

**EFEKTIVITAS TEKNIK *ROLE PLAYING* DALAM
MENGATASI PERILAKU *BULLYING* PADA SISWA DI
MADRASAH TSANAWIYAH BUA**

Skripsi

*Di Ajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar
Sarjana Sosial (S.Sos) pada program Studi Bimbingan Konseling Islam
(BKI) Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah
Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo*



**PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING ISLAM
FAKULTAS USHULUDDIN, ADAB, DAN DAKWAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)
PALOPO
2021**

**EFEKTIVITAS TEKNIK ROLE PLAYING DALAM MENGATASI
PERILAKU BULLYING PADA SISWA DI MADRASAH TSANAWIYAH
BUA**

Skripsi

*Di Ajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar
Sarjana Sosial (S.Sos) pada program Studi Bimbingan Konseling Islam
(BKI) Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah
Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo*



**PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING ISLAM
FAKULTAS USHULUDDIN, ADAB, DAN DAKWAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)
PALOPO
2021**

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Filsiani
NIM : 16 0103 0034
Fakultas : Ushuluddin, adab dan dakwah
Program Studi : Bimbingan dan Konseling Islam

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa:

1. Skripsi ini merupakan hasil karya saya sendiri, bukan plagiasi atau duplikasi dari tulisan/karya orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya sendiri.
2. Seluruh bagian dari skripsi ini adalah karya saya sendiri selain kutipan yang ditunjukkan sumbernya. Segala kekeliruan dan atau kesalahan yang ada di dalamnya adalah tanggungjawab saya.

Bilamana di kemudian hari pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi administratif atas perbuatan tersebut dan gelar akademik yang saya peroleh karenanya dibatalkan.

Demikian pernyataan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Palopo, 2021
Yang membuat pernyataan,



Filsiani

NIM : 16 0103 0034

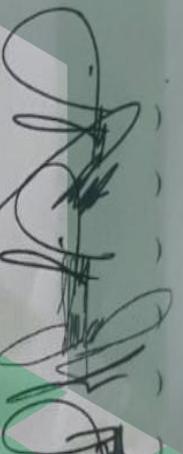
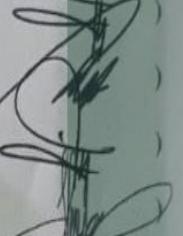
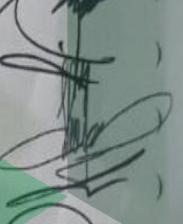
HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi berjudul *"Efektifitas Teknik Role Playing dalam Mengatasi Perilaku Bullying pada Siswa Di Madrasah Tsanawiyah Bua"* yang ditulis oleh Filsiani, NIM 16 0103 0034, mahasiswa program studi Bimbingan dan Konseling Islam, Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah, Institut Agama Islam Negeri Palopo, yang dimunaqasyahkan pada hari (Rabu), tanggal (17 November 2021), bertepatan dengan (12 Rabiul Akhir 1443 Hijriah) telah diperbaiki sesuai catatan dan permintaan tim penguji, dan diterima sebagai syarat meraih gelar Sarjana Sosial (S.Sos).

Palopo, 22 November 2021

TIM PENGUJI

1. Dr. Masmuddin, M.Ag.
2. Dr. Baso Hasyim, M.Sos.I
3. Dr. Masmuddin, M.Ag.
4. Saifur Rahman. S.Fil.I.,M.Ag.
5. Dr. Efendi P, M.Sos.I
6. Dr. Subekti Masri, M.Sos.I

- Ketua Sidang ()
Sekretaris Sidang ()
Penguji I ()
Penguji II ()
Pembimbing I ()
Pembimbing II ()

Mengetahui:

a.n. Rektor IAIN Palopo
Dekan Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah

Ketua Program Studi
Bimbingan dan Konseling Islam



Dr. Masmuddin, M.Ag.
NIP: 19600318 198703 1 004



Dr. Subekti Masri, M.Sos. I
NIP: 19790525 200901 1 018

PRAKATA

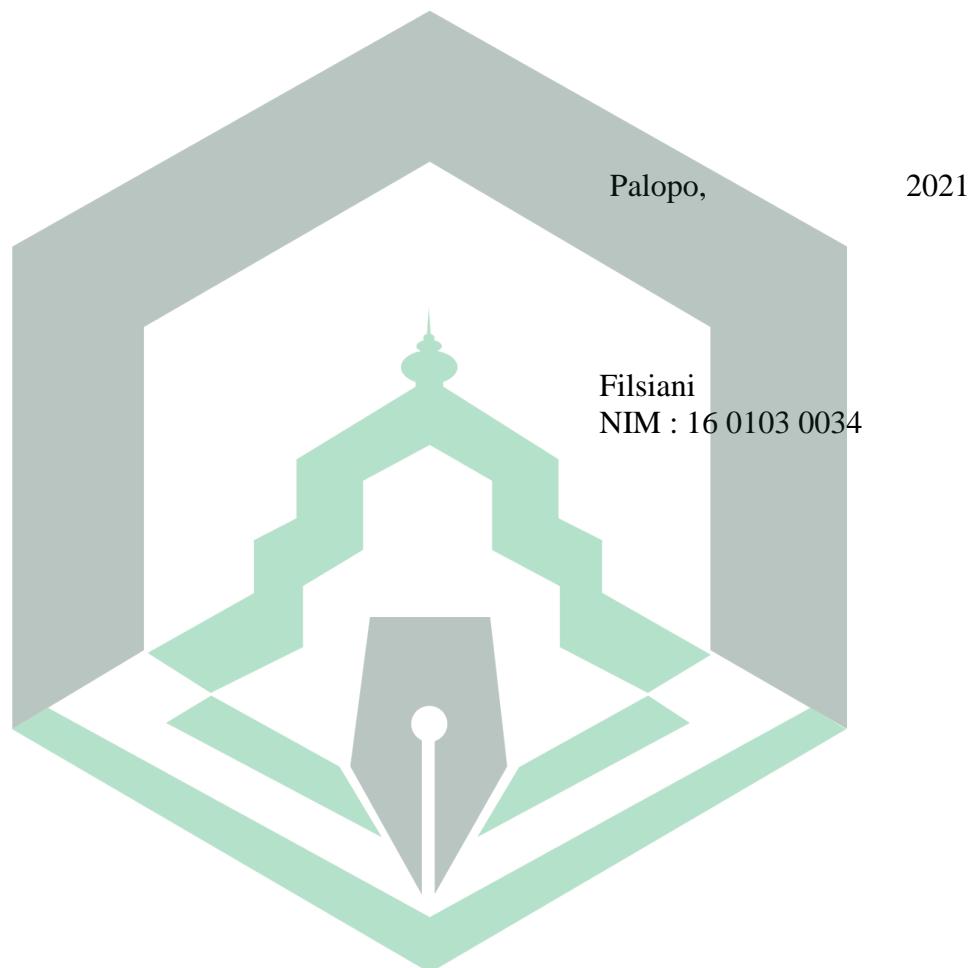
Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah swt. yang telah menganugerahkan rahmat, hidayah serta kekuatan lahir dan batin, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan judul “Efektifitas Teknik *Role Palying* dalam Mengatasi Perilaku *Bulliying* di Madrasah Tsanawiyah Bua” setelah melalui proses yang panjang.

Salawat serta salam tak lupa pula kepada Nabi Muhammad saw, kepada para keluarga, sahabat dan pengikut-pengikutnya. Skripsi ini disusun sebagai syarat yang harus diselesaikan, guna memperoleh gelar sarjana sosial pada bidang Bimbingan dan Konseling Islam pada Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo. Penulisan skripsi ini dapat terselesaikan berkat bantuan, bimbingan serta dorongan dari banyak pihak walaupun penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang tak terhingga dengan penuh ketulusan hati dan keikhlasan, kepada:

1. Prof. Dr. Abdul Pirol, M.Ag. Rektor IAIN Palopo, beserta Wakil Rektor I, II, dan III IAIN Palopo.
2. Dr. Masmuddin M.Ag. dekan fakultas Ushuluddin, adab dan dakwah IAIN Palopo beserta Bapak/Ibu Wakil Dekan I, II, dan III Fakultas Ushuluddin, adab dan dakwah IAIN Palopo.

