

P ISSN : 2503 - 1708

E ISSN : 2722 - 7340

REALITA

Jurnal Bimbingan dan Konseling

REALITA JURNAL	VOLUME 9	NOMOR 1	EDISI April 2024	P ISSN : 2503 - 1708 E ISSN : 2722 - 7340
---------------------------	---------------------	--------------------	-----------------------------	--

Diterbitkan oleh:

**PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN DAN PSIKOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN MANDALIKA**

REALITA
JURNAL BIMBINGAN DAN KONSELING
Penelitian dan Pengembangan Pendidikan

DEWAN REDAKASI

Pelindung	:	Rektor Universitas Pendidikan Mandalika
Penasehat	:	Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan dan Psikologi Universitas Pendidikan Mandalika
Penanggung Jawab	:	Kaprodi Bimbingan dan Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan dan Psikologi Universitas Pendidikan Mandalika
Editors in Chief	:	
Hariadi Ahmad, M.Pd		Universitas Pendidikan Mandalika
Editors	:	
Prof. Drs. Kusno, DEA., Ph.D		Universitas Negeri Jember
Dr. I Made Sonny Gunawan, S.Pd., M.Pd		Universitas Pendidikan Mandalika
Drs. Wayan Tamba, M.Pd		Universitas Pendidikan Mandalika
Farida Herna Astuti, M.Pd		Universitas Pendidikan Mandalika
Section Editors	:	
Mustakim, M.Pd		Universitas Pendidikan Mandalika
M. Chaerul Anam, M.Pd		Universitas Pendidikan Mandalika
Jessica Festi Maharani, M.Pd		Universitas Pendidikan Mandalika
Mujiburrahman, M.Pd		Universitas Pendidikan Mandalika
Ichwanul Mustakim, M.Pd		Universitas Pendidikan Mandalika
Ahmad Muzanni, M.Pd		Universitas Pendidikan Mandalika
Dr. Haromain, S.Pd., M.Pd.		Universitas Pendidikan Mandalika
Dr. A. Hari Witono, M.Pd		Universitas Mataram
Reza Zulaifi, M.Pd		Universitas Pendidikan Mandalika
Reviewers	:	
Prof. Dr. Sutarto. S.Pd., M.Pd		Universitas Pendidikan Mandalika
Dr. Wiryo Nuryono, M.Pd		Universitas Negeri Surabaya
Dr. Hasrul, S.PdI., M.Pd		Institut Sains dan Kependidikan Kie Raha Maluku Utara
Dr. Roro Umy Badriyah. M.Pd., Kons		Universitas PGRI Maha Dewa
Dr. Ari Khusumadewi, M.Pd		Universitas Negeri Surabaya
Dr. Arbin Janu Setiowati, M.Pd		Universitas Negeri Malang
Dr. Mutmain'nah, M.Pd		Universitas Negeri Yogyakarta
Dr. Gunawan, M.Pd		Universitas Mataram

Dr. Uli Agustina Gultom, S.Pd., M.Pd	Universitas Borneo Tarakan
Dr. Asep Sahrudin, S.Pd., M.Pd	Universitas Mathla'ul Anwar Banten
Dr. Hadi Gunawan Sakti, M.Pd	Universitas Pendidikan Mandalika
Dr. Suciati Rahayu Widyastuti, S.Pd., M.Pd	Universitas Nahdlatul Ulama Cirebon
Dr. I Ketut Sukarma	Universitas Pendidikan Mandalika
Drs. I Made Gunawan, M.Pd	Universitas Pendidikan Mandalika
Dra. Ni Ketut Alit Suarti, M.Pd	Universitas Pendidikan Mandalika
Ginanjari Nugraheningsih, S.Pd. Jas., M.Or	Universitas Mercu Buana Yogyakarta
Dewi Ariani, S.Pd., M.Pd	Universitas Mahaputra M. Yamin Solok
Rahmawati M, S.Pd., M.Pd	Universitas Muhammadiyah Kendari
Dita Kurnia Sari, M.Pd	Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya
St. Muriati, S.Pd., M.Pd	Universitas Bosowa Makassar
Indra Zultiar, S.Pd., M.Pd.	Universitas Muhammadiyah Sukabumi
M. Samsul Hadi, M.Pd	Universitas Mataram
Aluh Hartati, M.Pd	Universitas Pendidikan Mandalika
Ahmad Zainul Irfan, M.Pd	Universitas Pendidikan Mandalika
Baiq Sarlita Kartiani, M.Pd	Universitas Pendidikan Mandalika
Eneng Garnika, M.Pd	Universitas Pendidikan Mandalika
Lalu Jaswandi, M.Pd	Universitas Pendidikan Mandalika
M. Najamuddin, M.Pd	Universitas Pendidikan Mandalika
M. Zainuddin, M.Pd	Universitas Pendidikan Mandalika
Nuraeni, S.Pd., M.Si	Universitas Pendidikan Mandalika
Nurul Iman, M.Pd	Universitas Pendidikan Mandalika
Suharyani, M.Pd.	Universitas Pendidikan Mandalika
B. Fitria Maharani, M.Si	Universitas Nahdlatul Ulama Nusa Tenggara Barat

