhadap *Bullying* Peserta Didik Kelas VIII Mts NU Nahdlatul Athfal Puyoh Dawe Kudus”.

H_0 : “Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik *Role Playing* Tidak Efektif Terhadap *Bullying* Peserta Didik Kelas VIII Mts NU Nahdlatul Athfal Puyoh Dawe Kudus”.