3. Dr. Subekti Masri M.S.Sos.I. Ketua Program Studi Bimbingan dan Konseling Islam di IAIN Palopo beserta staf yang telah membantu dan mengarahkan dalam penyelesaian skripsi.
4. Dr. Efendi P. M.Sos.I dan Dr. Subekti Masri M.S.Sos.I. pembimbing I dan pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, masukan dan mengarahkan dalam rangka penyelesaian skripsi.
5. Dr. Masmuddin M.Ag. dan Saifur Rahman, S.Fil.I., M.Ag. Pengaji I dan pengaji II yang telah memberikan koreksi serta bimbingan masukan dan mengarahkan dalam rangka penyelesaian skripsi.
6. Seluruh Dosen beserta seluruh staf pegawai IAIN Palopo yang telah mendidik penulis selama berada di IAIN Palopo dan memberikan bantuan dalam penyusunan skripsi ini.
7. Terkhusus kepada kedua orang tua Penulis ayahanda Marhum dan ibunda Ruhati , yang telah mengasuh dan mendidik penulis dengan penuh kasih sayang sejak kecil hingga sekarang, dan segala yang telah diberikan kepada anak-anaknya, serta semua saudara dan saudariku yang selama ini membantu dan mendoakanku. Mudah-mudahan Allah SWT. Memberikan umur yang panjang untuk kita semua dan tetap menjadi manusia yang beriman.
8. Kepada semua teman seperjuangan, mahasiswa Program Studi Bimbingan dan Konseling Islam IAIN Palopo angkatan 2016 yang selama ini membantu dan selalu memberikan saran dalam penyusunan skripsi ini.

9. Terkhusus teman-teman saya Arwinda, Aupriawanti, Mutiara dan Ricky yang selalu memberi support baik berbentuk materi maupun non materi dan juga kepada semua teman seperjuangan saya di kelas BKI.A angkatan 2016 yang telah membantu dan memberikan semangat kepada saya dalam proses penyusunan skripsi ini.



PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB DAN SINGKATAN

A. Pedoman Transliterasi Arab

Transliterasi yang dipergunakan mengacu pada SKB antara Menteri Agama dan Menteri Pendidikan Kebudayaan R.I, masing-masing Nomor ; 158 Tahun 1987 dan Nomor ; 054b / U / 1987 dengan beberapa adaptasi



Aksara Arab		Aksara Latin	
Simbol	Nama	Simbol	Nama
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	b	Be
ت	Ta	t	Te
ث	Tsa	s	Es dengan titik di atas
ج	Jim	j	Je
ح	Ha	h	Ha
خ	Kha	kh	Ka dan ha
د	Dal	d	De
ذ	Za	z	Zet dengan titik di atas
ر	Ra	r	Er
ز	Zai	z	Zet
س	Sin	s	Es
ش	Syin	sy	Es dan ye
ص	Sad	s,	Es dengan titik di bawah
ض	Dad	d.	De dengan titik di bawah
ط	To	t,	Te dengan titik di bawah
ظ	Zha	z.	Zet dengan titik di bawah
ع	Ain	'	Apostrof terbalik

خ	Gain	g	Ge
ف	Fa	f	Ef
ق	Qof	q	Qi
ك	Kaf	k	Ka
ل	Lam	l	El
م	Mim	m	Em
ن	Nun	n	En
و	Wau	w	We
ه	Ha'	h	Ha
ء	Hamzah	”	Apostrof
ي	Ya	y	Ye

Transliterasinya huruf Arab ke dalam huruf latin sebagai berikut:

Hamzah (ء) terletak di awal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apa pun, jika ia terletak ditengah atau di akhir, maka ditulis dengan tanda (‘)

B. Singkatan

KPAI	= Komisi Perlindungan Anak Indonesia
SPSS	= Statistical Package For The Social sciens
SWT	= Shubahana wata”ala
dkk	= dan kawan kawan
BK	= Bimbingan konseling
Sig	= Signifikan
MTs	= Madrasah Tsanawiyah Bua

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL

HALAMAN JUDUL

HALAMAN PERSETUJUAN TIM PENGUJI..... i

NOTA DINAS TIM PENGUJI ii

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN..... . iii

PRAKATA iv

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB DAN SINGKATAN vii

DAFTAR ISI..... ix

DAFTAR TABEL xi

DAFTAR LAMPIRAN xii

ABSTRAK xii

BAB I PENDAHULUAN 1

 A. Latar Belakang 1

 B. Rumusan Masalah 6

 C. Tujuan Penelitian 6

 D. Manfaat Penelitian 7

BAB II KAJIAN PUSTAKA 8

 A. Penelitian Terdahulu yang Relevan 8

 B. Landasan Teori 10

 C. Kerangka Pikir 24

 D. Hipotesis 25

BAB III METODE PENELITIAN 26

 A. Jenis Penelitian 26

B. Lokasi Dan Waktu Penelitian	28
C. Definisi Oprasional	29
D. Subjek dan Objek Penelitian.....	30
E Populasi Dan Sampel	31
F. Teknik Pengumpulan data	32
G. Instrumen Penelitian	34
H. Teknik Analisis dan Pengelolaan Data	36
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	40
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	40
B. Hasil Penelitian	43
C. Pembahasan.....	47
BAB V PENUTUP	52
A. Kesimpulan	52
B. Saran	53
DAFTAR PUSTAKA.....	55
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 3.2 : Jumlah siswa	30
Tabel 3.3 : Kisi-kisi Angket.....	32
Tabel 3.4 : Kisi-kisi pengembangan instrument penelitian.....	33
Tabel 3.5 : Hasil uji Normalitas	36
Tabel 3.6 : Hasil uji Homogenitas.....	37
Tabel 3.7 : Hasil uji Hipotesis.....	38
Tabel 3.8 : Hasil uji Pairedt-test.....	39
Tabel 4.1 :Analisis data pretest kelompok ekperiment	43
Tabel 4.2 :Data frekuensi nilai pretest kelompok ekperiment	43
Tabel 4.3 : Analisis data pretest kelompok Kontrol.....	44
Tabel 4.4 : Data frekuensi nilai pretest kelompok Kontrol	44
Tabel 4.5 : Analisis data post test kelompok eksperiment	45
Tabel 4.6 : Data frekuensi nilai post test kelompok ekperiment.....	45
Tabel 4.7 : Analisis data post test kelompok Kontrol	46
Tabel 4.8 : Data frekuensi nilai post test kelompok Kontrol	46