Alamat Redaksi:

Redaksi Realita Jurnal Bimbingan dan Konseling (**JRbk**)

Program Studi Bimbingan dan Konseling

Fakultas Ilmu Pendidikan dan Psikologi

Universitas Pendidikan Mandalika

Gedung Dwitiya, Lt. 3 Jalan Pemuda No. 59 A Mataram Telp. (0370) 638991

Email : realita@undikma.ac.id

Web : e-journal.undikma.ac.id

Realita Jurnal Bimbingan dan Konseling menerima naskah tulisan penulis yang original (belum pernah diterbitkan sebelumnya) dalam bentuk *soft file, office word document (Email)* atau *Submission* langsung di akun yang diterbitkan setiap bulan April dan Oktober setiap tahun.

Diterbitkan Oleh: Program Studi Bimbingan dan Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan dan Psikologi Universitas Pendidikan Mandalika.

DAFTAR ISI**Halaman****Shobrina**

Pelaksanaan Layanan Bimbingan Karier dalam Membantu Pemilihan Karier Siswa	2209 – 2216
--	-------------

Nurul Hafizhah Salsabila Sitorus, Tarisha Putri,**Mhd. Haical Eriyanto, Silvy Nurhasanah, dan Rosita Dongoran**

Analisis Bimbingan dan Konseling dalam Lingkup Pendidikan	2217 – 2225
---	-------------

Gina Furi Pramanik, Ujang Rohman, dan Shalahudin Ismail

Analisis Dampak Bullying terhadap Kepercayaan Diri Remaja	2226 – 2236
---	-------------

Diah Nurul Fitriani, Ayu Auliya, Yulfi dan Silvianetri

Pelaksanaan Layanan Konseling Budaya di Pondok Pesantren Modern Darunna'im Lebak - Banten (Studi Deskriptif terhadap Pelayanan Bimbingan Konseling terhadap Anak Baru)	2237 – 2247
--	-------------

Santi Fatmawati, Winda Mei Lestari, dan Salma Fadila Salsabila

Peran Konseling Keluarga dalam Mengatasi Kenakalan Remaja	2248 – 2255
---	-------------

Nurjannah, Najdah Faroh, Fikri Nur Hidayat, dan Mumtaz Afridah

Studi Resiliensi Remaja Korban Kekerasan Seksual di Pesantren X: Efektivitas Intervensi Cognitive Behavioral (CB)	2256 – 2264
---	-------------

Chintya Salsha Azzahra, Nandang Budiman, dan**Nadia Aulia Nadhirah**

Analisis Tantangan dalam Membentuk Konselor yang Kompeten dan Beretika	2265 – 2274
--	-------------

Aluh Hartati dan Yasinta Milda

Pengaruh Konseling Rational Emotive Behaviour Therapy (REBT) terhadap Sikap Konformitas Siswa SMP Negeri 1 Mataram	2275 – 2282
--	-------------

Hariadi Ahmad dan Elfida Utami

Pengaruh Teknik Role Playing terhadap Keterampilan Komunikasi Verbal Siswa SMP	2283 – 2293
--	-------------

Ni Made Sulastri

Identifikasi Tipe Kepribadian Ditinjau dari Teori Alrbert Bandura	2294 – 2300
---	-------------

Farida Herna Astuti

Pengaruh Teknik Art Therapy Terhadap Emosi Marah pada Siswa Kelas VIII di SMPN 5 Praya	2301 – 2307
--	-------------

Ahmad Muzanni dan Baiq Sarlita Kartiani

Peningkatan Literasi Digital: Studi Kasus dan Best Practice	2308 – 2316
---	-------------

Nuraeni

Penerapan Teori Belajar Behavioristik dalam Membentuk Kepribadian Siswa yang Berlandaskan pada Nilai Tindih Etnis Sasak 2317 – 2327

Mustakim, Lalu Jaswandi, dan Yanti Komala Sari

Pengaruh Teknik Role Playing dalam Meningkatkan Empati Siswa di Sumbawa Barat 2328 – 2334

Muhammad Iqbal, Haromain, dan Nurul Hidayati

Implementasi Program Kelas Unggulan di SMA Negeri 3 Mataram 2335 – 2342

M. Najamuddin dan Mujiburrahman

Pengaruh Teknik Relaksasi terhadap Pengendalian Emosi pada Siswa SMP Peduli Anak Langko Lombok Barat 2343 – 2349

Baiq Rohiyatun dan Eneng Garnika

Studi Literatur: Implementasi Pendidikan Profil Pelajar Pancasila pada Lembaga Pendidikan 2350 – 2357

Miftahurrizki

Implementasi Bimbingan Perkawinan Pra Nikah di Kutai Kartanegara Kalimantan Timur 2358 – 2372

Ahmad Zainul Irfan

Meningkatkan Kreativitas Anak melalui Permainan Konstruktif pada Anak Kelompok A 2373 – 2381

Jessica Festi Maharani, Lalu Jaswandi dan Rosita Diantini

Pengaruh Teknik Role Playing terhadap Perilaku Bullying pada Siswa SMP Negeri 10 Mataram 2382 – 2389

PENGARUH TEKNIK *ROLE PLAYING* TERHADAP PERILAKU *BULLYING* PADA SISWA SMP NEGERI 10 MATARAM

Oleh:

Jessica Festi Maharani, Lalu Jaswandi dan Rosita Diantini

Program Studi Bimbingan dan Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan dan Psikologi

Universitas Pendidikan Mandalika Mataram Nusa Tenggara Barat Indonesia

Email: jessicafestymaharani@undikma.ac.id; jaswandi@undikma.ac.id;

rositaaa6574@gmail.com.

Abstrak. Perilaku *Bullying* merupakan perilaku agresif yang disengaja, yang dilakukan oleh sekelompok orang atau seseorang secara berulang-ulang dan dari waktu ke waktu terhadap seorang korban yang tidak dapat mempertahankan dirinya dengan mudah. Untuk meminimalisir permasalahan tersebut teknik yang digunakan adalah *role playing* (bermain peran). Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui pengaruh teknik *role playing* terhadap perilaku *bullying*. dalam penelitian ini menggunakan desain one group pre-test-post-test design. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah angket sebagai metode pokok dan metode observasi, wawancara dan dokumentasi sebagai metode pelengkap. Teknik *sampling* yang digunakan dalam penelitian ini adalah *purposive sampling*. Sampel yang digunakan untuk memperoleh data adalah 6 siswa yang memiliki skor perilaku *bullying* tinggi. Untuk menganalisa data yaitu menggunakan rumus *t-test*. Dalam penelitian ini perilaku *bullying* dapat diminimalisir dengan teknik *role playing* sehingga hasil yang diperoleh adalah *t*-hitung lebih besar daripada *t*-tabel. Maka penelitian ini dapat dinyatakan “*Signifikan*”

Kata Kunci: *Role Playing*, Perilaku *Bullying*

PENDAHULUAN

Maraknya kekerasan (*bullying*) yang dilakukan oleh siswa disekolah yang semakin banyak menghiasi deretan berita di halaman media cetak maupun elektronik menjadi bukti telah tercatutnya nilai-nilai kemanusiaan, (Wiyani, 2012). Terjadinya kekerasan didalam lingkungan sekolah terutama di tempat-tempat yang bebas dari pengawasan guru maupun orang tua. Guru yang sadar akan potensi *bullying* harus lebih sering memeriksa tempat-tempat seperti ruang kelas, lorong sekolah, kantin, pekarangan, lapangan, toilet pada saat yang tidak di perkirakan oleh siswa akan ada pemeriksaan, (Sejiwa, 2008). Fenomena ini semakin sering ditemukan melalui media cetak maupun media elektronik. *Bullying* bukan hanya masalah di dalam negeri saja, bahkan sudah menjadi masalah internasional yang terjadi hampir disemua sekolah. *Bullying* nampak

semakin memburuk, yang menyebabkan masalah bagi individu yang di ganggu, keluarganya serta lingkungan pendidikan mereka.

Menurut Olweus (dalam Sapitri, 2020) *bullying* adalah sebuah tindakan atau perilaku agresif yang disengaja, yang dilakukan oleh sekelompok orang atau seseorang secara berulang-ulang dari waktu ke waktu terhadap seorang korban yang tidak dapat mempertahankan dirinya dengan mudah atau sebagai sebuah penyalahgunaan kekuasaan atau kekuatan secara sistematis. Biasanya *bullying* dilakukan oleh para senior ke junior yang terjadi di lingkungan sekolah. Hal tersebut dikarenakan mereka merasa dirinya berkuasa, ingin disegani dan ingin dihormati oleh juniornya. Pada umumnya mereka melakukannya dalam bentuk tindakan kekerasan seperti menampar, menjambak, meludahi, mengancam memukul serta menganiaya korban

hingga korban tak berdaya (Sulisrudatin, 2015). *Role playing* merupakan suatu metode pembelajaran yang mengajak siswa untuk terlibat langsung dalam pembelajaran, penguasaan bahan pelajaran berdasarkan pada kreatifitas serta ekspresi siswa dalam meluapkan imajinasinya terkait dengan bahan pelajaran yang ia alami tanpa adanya keterbatasan kata dan gerak, namun tidak keluar dari bahan ajar. Penerapan metode *role playing* memfasilitasi siswa untuk belajar secara aktif melalui bermain peran (Nurhasanah, Sujana & Sudin 2016).