DAFTAR LAMPIRAN

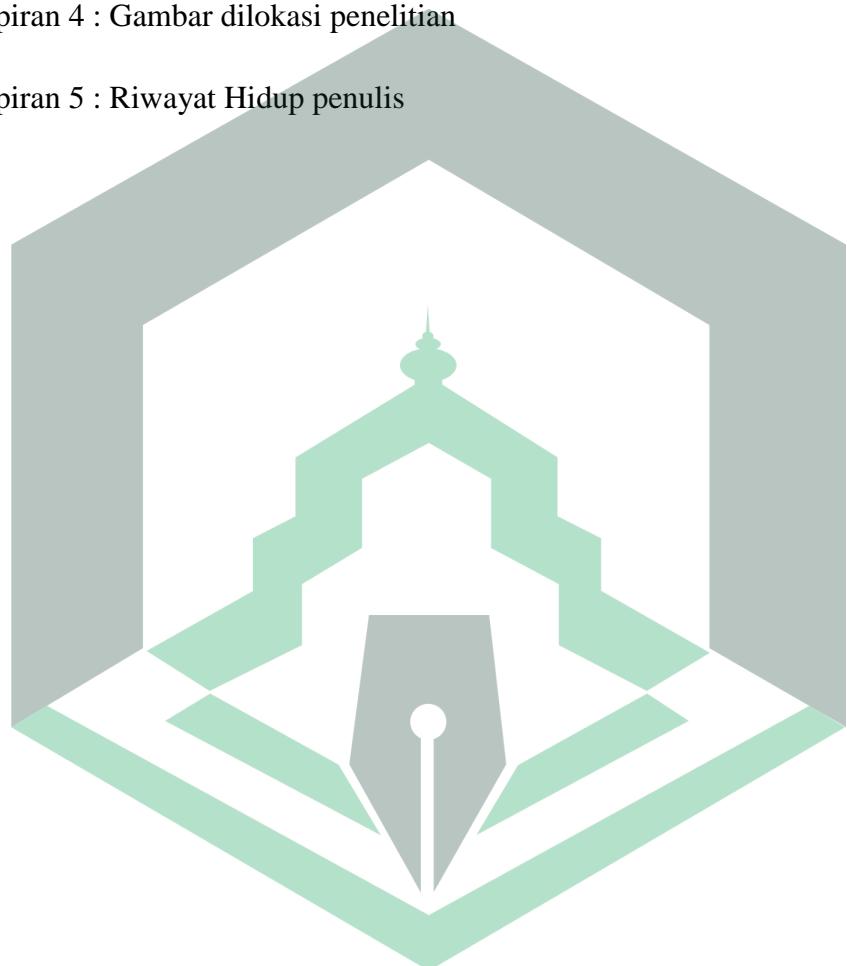
Lampiran 1 : Hasil pengolahan Data Angket

Lampiran 2 : Hasil pengolahan SPSS

Lampiran 3 : Hasil Pengolahan data angket Berdasarkan Kelas

Lampiran 4 : Gambar dilokasi penelitian

Lampiran 5 : Riwayat Hidup penulis



ABSTRAK

Filsiani, 2021. “Efektifitas Teknik *Role Playing* dalam Mengatasi Perilaku *Bullying* di Madrasah Tsanawiyah Bua” , Skripsi Program Studi Bimbingan dan Konseling Islam Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah Institut Agama Islam Negeri Palopo di bimbing oleh Dr. Efendi P.M.Sos.I. selaku pembimbing utama dan bapak Dr. Subekti Masri, M.Sos.I selaku pembimbing kedua.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh kenyataan dari perilaku *bullying* yang semakin marak terjadi di Sekolah. Peneliti ingin melihat apakah perilaku *bullying* yang terjadi di madrasah Tsanawiyah Bua dapat diatasi. Berdasarkan hal tersebut peneliti akan melakukan penelitian mengenai metode pembelajaran yang mampu mengatasi perilaku *bullying*. Metode yang dapat digunakan yaitu *role playing*. Adapun tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui efektifitas teknik *role playing* dalam mengatasi perilaku *bullying* dan apakah teknik *role playing* mampu mengatasi perilaku *bullying* di madrasah Tsanawiyah Bua. Jenis penelitian yang digunakan ini adalah penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif yaitu metode penelitian yang digunakan untuk penelitian yang menggunakan populasi atau sampel tertentu, penelitian menggunakan instrumen, analisis data bersifat kuantitatif untuk menguji hipotesis penelitian. Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Penelitian tersebut bertujuan untuk memperoleh data yang diperlukan dengan melihat akibat atau hasil dari suatu perlakuan atau treatment dalam penerapan penggunaan metode bermain peran (*role playing*) untuk mengatasi perilaku *bullying* yang terjadi pada siswa. Hasil penelitian menunjukkan Teknik *role playing* dilakukan dengan memberikan angket pre tes dan post tes. Hal ini dilakukan dengan tujuan untuk melihat perbandingan sebelum dan sesudah dilakukan teknik *role playing*. Berdasarkan hasil penelitian, efektifitas teknik *role playing* dapat mengatasi perilaku *bullying* siswa. Sesuai dengan hasil penelitian yang dapat dilihat pada t hitung $>$ t tabel ($9,419 > 1,521$) dengan koefisien determinasi sebesar 53,5%. hal ini menunjukkan bahwa efektifitas teknik *role playing* dapat mengatasi perilaku *bullying* siswa.

Kata Kunci : Teknik *Role Playing* dan Perilaku *Bullying*

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak adalah anugrah dari Allah swt yang dititipkan kepada orang tua, anak juga merupakan aset bangsa yang akan menjadi generasi penerus bangsa ini. Bagaimana kondisi anak saat ini mempengaruhi kondisi bangsa di masa depan . Untuk itu penting bagi seluruh pihak, baik keluarga, masyarakat, maupun pemerintah untuk ikut serta melindungi dan menjamin segala bentuk dan hak-hak anak agar dapat tumbuh dan berkembang dengan baik, serta terbebas dari segala bentuk diskriminasi dan kekerasan.

Beberapa saat ini banyak kasus *Bullying* yang menjadi topik sosial yang banyak dibicarakan akhir-akhir ini, khususnya menyangkut masalah anak di lingkungan sekolah maupun lingkungan masyarakat, diIndonesia sendiri kasus *bully* sudah sering terjadi seperti diketahui dari pelaporan KPAI bahwa kasus *bully* dari tahun 2011 sampai awal tahun 2020 mencapai 2473 kasus.¹ Sebenarnya bukan hanya anak-anak yang menjadi korban perilaku *bullying* orang dewasa pun dapat menjadi korban *bully* namun sering kali kita tidak menyadari bahwa hal tersebut adalah perilaku *bully*. Hal ini disebabkan oleh ketidak tahuhan kita tentang apa pengertian dari *bullying* dan perilaku apa yang termasuk *bullying*.

¹Dwi putri, Riatul adawiyah. "Jurnal : *Cyber Bullying*" *Jurnal komunikasi* 15,no.2(oktober 2020) hal.125: https://r.search.yahoo.com/ylt=Awr9CWs7C9tgbIMA58tXNyoA;_ylu=Y29sbwNncTEEcG9zAzEEdnRpZAMEc2VjA3Ny/RV=2/RE=1624996795/RO=10/RU=https%3a%2f%2fjournal.uit.ac.id%2fjurnalkomunikasi%2farticle%2fdownload%2f14202%2f11214/RK=2/RS=YSu6XSv5FI8KaFkW6FxIp.3icIY-

Bullying yang berasal dari bahasa Inggris *”bully”* yang berarti menggertak atau mengganggu. Menurut Sejiwa *Bullying* adalah:

sebuah siklus, dalam artian pelaku saat ini kemungkinan besar adalah korban dari pelaku *bullying* sebelumnya. Ketika menjadi korban, mereka membentuk skema kognitif yang salah bahwa *bullying* bisa ‘dibenarkan’ meskipun mereka merasakan dampak negatifnya sebagai korban, tidak seorangpun pantas menjadi korban, setiap orang memiliki hak untuk diperlakukan dan dihargai secara pantas dan wajar. Dari bentuk perilaku tersebut, yang menjadi pusat perhatian adalah tindak kekerasan yang terjadi diantara peserta didik atau yang dikenal dengan istilah *bullying*.²

Berdasarkan jenis kelamin anak laki-laki cenderung sebagai korban *bully* dibanding anak perempuan, sekaligus anak laki-laki juga mendominasi pelaku *bully* dan cenderung melakukan *bullying* dalam bentuk agresifisikal.

Adapun bentuk *bullying* menurut Coloroso dibagi menjadi tiga jenis yakni, *bullying fisik*, *bullying verbal*, dan *bullying irasional*.³ *Bullying* fisik seperti memukul, mencekik, menyikut, meninju, menendang, mengigit, mencakar, meludahi anak yang ditindas hingga keposisi yang menyakitkan, serta merusak dan menghancurkan pakaian dan barang-barang milik anak yang tertindas; . *Bullying verbal*, penindasan ini dapat berupa julukan nama, celaan, fitnah, kritik

²Kusuma, Monica P. “perilaku school bullying pada siswa sekolah dasar negeri delegan 2, dinginan sumberharjo, prambanan, sleman, Yogyakarta”(19 April 2017) http://eprints.uny.ac.id/14335/1/skripsi_Monica%20Putri%20K.pdf

³Rachmijati, Cynantia . “JURNAL: *Bullying Dalam Dunia Pendidikan*”. (02 April 2017):<http://cynantia-rachmijati.dosen.stkipsliwangi.ac.id/2015/01/jurnal-bullying-dalam-dunia-pendidikan/>

kejam, penghinaan, pernyataan-pernyataan bernuansa ajakan seksual atau pelecehan seksual, perampasan uang jajan atau barang-barang, telepon yang kasar, e-mail yang mengintimidasi, surat-surat kaleng yang berisi ancaman kekerasan, tuduhan-tuduhan yang tidak benar, kasak-kusuk yang keji, serta gossip; *Bullying* relasional, penindasan relasional adalah pelemahan harga diri si korban penindasan secara sistematis melalui pengabaian, pengucilan, pengecualian, atau penghindaran, perilaku ini juga dapat mencakup sikap-sikap tersembunyi seperti pandangan yang agresif, lirikan mata, helaan napas, bahu yang bergidik, cibiran, tawa mengejek, dan bahasa tubuh yang kasar.

Al-Qur'an sendiri sebagai sumber hukum islam sangat menentang perilaku yang mengarah kepada perilaku bully sebagaimana firman Allah swt. QS. al-Hujurat/49: 11.

يَأَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا لَا يَسْخِرُ قَوْمٌ مِّنْ قَوْمٍ عَسَىٰ أَنْ يَكُونُوا خَيْرًا مِّنْهُمْ وَلَا نِسَاءٌ مِّنْ نِسَاءٍ عَسَىٰ أَنْ يَكُونُوا خَيْرًا مِّنْهُنَّ وَلَا لَمِزُوا أَنفُسَكُمْ وَلَا تَنَابِرُوا بِالْأَقْبَابِ بِسْنَ الْأَسْمُ الْفُسُوقُ بَعْدَ الْإِيمَانِ وَمَنْ لَمْ يَتُبْ فَأُولَئِكَ هُمُ الظَّالِمُونَ (١١)

Terjemahnya:

Wahai orang-orang yang beriman janganlah suatu kaum mengolok-olok kaum yang lain, (karena) boleh jadi mereka (yang diperolok-olokan) lebih baik dari mereka (yang mengolok-olok) dan jangan pula perempuan – perempuan (mengolok-olokan) perempuan lain, (karena) boleh jadi perempuan (yang diperolok-olokan) lebih baik dari perempuan (yang mengolok-olok). Janganlah kamu saling mencela satu sama lain, dan janganlah saling memanggil dengan gelar-gelar yang buruk. Seburuk-buruk panggilan adalah (panggilan) yang buruk (fasik) setelah beriman. Dan barang siapa bertobat, maka mereka itulah orang-orang yang zalim.⁴

⁴Kementerian Agama, *al-Qur'an dan Terjemahnya*, (Bandung: PT.Cordoba Internasional Indonesia, 2012), 744.

Ayat di atas memberi petunjuk tentang beberapa hal yang harus dihindari untuk mencegah timbulnya pertikaian, yaitu Allah dengan jelas melarang hambanya mengejek atau mengolok-olok(merendahkan) orang lain dengan sengaja dan ini akan menimbulkan pertikaian antar sesama manusia. Sehingga dengan saling menjaga hubungan antar sesama manusia akan terjaga baik dan akan menjaga nama baik. Untuk mewujudkan pribadi yang berkembang optimal, kegiatan pendidikan.

Kekerasan pada anak dapat terjadi dimana saja tidak hanya di rumah ataupun masyarakat, akan tetapi bisa juga terjadi di Sekolah. Siswa yang kondisi fisiknya lemah sering menjadi sasaran siswa yang fisik kuat dan akan tindas. Anak yang lemah terkadang hanya bisa diam ketika ia ditindas dan menerima perlakuan kasar secara *verbal* maupun *non verbal*.

Mengingat pentingnya mengatasi perilaku *bullying* dikalangan siswa maka perlu adanya solusi yang untuk mengatasinya, juga harus mengetahui keberadaan dan dampak dari perilaku *bullying*. Untuk mengatasi ini ada beberapa cara yang dilakukan bimbingan konseling yaitu konseling kelompok, bimbingan kelompok, konseling individu dan masih banyak cara yang lain.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di lapangan, masalah yang terjadi diantaranya yaitu: perilaku agresif yang sering ditujukan kepada siswa yang lemah serta merugikan di lingkungan sekolah. Hal ini tampak dipengamatan di Madrasah Tsanawiyah Bua. Perilaku ini terjadi setiap hari disekolah dan sangat merugikan. Karna bentuk *bully* ini siswa yang menjadi

kurang nyaman belajar disekolah. Untuk mengatasi masalah tersebut peneliti menggunakan *Teknik Role Playing* (bermain peran).

Penelitian ini dilakukan di Madrasah Tsanawiyah Bua karena seperti yang diketahui bahwa MTs bua merupakan salah satu sekolah islami yang berada Kecamatan Bua yang mana berada ditengah Kecamatan bersebelahan dengan SMPN 1 Bua. Beberapa kali terjadi kekerasan antara siswa MTs bua dan SMPN 1 Bua di luar sekolah. Penelitian ini bertujuan mengurangi perilaku *bullying* yang dilakukan oleh siswa baik secara sengaja maupun tidak sengaja dan membuat siswa nyaman untuk ke sekolah , dalam observasi peniliti menemukan bahwa ada beberapa siswa yang melakukan tindak *bullying* tidak mengetahui perilakunya termasud dengan *bullying* seperti mengejek bentuk tubuh siswa lain, mendorong kursi yang ingin diduduki siswa lain secara sengaja. Penelitian ini dapat menjadi salah satu cara dalam mengatasi masalah-masalah yang terjadi pada siswa di Madrasah Tsanawiyah Bua.

Alasan dipilihnya metode bermain peran atau *role playing* sebagai suatu tindakan yang digunakan untuk mengurangi kebiasaan perilaku *bullying* siswa. Dengan cara bertukar peran antara korban menjadi pelaku *bullying* dan sebaliknya pelaku menjadi korban. Metode ini memungkinkan untuk menyadarkan pelaku bahwa yang dilakukan adalah kesalahan. Dengan memposisikan korban sebagai pelaku, diharapkan korban tersadarkan bahwa apa yang dilakukan pelaku merupakan kesalahan, sehingga korban tidak akan menjadi pelaku di kemudian hari sebagai bentuk balas dendam. Metode ini juga dapat melatih korban agar tegas membela hak-haknya agar tidak ditindas orang lain. Bagi pelaku sendiri,

diharapkan metode ini dapat membuat mereka merasakan apa yang dirasakan korban sehingga sadar akan kesalahannya.⁵

Pada masa perkembangannya, masa anak usia 12-18 tahun adalah masa di mana anak-anak ingin mencari identitas dirinya. Anak yang beranjak menjadi remaja mulai ingin tampil serta memegang peranan-peranan *social* dalam masyarakat namun masih belum bisa mengatur dan memisahkan tugas yang berbeda. Ketika anak-anak tidak diarahkan, maka akan terjadi kesalahan anak dalam berperilaku sehingga perilaku anak cenderung merugikan pihak lain. Oleh karena itu, metode bermain peran atau *role playing* dipilih sebagai suatu metode penanganan guna menangani anak-anak tersebut agar anak lebih dapat diarahkan dan dapat mematuhi peraturan-peraturan yang berlaku di sekolah.