Menurut Ginting (2013) dalam pelaksanaan *Role Playing* terdiri dari beberapa tahapan yaitu: pertama pemanasan, kesadaran akan kebutuhan untuk belajar cara menghadapi masalah, yang bertujuan mendapatkan respon yang cukup tinggi dari anggota kelompoknya. Kedua Setting panggung dilakukan dengan perencanaan singkat, dan tidak mempersiapkan dialog, yang dipersiapkan adalah garis besar topik pembahasan. Ketiga memilih peserta untuk memainkan peran, memilih individu yang memiliki karakter sesuai dengan peran yang dibawakan. Keempat menyiapkan penonton yang akan berpartisipasi sebagai pengamat. Kelima melakukan permainan, seluruh pemain diharapkan dapat memperagakan konflik yang terjadi, mengekspresikan sikap dan mengekspresikan perasaan. Keenam diskusi dan evaluasi, pemeran dan penilai atau penonton mendiskusikan hasil permainan setelah selesai permainan setelah selesai penampilan yang dilakukan dengan konselor berdasarkan acuan jurnal kegiatan. Ketujuh memerankan ulang, memberi kesempatan kepada peserta untuk memerankan *role playing* yang dilakukan. Kedelapan mendiskusikan dan mengevaluasi pemeranan ulang. Kesembilan mengkaji pemanfaatannya dalam kehidupan nyata

melalui saling tukar pengalaman dan penarikan generalisasi. Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di SMP Negeri 10 Mataram masalah yang terjadi diantaranya perilaku *bullying* yang dapat merugikan teman-teman dilingkungan sekolah. Adapun perilaku *bullying* yang terjadi contohnya seperti, mengejek teman sebaya, melakukan tindak kekerasan secara fisik, pengancaman secara verbal dan non verbal. Perilaku ini terjadi hampir setiap hari dan bahkan siswa setiap hari hari mengadu sebagai korban *bullying*.

Adapun jeni-jenis *bullying* ada empat yaitu: pertama *Bullying* verbal, *Bullying* dalam bentuk verbal adalah *bullying* yang paling sering dan mudah dilakukan. *Bullying* ini biasanya menjadi awal dari perilaku *bullying* yang lainnya serta dapat menjadi langkah pertama menuju pada kekerasan yang lebih lanjut. Contoh *bullying* verbal antara lain yaitu julukan nama, celaan, fitnah, kritikan kejam, penghinaan, pernyataan-pernyataan pelecehan seksual, terror, tuduhan-tuduhan yang tidak benar, gosip dan sebagainya. Kedua *Bullying* fisik, *Bullying* ini paling tampak dan mudah untuk diidentifikasi, namun kejadian *bullying* secara fisik tidak sebanyak *bullying* dalam bentuk lain. Remaja yang secara teratur melakukan *bullying* dalam bentuk fisik, merupakan remaja yang paling bermasalah dan cenderung akan beralih pada tindakan-tindakan criminal yang lebih lanjut. Menurut Young (dalam Erford, 2016) bermain peran (*Role Playing*) merupakan seseorang yang memainkan perannya sendiri, peran orang lain, sejumlah keadaan diseputar sebuah situasi, atau reaksi-reaksinya sendiri. Orang itu kemudian menerima umpan-balik dari konselor atau guru yang profesional dan para anggota kelompok jika *Role Play* dilakukan dalam konteks kerja kelompok. Dari pendapat diatas maka dapat disimpulkan

bahwa *Role Playing* yaitu siswa mampu memainkan perannya ataupun peran orang lain. Dalam bermain peran siswa juga harus memerankan sesuatu dalam dramatisasi sosial atau psikologi, maka dari itu siswa dapat meningkatkan kemampuan untuk mengenal perasaannya dan perasaan orang lain. Dapat disimpulkan kembali bahwa teknik bermain peran (*Role Playing*) dalam penelitian ini merupakan suatu usaha untuk membantu siswa dalam menyelesaikan masalah yang sedang dihadapi melalui perannya sebagai orang lain.

KAJIAN PUSTAKA

Bullying merupakan perilaku dimana seseorang atau suatu kelompok orang yang menyalahgunakan kekuasaan atau kekuatan yang dimiliki. Suatu tindakan dapat dikatakan sebagai Bullying apabila dilakukan berulang kali dengan niat menyakiti korban sehingga korban merasa tertindas atau terintimidasi atas tindakan yang dilakukan pelaku Bullying tersebut. Pelaku Bullying adalah mereka yang kuat baik secara fisik maupun mental. Bullying merupakan bagian dari tindakan agresi yang dilakukan berulang kali oleh seorang atau anak yang lebih kuat terhadap anak yang lebih lemah baik fisik atau psikis.

Menurut wiyani (2012) bullying merupakan perilaku tidak normal, tidak sehat, dan secara sosial tidak bisa diterima. Hal yang sepele pun kalau dilakukan secara berulang kali pada akhirnya dapat menimbulkan dampak serius dan fatal. Dengan membiarkan kekuatan pengganggu (*bulliespower*) kepada pelaku bullying, menciptakan interaksi sosial tidak sehat dan meningkatkan budaya kekerasan.

Menurut Caesaria 2022 (dalam Kompas.com) mengatakan bahwa: para pelaku bullying umumnya memiliki ciri-ciri antara lain sebagai berikut: Bullying

cenderung memiliki sikap hiperaktif, impulsif, aktif dalam gerak, dan merengek, menangis berlebihan, menuntut perhatian, tidak patuh, menantang, merusak, ingin menguasai orang lain. Memiliki temperamen yang sulit dan masalah pada atensi/konsentrasi, dan hanya peduli terhadap keinginannya sendiri. Sulit melihat sudut pandang orang lain dan kurang empati. Adanya perasaan iri, benci, marah, dan biasanya menutupi rasa malu dan gelisah. Memiliki pemikiran bahwa permusuhan adalah sesuatu yang positif. Cenderung memiliki fisik yang lebih kuat.

Bullying dalam bentuk verbal adalah bullying yang paling sering dan mudah dilakukan. Bullying ini biasanya menjadi awal dari perilaku bullying yang lainnya serta dapat menjadi langkah pertama menuju pada kekerasan yang lebih lanjut. Contoh bullying verbal antara lain yaitu julukan nama, celaan, fitnah, kritikan kejam, penghinaan, pernyataan-pernyataan pelecehan seksual, terror, tuduhan-tuduhan yang tidak benar, gosip dan sebagainya.

Bullying ini paling tampak dan mudah untuk diidentifikasi, namun kejadian bullying secara fisik tidak sebanyak bullying dalam bentuk lain. Remaja yang secara teratur melakukan bullying dalam bentuk fisik, merupakan remaja yang paling bermasalah dan cenderung akan beralih pada tindakan-tindakan kriminal yang lebih lanjut. Contoh bullying fisik adalah memukul, menendang, menampar, mencekik, menggigit, mencakar, meludahi, dan merusak serta menghancurkan barang-barang milik anak yang tertindas, dan lain-lain.

Bullying relasional dilakukan dengan memutuskan relasi hubungan sosial seseorang dengan tujuan pelemahan harga diri korban secara sistematis melalui pengabaian, mengucilan atau penghindaran. Bullying

dalam bentuk ini paling sulit dideteksi dari luar. Contoh bullying relasional adalah perilaku atau sikap-sikap yang tersembunyi, seperti pandangan yang agresif, lirik mata, helaan nafas, tawa mengejek dan bahasa tubuh yang mengejek.

Bullying elektronik merupakan bentuk perilaku bullying yang dilakukan pelakunya melalui sarana elektronik seperti computer, handphone, internet, website chatting room, e-mail, SMS, dan sebagainya. Biasanya ditujukan untuk menyorot korban dengan menggunakan tulisan, animasi, gambar dan rekaman video atau film yang sifatnya mengintimidasi, menyakiti atau menyudutkan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan desain penelitian *One Group pre-test dan post-tests Design* dimana dalam rancangan ini hanya terdapat satu kelompok subyek yaitu eksperimen sebagai kelompok yang di kenakan perlakuan. Pertama-tama dilakukan pengukuran terhadap kelompok eksperimen, lalu dikenakan perlakuan untuk kedua kalinya dengan tujuan mengetahui hasil *pre-test* sebelum diberikan perlakuan dengan *post-test* setelah diberikan perlakuan. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII Di SMP Negeri 10 Mataram sebanyak 9 kelas yang terdiri dari siswa/i. Sampel dalam penelitian diperoleh dari hasil olah data ditemukan sebanyak 6 orang yang memiliki perilaku *bullying* tinggi. Dalam penelitian ini data yang diperoleh di analisis menggunakan rumus t-test.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penyebaran angket pre-test dilakukan kepada 272 siswa sebagai populasi dan diambil 6 siswa sebagai sampel, setiap siswa diberikan angket dengan jenis pernyataan yang sama. Tujuan

penyebaran angket pre-test ini adalah untuk mencari siswa yang akan dijadikan sampel dalam penelitian yang berkaitan dengan Pengaruh Teknik Role Playing Terhadap perilaku *bullying* Pada Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 10 Mataram Tahun Pelajaran 2023/2024. Adapun 6 siswa yang akan diambil sebagai sampel merupakan mereka yang memiliki perilaku *bullying* yang tinggi dari keseluruhan populasi siswa yang diberikan angket pre-test. Angket yang diberikan terdiri dari 20 item pernyataan dan disediakan masing-masing 4 alternatif jawaban, untuk item jawaban pilihan Sangat sesuai diberi skor 4 (empat), Sesuai diberi skor 3 (tiga) tidak sesuai diberi skor 2 (dua), Sangat tidak sesuai diberi skor 1 (satu) (Sugiyono, 2019). Responden diharuskan memilih salah satu dari keempat alternatif jawaban yang paling sesuai, dengan cara memberikan tanda silang (x) pada jawaban yang telah disediakan.

Untuk keperluan perhitungan analisis statistik maka hipotesis alternatif (H_a) yang diajukan pada BAB II yang berbunyi: ada Pengaruh Teknik Role Playing Terhadap perilaku *bullying* Pada Siswa Kelas VIII di SMPN 10 Mataram Tahun Pelajaran 2023/2024. Maka perlu diubah terlebih dahulu ke dalam hipotesis nol (H_o) sehingga berbunyi: tidak ada Pengaruh Teknik Role Playing Terhadap perilaku *bullying* Pada Siswa Kelas VIII di SMPN 10 Mataram Tahun Pelajaran 2023/2024. Setelah mengetahui deviasi dari masing-masing data Pre-test dan Post-test, maka langkah selanjutnya adalah memasukkan data ke dalam rumus.