Peniliti melakukan penelitian untuk melihat apakah teknik *role playing* dapat mengatasi perilaku *bullying* di Madrasah Tsanawiyah Bua. Berdasarkan pertimbangan tersebut peneliti mengambil judul “ **Efektifitas Teknik Role Playing dalam Mengatasi Perilaku Bullying Siswa Di Madrasah Tsanawiyah Bua** ”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas masalah dalam penelitian ini adalah Seberapa efektif teknik *Role Playing* dalam mengatasi perilaku bullying siswa di Madrasah Tsanawiyah Bua?

⁵Ajeng, Dhea. “Role playing sebagai model pembelajaran” JURNAL: *Role Playing Untuk Meningkatkan Kecerdasan Emosi*. No.1 (17 April 2017): 108. <http://www.jurnal.fkip.uns.ac.id/index/php/counsilium/view/3042/>

C. Tujuan Penilitian

1. Tujuan umum penelitian ini adalah untuk mengetahui efektifitas *Teknik Role Playing* untuk mengatasi perilaku *bullying* siswa di Madrasah Tsanawiyah Bua.
2. Tujuan khusus penelitian ini adalah mengetahui permasalahan *bullying* siswa, serta mengetahui apakah *bullying* yang dilakukan oleh siswa dapat diatasi dengan menggunakan teknik *Role Playing*.

3. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan memberikan sumbangan dan dukungan teoritis dalam bidang bimbingan dan konseling khususnya dalam bidang pribadi dan social

2. Manfaat Praktis

- a. hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan informasi bagi peneliti maupun guru dalam mengatasi kasus *bullying* yang terjadi disekolah maupun diluar sekolah.
- b. Bagi siswa hasil penelitian dapat membantu untuk mengurangi perilaku *bullying* sehingga perilaku itu diubah.
- c. Diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi bahan informasi untuk memudahkan peneliti lainnya mengenai masalah serupa, yakni tentang efektifitas teknik *Role Playing* dalam mengatasi perilaku *bullying* di Madrasah Tsanawiyah Bua.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu yang Relevan

Penelitian yang dimaksud adalah untuk mendapatkan tentang posisi penelitian ini berkaitan dengan penelitian sejenis yang pernah dilakukan oleh kalangan akademis. Demikian dilakukan untuk menghindari kesamaan objek penelitian dan untuk melihat letak perbedaan dengan penelitian sebelumnya. :

1. Article E jurnal skripsi disusun Ida Ayu Diah Padma Dewi. Memaparkan Penerapan Konseling Kognitif Sosial Dengan Teknik Role Playing Untuk Mengembangkan Sikap Empati Pada Siswa Kelas VIII SMP Gajah Mada Bandar Lampung.⁶ Teknik *Role Playing* dikatakan efektif karena berfungsi sebagai pemahaman tentang emosi, motivasi dan aksi dalam berempati.

Persamaan dan perbedaan

Dalam peneliti ini membahas tentang teknik *role playing* yang dijadikan relevansi yaitu teknik *role playing*. Perbedaan terletak pada permasalahan Ida Ayu Diah Padma Dewi permasalahannya tentang pengembangan sifat empati. Sedangkan penulisan ini adalah perilaku bullying dan objek penulisan Ayu Diah Padma Dewi Siswa Kelas VIII SMP Gajah Mada Bandar Lampung, metode yang digunakan yaitu metode deskriptif.

2. Skripsi yang disusun Mochamad Abdul Aziz Amir. Memaparkan bahwa teknik *role playing* efektif untuk meningkatkan motivasi berprestasi peserta didik

⁶Ida Ayu Diah Padma Dewi, Ni Nengah Madri Antari, Nyoman Dantes, Penerapan Konseling Kognitif Sosial Dengan Teknik Role Playing Untuk Mengembangkan Sikap Empati Pada Siswa Kelas VIII SMP Gajah Mada Bandar Lampung,(September 2017)

underachiever SMA BPI 1 kota Bandung Tahun Ajaran 2015/2016. ⁷Keefektifan teknik role playing terlihat dari uji-t yang menunjukan perbedaan nilai aspek motivasi berprestasi peserta didik underachiever kelompok eksperimen dengan peserta didik underachiever kelompok kontrol. Keefektifan teknik role playing juga ditunjang dengan adanya perubahan sikap yang diperlihatkan oleh peserta didik underachiever sebelum, dan setelah pemberian perlakuan, dibuktikan melalui hasil jurnal harian, penilaian yang dilakukan peserta didik underachiever terpilih sebagai penilai, beserta observasi.

Persamaan dan perbedaan

Dalam peneliti ini membahas tentang teknik *role playing* yang dijadikan relevansi yaitu teknik *role playing*, juga kepada desain eksperimen yang digunakan yaitu adanya kelompok eksperimen dan kelompok control. Perbedaan terletak pada permasalahan Mochamad Abdul Aziz Amir tentang motivasi belajar. Sedangkan penulisan ini adalah perilaku bullying dan objek Mochamad Abdul Aziz Amir yaitu peserta didik underachiever SMA BPI 1 kota Bandung Tahun Ajaran 2015/2016.

Adapun dari dua jenis penelitian di atas terdapat perbedaan dengan judul penelitian yang saya akan teliti yaitu dari segi objek yang dituju, aspek yang diamati, pemberian perlakuan kepada siswa, tetapi dari banyak perbedaan ada

⁷Mochamad Abdul Aziz Amir, *Efektivitas Teknik Role Playing Untuk Meningkatkan Motivasi Berprestasi Peserta Didik Underachiver*, (1 Maret 2016) <http://jurnal-ilmu-pendidikan-dan-pengajaran/>

pula persamaan dengan penelitian peniliti yaitu memakai teknik *role playing* untuk mengurangi atau menekan perilaku *bullying* pada peserta didik.

B. Landasan Teori

1. Efektifitas

Kata efektif berasal dari bahasa Inggris yaitu *effective* yang berarti berhasil atau sesuatu yang dilakukan berhasil dengan baik. Efektifitas selalu terkait dengan hubungan antara hasil yang diharapkan dengan hasil yang sesungguhnya dicapai.

⁸Dengan kata lain efektifitas menunjukkan sampai seberapa jauh pencapaian hasil yang sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. ⁹Berikut ini merupakan definisi efektifitas menurut beberapa ahli, antara lain:

- a. Prasetyo Budi Saksono (1984) Efektifitas adalah seberapa besar tingkat kelektakan *output* yang dicapai dengan *output* yang diharapkan dari sejumlah *input*.
- b. Hidayat (1986) Efektifitas adalah suatu ukuran yang menyatakan seberapa jauh target (kuantitas, kualitas dan waktu) telah tercapai. Dimana semakin besar presentase target yang dicapai, makin tinggi efektifitasnya.
- c. Muasaroh (2010) Efektivitas dapat dijelaskan bahwa efektivitas suatu program dapat dilihat dari aspek-aspek antara lain: (1) aspek tugas atau fungsi, yaitu lembaga dikatakan efektivitas jika melaksanakan tugas atau fungsinya, begitu juga suatu program pembelajaran akan efektif jika tugas dan fungsinya dapat

⁸ Hendra,efektifitas dalam bahasa , efektifitas menurut para Ahli. (8 Juli 2015) <http://madhienyutnyut.blogspot.com/2012/02/pengertian-efektifitas-menurut-para.html> hal.105

⁹Barda Nawawi Arief, *Kapita Selekta Hukum Pidana*,Bandung, Citra Aditya Bakti,oktober 2003 hal.85

dilaksanakan dengan baik dan peserta didik belajar dengan baik; (2) spek rencana atau program, yang dimaksud dengan rencana atau program disini adalah rencana pembelajaran yang terprogram, jika seluruh rencana dapat dilaksanakan maka rencana atau program dikatakan efektif; (3) aspek ketentuan dan peraturan, efektivitas suatu program juga dapat dilihat dari berfungsi atau tidaknya aturan yang telah dibuat dalam rangka menjaga berlangsungnya proses kegiatannya. Aspek ini mencakup aturan-aturan baik yang berhubungan dengan guru maupun yang berhubungan dengan peserta didik, jika aturan ini dilaksanakan dengan baik berarti ketentuan atau aturan telah berlaku secara efektif; dan (4) aspek tujuan atau kondisi ideal, suatu program kegiatan dikatakan efektif dari sudut hasil jika tujuan atau kondisi ideal program tersebut dapat dicapai.