Selanjutnya dapat dicari M_d dengan rumus: $M_d = \sum d \cdot n$ $75 \cdot 6 = 12,5$ setelah M_d diketahui baru dimasukkan ke dalam rumus t-test. Dari hasil pengujian nilai *t-test* yang diperoleh melalui analisis, ternyata nilai t-hitung diperoleh = 5,879 Kemudian

dikonsultasikan dengan nilai t-tabel dengan db $(N-1) = 6-1=5$ dengan taraf signifikan $5\% = 2,015$. Dengan demikian nilai t-hitung hasil penelitian ini lebih besar dari nilai t-tabel yakni $(5,879 > 2,015)$, maka hipotesis nihil (H_0) ditolak sedangkan hipotesis alternatif (H_a) diterima pada taraf signifikansi 5% sehingga penelitian ini dinyatakan “Signifikan”.

Dalam penelitian ini, analisis data dilakukan dua kali yaitu sebelum dan sesudah diberikan perlakuan dengan konseling kelompok menggunakan teknik *Role playing*, karena dalam penelitian ini menggunakan *one group pre-test and post-test design*. Dalam penelitian ini *treatment* yang diberikan kepada 6 siswa yang tergolong memiliki perilaku *Bullying* yang tinggi terdapat pada ilustrasi yang ada dibagian lampiran. *Treatment* diberikan hanya 4 kali pertemuan, pertemuan pertama 90 menit begitu juga dengan pertemuan kedua sampai pertemuan ke empat. Adapun setelah diberikan *treatment* selama 4 kali pertemuan berupa konseling kelompok hasil yang diperoleh yaitu siswa yang memiliki perilaku *bullying* nya tinggi menjadi berkurang atau dapat di minimalisir. Hal tersebut dikarenakan dalam proses pemberian *treatment* peneliti menggunakan teknik *role playing*. Dalam teknik *role playing* peserta didik bebas mengambil keputusan dan berekspetasi secara utuh. Masalah *bullying* ini penting untuk di pahami. Berdasarkan pendapat Montola (dalam Harviainen, 2009) *role playing* merupakan proses interaktif tentang memberikan definisi baru dan definisi ulang tentang dunia permainan imajinatif yang dilakukan oleh kelompok pemain untuk mengenali kekuatan diri dimana satu atau lebih pemain akan memainkan karakter tertentu untuk mendefinisi kekuatan yang dimilikinya. Bermain peran (*Role Playing*) merupakan cara

menyajikan suatu bahan pelajaran dengan mempertunjukkan, mempertontonkan, atau memperlihatkan suatu keadaan atau peristiwa-peristiwa yang dialami seseorang dalam tingkah laku dalam hubungan sosial. Jadi kata lain bermain peran (*Role Playing*) merupakan metode mengajar yang dalam pelaksanaannya peserta didik mendapatkan tugas dari guru untuk mendramatisikan suatu situasi sosial yang mengandung suatu problem atau masalah, agar peserta didik dapat memecahkan suatu masalah yang muncul dari situasi sosial tersebut.

Terdapat rasa empati yang rendah pada individu memungkinkan mereka untuk menjadi pribadi yang tertutup, apatis, kurang hormat terhadap orang lain, dan tidak bisa bertanggung jawab terhadap dirinya sendiri maupun orang lain. Adapun dalam hal ini, maka untuk memiliki empati dengan katagori yang tinggi sangat relavan bagi peserta didik di sekolah sehingga dapat meminimalisir terjadinya perilaku *bullying*. Lebih lanjut, empati dianggap penting karena dapat mengembangkan perilaku moral yang sangat dibutuhkan oleh semua orang, termasuk siswa disekolah Gunawan, Wibowo, Purwanto, dan Sunawan 2019 (dalam Gunawan 2021). Berdasarkan pendapat di atas, bahwa pelaksanaan konseling kelompok dalam teknik *Role Playing* ternyata mempunyai peranan yang positif dalam membantu siswa dalam mengurangi perilaku *Bullying* siswa kelas pada siswa kelas VIII di SMPN 10 Mataram tahun pelajaran 2023/2024.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan simpulan di atas, maka diharapkan hasil penelitian ini dapat bermanfaat kepada beberapa pihak yang terkait, oleh karena itu peneliti sarankan kepada: Kepala Sekolah, hendaknya menjalin kerja sama dengan guru

bimbingan dan konseling, wali kelas, guru bidang studi serta pihak-pihak lain dengan tujuan untuk lebih memahami teknik *Role Playing* terhadap perilaku *Bullying* pada siswa kelas VIII SMPN 10 Mataram. Kepada guru BK, supaya lebih kreatif dan cepat tanggap membantu dan mengontrol perilaku *Bullying* siswa dan mengembangkan teknik *Role Playing* Kepada guru bidang studi, agar tetap memberikan bimbingan kepada siswa untuk membantu mengurangi perilaku *bullying* di lingkungan sekolah. Kepada peneliti selanjutnya diharapkan melakukan penelitian yang lebih luas mengenai aspek-aspek yang belum terungkap dalam penelitian ini dengan jumlah sampel yang lebih banyak. Oleh karena nya kepada pihak sekolah seperti guru bimbingan konseling, hendaknya tetap melaksanakan konseling kelompok, karena terbukti bahwa teknik *Role Playing* akan membantu siswa tidak memiliki perilaku *Bullying*, serta memiliki konsep-konsep sikap positif yang berguna dalam kehidupan sehari-hari sebagai makhluk sosial. Bagi siswa hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa dalam mengurangi *Bullying* dan dijadikan sebagai pencapaian dalam menunjukan kemampuan manajemen waktu dengan baik. Bagi peneliti, ini diharapkan menambah wawasan dan pengalaman baru bagi peneliti sebagai calon guru tentang pengaruh teknik *Role Playing* terhadap perilaku *Bullying*.

DAFTAR PUSTAKA

Erford, Bradley. T. 2016. 40 Teknik Yang Harus Diketahui Setiap Konselor. Yogyakarta: Penerbit Pustaka Belajar.

Ginting, Rafael, Lisinus. 2013. *Efektivitas Bimbingan Melalui Teknik Role Playing Untuk Menanggulangi Perilaku Bullying Siswa: Studi Kuasi Eksperimen*

Terhadap Siswa Kelas XI SMA Perguruan Kristen Methodist Indonesia 1 (PKM 1) Medan Sumatera Utara Tahun Ajaran 2012/2013 Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia

Gunawan.IMS. 2021. Kolerasi Antara Empati Dengan Perilaku Cyberbullying Pada Siswa Di SMA Negeri 3 Mataram. Jurnal Realita. 6 (1) hal. 1156.

Hariadi Ahm dan Jessica Festi Maharani. 2023. Pengaruh Teknik Role Playing Terhadap Kontrol Diri dalam Bermedia Sosial Siswa SMP Kota Mataram Realita Jurnal Bimbingan dan Konseling Vol. 8 No 2 Edisi Oktober 2023. Hal 2089 – 2079. Prodi Bimbingan dan Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan dan Psikologi Universitas Pendidikan Mandalika.

Hariadi Ahmad dan Aluh Hartati. 2016. *Panduan Pelatihan Self Advocacy Siswa SMP untuk Konselor Sekolah*. LPP Mandala. Mataram

Hariadi Ahmad dan Aluh Hartati. 2016. *Penerapan Teknik Structure Learning Approach dalam Meningkatkan Self Advocacy Mahasiswa Prodi BK IKIP Mataram*. Realita Jurnal Bimbingan dan Konseling Vol. 1 No 2 Edisi Oktober 2016. Hal 117 – 127. Prodi Bimbingan dan Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan IKIP Mataram

Hariadi Ahmad dan Dini Kurnia. 2017. *Pengaruh Teknik Biblio Edukasi Terhadap Rasa Rendah Diri Pada Siswa Kelas XI di SMA Negeri 8 Mataram*. Realita Jurnal Bimbingan dan Konseling Vol. 2 No 1 Edisi April 2017. Hal 194 – 202. Prodi Bimbingan dan Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan IKIP Mataram

- Hariadi Ahmad, Aluh Hartati, dan Nuraeni. 2018. *Penerapan Teknik Structure Learning Approach (SLA) dalam Meningkatkan Kesadaran Empati Diri Siswa Madrasah Aliyah Al Badriyah*. Realita Jurnal Bimbingan dan Konseling Vol. 3 No 2 Edisi Oktober 2018. Hal 600 – 605 Prodi Bimbingan dan Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan IKIP Mataram.
- Hariadi Ahmad, dan Lalu Andry Adifa Maulana. 2019. *Pengaruh Teknik Video Edukasi Terhadap Berfikir Positif Siswa SMPN 16 Mataram*. Realita Jurnal Bimbingan dan Konseling Vol. 4 No 1 Edisi April 2019. Hal 727 – 741. Prodi Bimbingan dan Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan IKIP Mataram.
- Hariadi Ahmad. 2021. *Hubungan Kestabilan Emosi Dengan Kontrol Diri Siswa Sekolah Menengah Pertama*. Realita Jurnal Bimbingan dan Konseling Vol. 6 No 2 Edisi Oktober 2021. Hal 1354 – 1364. Prodi Bimbingan dan Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan dan Psikologi Universitas Pendidikan Mandalika.
- Hariadi Ahmad. 2023. *Hubungan Etika Pergaulan dengan Konsep Diri Siswa SMA di Kabupaten Sumbawa Barat*. Realita Jurnal Bimbingan dan Konseling Vol. 8 No 1 Edisi April 2023. Hal 1933 – 1945. Prodi Bimbingan dan Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan dan Psikologi Universitas Pendidikan Mandalika.
- Hasrul dan Hariadi Ahmad. 2021. *Mereduksi Prasangka Etnik Siswa dengan Teknik Restructuring Cognitive Suatu Krangka Konseptual*. Realita Jurnal Bimbingan dan Konseling Vol. 6 No 1 Edisi April 2021. Hal 1213 – 1222. Prodi Bimbingan dan Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan dan Psikologi Universitas Pendidikan Mandalika.
- Kusno, Sutarto, Muzanni, A., Ahmad, H., Rahman, A., Hardiani, N. 2022. *Improving Content Knowledge and Technological Skill of University Instructors: A Case Study for Online Learning Implementation during and after the COVID-19 Pandemic*. Hong Kong journal of Social Sciences. Volume 59, Spring-Summer 2022, Pages 232-241. City University of Hong Kong Press.
- Nurhasanah, Ismawati, Alidha., Atep, Sujana., Ali, Sudin. 2016. *Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan Mahluk Hidup Dengan Lingkungannya*. Jurnal Pena Ilmiah.
- Sapitri, Widya, Ayu. 2020. *Cegah Dan Stop Bullying Sejak Dini*. Semarang: Guepedia.
- Sejiwa. 2008. *Mengatasi Kekerasan Di Sekolah Dan Lingkungan*. Jakarta: Gerasindo Anggota Ikapi
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung Alfabet.
- Sulisrudatin, Nunuk, SH, SIP, MSI. 2015. *Kasus Bullying Dalam Kalangan Pelajar (Suatu Tinjauan Kriminologi)*. Jurnal Ilmiah Hukum Dirgantara. Fakultas Hukum Universitas Suryadarma.