Dari pengertian-pengertian diatas dapat diartikan bahwa indikator efektifitas adalah dapat tercapainya suatu tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya sebagai sebuah pengukuran dimana suatu target telah tercapai sesuai dengan apa yang telah direncanakan/ditetapkan sebelumnya.¹⁰

Dari beberapa penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa Efektifitas merupakan suatu pengukuran dalam beberapa aspek berupa fungsi, pemanfaatannya dan seberapa besar jauh target yang didapatkan.

¹⁰<http://dansite.wordpress.com/2009/03/28/pengertian-efektifitas/>, pada 18 Agustus 2015 pukul 12.07

2. Teknik *Role Playing*

a. Pengertian *Role playing*

Roleplay secara harafiah bisa diartikan sebagai berpura-pura menjadi orang lain. Permainan ini mensyaratkan para pemain memainkan peran khayalan, bekerja sama menyusun cerita dan memainkan cerita tersebut. Pemain melakukan aksi seperti peran yang dipilih sesuai karakter peran. Keberhasilan pemain memerankan peran yang dipilih tergantung pada aturan dan sistem yang telah ditentukan sebelum bermain. Permainan akan berjalan sesuai rencana sampai akhir, asalkan tetap mengikuti peraturan yang ditentukan. Selama permainan berlangsung, para pemain harus berimprovisasi dalam kerangka peraturan yang telah ditetapkan.

Roleplay diartikan mengacu pada perubahan perilaku seseorang untuk menjalankan peran, baik menjadi orang lain, untuk menyebutkan jenis permainan (permainan *play-by-mail*, permainan anak-anak (dokter-dokteran, pasar-pasaran, polisi-penjahat dan lain-lain)) dan merujuk arti secara khusus kepada permainan peran. peran sosial sebagai masyarakat ataupun peran khayalan seperti di dalam teater. Kamus Oxford mendefinisikan *roleplay* sebagai perubahan perilaku seseorang untuk memenuhi peran sosial. Sedangkan dibidang psikologi, *role playing* lebih merujuk pada bermain peran secara umum seperti teater atau di dalam metode pembelajaran, berpura-pura menjadi orang lain, untuk menyebutkan jenis permainan (permainan *play-by-mail*, permainan anak-anak

(dokter-dokteran, pasar-pasaran, polisi-penjahat dan lain-lain)) dan merujuk arti secara khusus kepada permainan peran.¹¹

1) Karakteristik *Role Playing*

ciri-ciri metode pembelajaran bermain peran adalah sebagai berikut :

- a. Siswa dalam kelompok bermain menyelesaikan materi belajar sesuai kompetensi dasar yang akan dicapai.
- b. Kelompok dibentuk dari siswa yang memiliki kemampuan yang berbeda-beda, baik tingkat kemampuan tinggi, sedang maupun rendah. jika mungkin anggota kelompok berasal dari ras, budaya, suku yang berbeda serta memperhatikan kesetaraan gender.
- c. Penghargaan lebih menekankan pada kelompok dari pada masing-masing individu.¹²

2) Tujuan *Role Playing*

Tujuan bermain peran adalah menggambarkan suatu peristiwa masa lampau atau dapat pula cerita dimulai dengan berbagai kemungkinan yang terjadi baik kini maupun memandang kemudian ditunjuk beberapa siswa untuk melakukan peran sesuai dengan tujuan cerita. Pemeran melakukan sendiri perannya sesuai dengan daya imajinasi tentang pokok yang diperankannya.

Mengutip pendapat dari Subari yang menjelaskan tujuan bermain peran adalah:

- a) memahami peran orang lain, b) membagi tanggung jawab dan

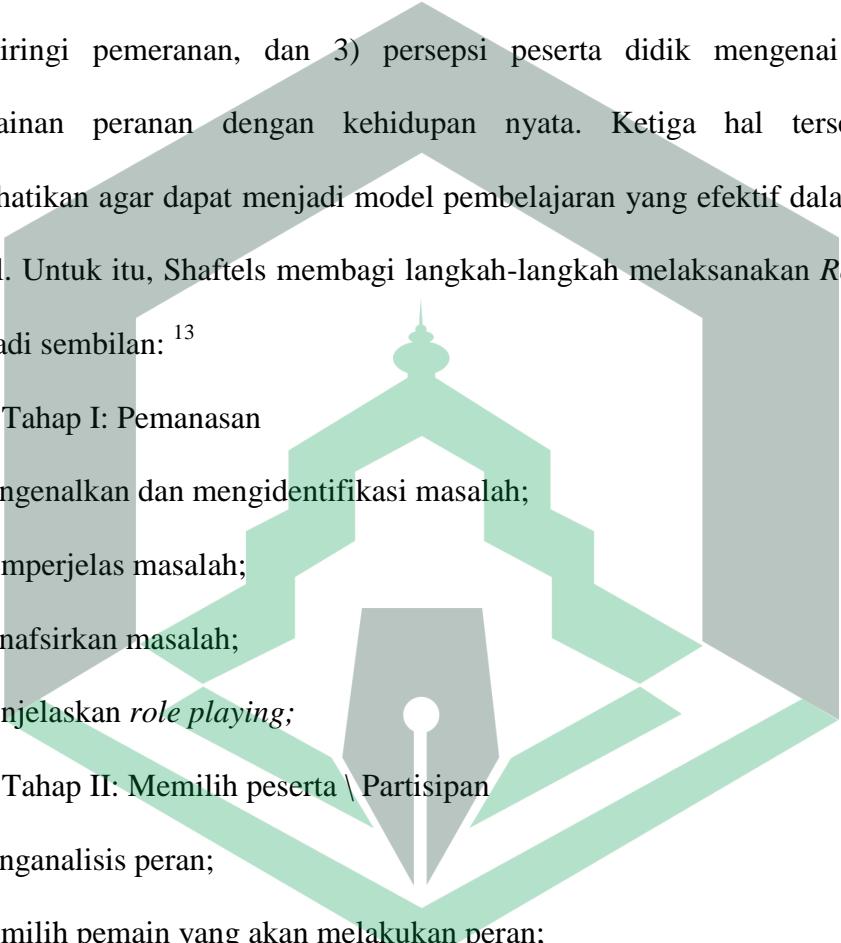
¹¹Heru Subagyo, S.Sn , ROLEPLAY, edisi 1,(Jakarta:Direktorat Pembinaan SMK,2013)hal.3

¹²Dodeik Antofani, "Model Pembelajaran *Role Playing*". Juni,2011,<http://dodeikantofani.blogspot.co.id/2011/06/model-pembelajaran-role-playing.html>.

melaksanakannya, c) menghargai penghayatan orang lain, d) terlatih mengambil keputusan.