Wiyani, Novan, Ardy. 2012. *Save our Children From School Bullying*.
Jogjakarta. AR-RUZZ MEDIA.



UNIVERSITAS PENDIDIKAN MANDALIKA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN DAN PSIKOLOGI
Realita Jurnal Bimbingan dan Konseling

Gedung Dwitiya Lt.3. Jln Pemuda 59A Mataram-NTB 83125 Tlp (0370) 638991

e-mail: realita@undikma.ac.id; web: e-journal.undikma.ac.id

PEDOMAN PENULISAN

1. Naskah merupakan hasil penelitian, pengembangan atau kajian kepustakaan di bidang pendidikan, pengajaran, pembelajaran, bimbingan dan konseling, dan Psikologi
2. Naskah merupakan tulisan asli penulis dan belum pernah dipublikasikan sebelumnya dalam jurnal ilmiah lain,
3. Naskah dapat ditulis dalam Bahasa Indonesia atau Bahasa Inggris.
4. Penulisan naskah mengikuti ketentuan sebagai berikut:

Program	MS Word	Margin kiri	3.17 cm
Font	Times New Roman	Margin kanan	3.17 cm
Size	12	Margin atas	2.54 cm
Spasi	1.0	Margin bawah	2.54 cm
Ukuran kertas	A4	Maksimum	20 halaman

5. Naskah ditulis dengan **sistematika** sebagai berikut: Judul (huruf biasa dan dicetak tebal), nama-nama penulis (tanpa gelar akademis), instansi penulis (program studi, jurusan, universitas), email dan nomor telpon penulis, abstrak, kata kunci, pendahuluan (tanpa sub-judul), metode penelitian (tanpa sub-judul), hasil dan pembahasan, simpulan dan saran (tanpa sub-judul), dan daftar pustaka.

Judul secara ringkas dan jelas menggambarkan isi tulisan dan ditulis dalam huruf kapital. Keterangan tulisan berupa hasil penelitian dari sumber dana tertentu dapat dibuat dalam bentuk catatan kaki. Fotocopy halaman pengesahan laporan penelitian tersebut harus dilampirkan pada draf artikel.

Nama-nama penulis ditulis lengkap tanpa gelar akademis.

Alamat instansi penulis ditulis lengkap berupa nama sekolah atau program studi, nama jurusan, nama perguruan tinggi, kabupaten/kota, dan provinsi. Penulis yang tidak berafiliasi pada sekolah atau perguruan tinggi dapat menyertakan alamat surat elektronik/email

Abstrak ditulis dalam 2 (dua) bahasa: Bahasa Inggris dan Bahasa Indonesia. Naskah berbahasa Inggris didahului abstrak berbahasa Indonesia. Naskah berbahasa Indonesia didahului abstrak berbahasa Inggris. Panjang abstrak tidak lebih dari 200 kata. Jika diperlukan, tim redaksi dapat menyediakan bantuan penerjemahan abstrak kedalam bahasa Inggris.

Kata kunci (key words) dalam bahasa yang sesuai dengan bahasa yang dipergunakan dalam naskah tulisan dan berisi 3-5 kata yang benar-benar dipergunakan dalam naskah tulisan.

Daftar Pustaka ditulis dengan berpedoman pada Pedoman Penulisan Karya Ilmiah Universitas Pendidikan Mandalika.

REALITA JURNAL	VOLUME 9	NOMOR 1	EDISI April 2024	P ISSN : 2503 - 1708 E ISSN : 2722 - 7340
---------------------------	---------------------	--------------------	-----------------------------	--



Alamat Redaksi:

Program Studi Bimbingan dan Konseling
Fakultas Ilmu Pendidikan dan Psikologi
Universitas Pendidikan Mandalika
Gedung Dwitiya, Lt. 3 Jalan Pemuda No. 59A Mataram
Telp. (0370) 638991
Email : realita@undikma.ac.id
Web : e-journal.undikma.ac.id