3) Tahapan *Role Playing*

Ada tiga hal yang harus diperhatikan oleh konselor dalam mengaplikasikan *Role Playing* yaitu: 1) kualitas pemeran, 2) analisis yang mengiringi pemeran, dan 3) persepsi peserta didik mengenai kesamaan permainan peran dengan kehidupan nyata. Ketiga hal tersebut perlu diperhatikan agar dapat menjadi model pembelajaran yang efektif dalam interaksi sosial. Untuk itu, Shaftels membagi langkah-langkah melaksanakan *Role Playing* menjadi sembilan:¹³

- 
- 1) Tahap I: Pemanasan
 - a. mengenalkan dan mengidentifikasi masalah;
 - b. memperjelas masalah;
 - c. menafsirkan masalah;
 - d. menjelaskan *role playing*;
 - 2) Tahap II: Memilih peserta \ Partisipan
 - a. menganalisis peran;
 - b. memilih pemain yang akan melakukan peran;
 - 3) Tahap III: Mengatur *Setting* Tempat Kejadian
 - a. mengatur batas-batas tindakan atau sesi-sesi ;
 - b. menegaskan kembali peran;

¹³Paul Arjanto, "Tujuan Role Playing" (03 mei 2020):<http://paul-arjanto.blogspot.com/2011/06/permainan-peran-role-playing-model.html>

c. lebih mendekat pada situasi yang bermasalah;

4) Tahap IV: Menyiapkan *Observer*

a. memutuskan apa yang akan dicari atau diamati;

b. memberikan tugas pengamatan;

5) Tahap V: Pemeranan

a. memulai *role playing*;

b. mengukuhkan *role playing*;

c. mengakhiri *role playing*;

6) Tahap VI: Diskusi dan Evaluasi

a. mereview pemeranan (kejadian, posisi, kenyataan);

b. mendisikusikan fokus-fokus utama;

c. mengembangkan pemeranan selanjutnya;

7) Tahap VII: Pemeranan Kembali

a. memainkan peran yang telah direvisi;

b. memberi masukan atau alternatif perilaku dalam langkah selanjutnya ;

8) Tahap VIII: Diskusi dan Evaluasi

a. Mereview pemeranan (kejadian, posisi, kenyataan);

b. Mendisikusikan fokus-fokus utama;

c. Mengembangkan pemeranan selanjutnya;

9) Tahap IX : Berbagi Pengalaman dan Melakukan Genaralisis

menghubungkan situasi yang bermasalah dengan kehidupan sehari-hari serta

masalah-masalah aktual. Menjelaskan prinsip-prinsip umum dalam tingkah

laku.

Kelebihan *Role Playing*

- a. Dengan metode *role playing* siswa tidak akan cepat merasa bosan dalam mengikuti proses konseling
- b. Dengan metode *role playing* memungkinkan kelas menjadi dinamis dan terasa menyenangkan
- c. Dapat memberikan kesan yang kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa.
- d. Dapat menghayati peristiwa yang sedang berlangsung dengan mudah, dan dapat memetik bulir-bulir hikmah yang terkandung didalamnya dengan penghayatan sendiri
- e. Dengan metode *role playing* dapat meningkatkan nilai karakter siswa dalam kemampuan beraktifitas, berkomunikasi, disiplin, dan kerja sama.

3. *Bullying*

Bullying adalah perilaku agresif atau manipulasi yang dapat berupa kekerasan fisik, verbal, psikologis dengan sengaja dilakukan oleh seseorang atau sekelompok orang yang merasa kuat atau berkuasa dengan tujuan menyakiti atau merugikan seseorang atau sekelompok orang yang merasa tidak berdaya.¹⁴

a. Pengertian *bullying*

Bullying berasal dari kata “*bully*” yang artinya penggertak atau orang yang mengganggu orang lain yang lebih lemah. *Bullying* secara umum juga diartikan sebagai perpeloncoan, penindasan, pengucilan, pemalakan, dan sebagainya. Menurut Komisi Nasional Perlindungan Anak adalah kekerasan fisik dan psikologis berjangka panjang yang dilakukan seseorang atau kelompok terhadap

¹⁴Chakrawati Fitria, *Bullying Siapa Takut? Panduan Untuk Mengatasi Bullying*, Tiga serangkai, Solo, cet.1, 2015, 11

seseorang yang tidak mampu mempertahankan diri. *Bullying* dilakukan dalam situasi di mana ada hasrat untuk melukai, menakuti, atau membuat orang lain merasa tertekan, trauma, depresi dan tak berdaya. *Bullying* kerap terjadi pada anak-anak hingga orang dewasa.

Menurut Sejiwa, *bullying* diartikan sebagai: tindakan penggunaan kekuasaan atau kekuatan untuk menyakiti seseorang atau sekelompok orang sehingga korban merasa tertekan, trauma dan tidak berdaya. Sarwono, menyebutkan bahwa *bullying* adalah penekanan dari sekelompok orang yang lebih kuat, lebih senior, lebih besar, lebih banyak, terhadap seseorang atau beberapa orang yang lebih lemah, lebih junior, lebih kecil. *Bullying* merupakan salah satu bentuk perilaku agresi.¹⁵

Bullying adalah perilaku agresif dan negatif seseorang atau sekelompok orang seseorang secara berulang kali yang menyalah gunakan ketidak seimbangan kekuatan dengan tujuan untuk menyakiti tergetnya (korban) secara mental atau secara fisik. Ketidakseimbangan kekuatan antara pelaku *bullying* dan target (korban) bisa bersifat nyata misalnya berupa badan ukuran, kekuatan misalnya fisik, *gender* (jenis kelamin), dan status sosial. Contoh yang bersifat perasaan perasaan lebih superior dan kepandaian bicara atau pandai bersilat lidah.¹⁶

Profesor Olewus telah mendefinisikan *bullying* yang mengandung tiga unsur mendasar perilaku *bullying*, yaitu: (1) bersifat menyerang (agresif) dan

¹⁵Rachnijati, Cynantia,"JURNAL: Bullying Dalam Dunia Pendidikan" (22 April 2017)hal.75 <http://cynantia-rachnijati. Dosen .stkipsliliwangi.ac.id/2015/01/jurnal-bullying-dalam-dunia-pendidikan/>

¹⁶Admila Rosada, I am not A Buly, I am A Buddy: sebuah program penanganan Bullying di SD Tumbuh 2 Yogyakarta,(25 April 2017)http://www.sekolahtumbuh.org/upload/pwr-FULL%20PAPER_i%20am%20a%20buddy%20not%20a%20bully.docx

negatif; (2) dilakukan secara berulang kali; dan (3) adanya ketidakseimbangan kekuatan antara pihak yang terlibat. Olewus kemudian menidentifikasi dua *subtipe bullying*, yaitu perilaku secara langsung (*direct bullying*), misalnya penyerangan secara fisik dan perilaku secara tidak langsung.

Berdasarkan pemaparan diatas dari para ahli, peniliti menyimpulkan bahwa *bullying* merupakan bentuk perilaku dari seseorang yang agresif yang diwujudkan dengan perlakuan yang tidak sopan dan menggunakan kekerasan untuk mempengaruhi orang lain.

b. Jenis-jenis *Bullying*

Berdasarkan pengertian *bullying*, ada beberapa jenis bullying menurut para ahli. Menurut Colaroso ada dibagi menjadi empat jenis, yaitu:

1) *Bullying fisik* merupakan bullying yang melibatkan kontak fisik yaitu, memukul, mencekik, menyikut, meninju, menendang, menggigit, memiting, mencakar, serta meludahi anak yang ditindas hingga ke posisi yang menyakitkan, serta merusak dan menghancurkan pakaian serta barang-barang milik anak yang tertindas. Semakin kuat dan semakin dewasa sang penindas, semakin berbahaya jenis serangan ini, bahkan walaupun tidak dimaksudkan untuk mencederai secara serius. Anak yang secara teratur memainkan peran ini kerap merupakan penindas yang paling bermasalah diantara para penindas lainnya, dan yang paling cenderung beralih pada tindakantindakan kriminal yang lebih serius.

2) *Bullying verbal* adalah bentuk penindasan yang paling umum digunakan, baik oleh anak perempuan maupun anak laki-laki. Kekerasan *verbal* mudah dilakukan dan dapat dibisikkan dihadapan orang dewasa serta teman sebaya, tanpa

terdeteksi. Penindasan *verbal* dapat berupa julukan nama, celaan, fitnah, kritik kejam, penghinaan, dan pernyataan-pernyataan bernuansa ajakan seksual atau pelecehan seksual.

3) *Bullying* relasional pelemahan harga diri korban penindasan secara sistematis melalui pengabaian, pengucilan, pengecualian, atau penghindaran. Penghindaran, suatu tindakan penyingkiran, adalah alat penindasan yang terkuat. Anak yang digunjingkan mungkin akan tidak mendengar gosip itu, namun tetap akan mengalami efeknya. Penindasan relasional dapat digunakan untuk mengasingkan atau menolak seorang teman atau secara sengaja ditujukan untuk merusak persahabatan.

4) *Bullying* elektronik adalah *bullying* menggunakan sarana elektronik dan fasilitas internet seperti komputer, *handphone*, kamera, dan *website* atau situs pertemuan jejaring sosial diantaranya, *chatting room*, *e-mail*, *facebook*, *twitter* dan sebagainya. Hal tersebut ditunjukkan untuk meneror korban *bullying* dengan menggunakan tulisan, animasi, gambar, video atau film yang sifatnya mengintimidasi, menyakiti dan menyudutkan. Pesatnya perkembangan teknologi informasi telah menyebabkan perubahan yang signifikan dalam pola jaringan sosial. Ada dua perspektif pada orientasi perubahan ini. Salah satunya adalah bahwa, semakin seorang individu menghabiskan lebih banyak waktu di Internet, semakin berkurang waktu yang tersedia untuk berinteraksi dengan orang lain. Akibatnya penggunaan Internet berdampak pada penurunan intensitas interaksi sosial di dunia *offline*.

Menurut Riauskina, Djuwita, dan Soestio membagi perilaku *bullying* ke dalam 5 kategori, yakni :

- 1) kontak fisik langsung (memukul, mendorong, menggigit, menjambak, menendang, mengunci seseorang dalam ruangan, mencubit, mencakar, memeras, dan merusak barang-barang orang lain);
- 2) kontak *verbal* langsung (mengancam, memermalukan, merendahkan, mengganggu, memanggil nama dengan sebutan buruk, mencela, mengejek, mengintimidasi, memaki, dan menyebarkan gosip);
- 3) perilaku *non-verbal* langsung (melihat dengan sinis, menjulurkan lidah, menampilkan ekspresi muka yang merendahkan, mengejek atau mengancam; biasanya disertai oleh *bullying* fisik atau *verbal*)
- 4) perilaku *non-verbal* tidak langsung (mendiamkan seseorang, memanipulasi persahabatan sehingga menjadi retak, sengaja mengucilkan atau mengabaikan, mengirim surat kaleng); dan
- 5) pelecehan seksual (kadang dikategorikan perilaku agresi fisik atau *verbal*);¹⁷ perilaku/tindakan *bullying* merupakan tindakan kekerasan atau penganiayaan yang dilakukan secara langsung maupun tidak langsung. Dalam islam, penganiayaan, mencela, serta memermalukan termasuk kedalam perbuatan yang keji, baik dilakukan pada hewan maupun manusia.

Karakteristik Korban Dan Pelaku *Bullying*

Secara umum tingkah laku *bullying* berawal dari masalah yang dialami pelaku. Kemampuan pemecahan masalah yang kurang bisa membuat anak mencari

¹⁷Levianti, Konformitas Dan Bullying Pada Siswa,(26 April 2017):56. <http://digilib.esaunggul.ac.id/public/UEU-Journal-4987-Levianti.pdf>

jalan keluar yang salah. Dalam hal ini terdapat beberapa karakteristik peserta didik yang menjadi korban *bullying* sebagai berikut: a. mungkin mereka memiliki semacam kekurangan atau perbedaan, naik secara fisik ataupun materi; b. mungkin mereka memiliki masalah dirumah yang membuat mereka sedih; c. mereka memiliki sesuatu yang membuat para bully cemburu, misalnya bakat; d. mereka tidak ingin melakukan apa uang diperintahkan oleh para *bully* sehingga mereka dihukum; dan e. mereka tidak bisa membela dirinya sendiri. Sedangkan menurut Rigby tindakan *bullying* mempunyai tiga karakteristik terintegrasi, yaitu:¹⁸

- a. adanya perilaku agresi yang menyenangkan pelaku untuk menyakiti korban;
- b. tindakan itu dilakukan secara tidak seimbang sehingga menimbulkan rasa tertekan korban; dan
- c. perilaku itu dilakukan secara berulang-ulang dan terus-menerus.

karakteristik-karakteristik yang telah dijelaskan, adapun tanda-tanda anak korban *bullying*, antara lain: (1) kesulitan dalam bergaul; (2) merasa takut datang kesekolah sehingga sering bolos; (3) ketinggalan pelajaran; (4) mengalami kesulitan berkonsentrasi dalam mengikuti pelajaran; dan (5) kesehatan fisik dan mental (jangka pendek/jangka panjang) akan terpengaruh. Adapun menurut Parillo (2008) juga menyebutkan ciri-ciri korban *bullying* seperti “*victims are typically shy, socially awkward, low in self-esteem, and lacking in self-confidence. Furthermore, these characteristic reduce the victims' social resources and limit the number of friends they have.*” korban *bullying* biasanya pemalu, canggung, rendah harga diri, dan kurang percaya diri. Akibatnya, mereka sulit bersosialisasi

¹⁸ Rachmijati, Cynantia, ibid

dan tidak mempunyai banyak teman. Selanjutnya Parillo juga menyebutkan “...they are also less likely to report the behavior to an authority figure.”¹⁹ Kemungkinan para korban juga tidak berani untuk melapor atas kejadian yang mereka alami. igby (seperti dikutip dari Andi Halimah, dkk) mengemukakan bahwa anak yang menjadi korban bullying akan merasa terganggung secara psikologis dan sering mengeluh sakit di bagian tertentu seperti kepala, lutut, kaki, atau bahu.²⁰

c. Faktor – Faktor Penyebab *Bullying*

Terjadinya *bullying* bukan tidak beralasan, ada banyak faktor penyebabnya antara lain faktor keluarga, faktor lingkungan, teman bermain, dan lingkungan sekolah. Menurut Ariesto terdapat faktor-faktor penyebab terjadinya *bullying*, antara lain:

- 1) keluarga, anak akan mempelajari perilaku *bullying* ketika mengamati konflik-konflik yang terjadi pada orang tua mereka, dan kemudian menirunya terhadap teman-temannya;
- 2) sekolah, karena pihak sekolah sering mengabaikan keberadaan *bullying* ini, anak-anak sebagai pelaku *bullying* akan mendapatkan penguatan terhadap perilaku mereka untuk melakukan intimidasi terhadap anak lain;

¹⁹ Op.cit, Vincent N. Parillo, h. 99

²⁰ Andi Halimah, Persepsi pada Bystander terhadap Intensitas Bullying pada Siswa SMP, 131

3). kelompok sebaya, anak-anak ketika berinteraksi dalam sekolah dan dengan teman disekitar rumah, kadang kala terdorong untuk melakukan *bullying*,²¹

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Simbolon, faktor penyebab *bullying* yang terjadi pada mahasiswa berasrama karena perbedaan etnis, resistensi terhadap tekanan kelompok, perbedaan keadaan fisik, masuk di sekolah yang baru, orientasi seksual serta latar belakang sosial ekonomi.²²

Ada anggapan pula, *bullying* atau kekerasan di sekolah banyak disebabkan oleh:

- a. Lingkungan sekolah yang kurang baik
- b. Senioritas tidak pernah diselesaikan
- c. Guru memberikan contoh yang kurang baik pada siswa
- d. Karakter anak.²³

4. siswa

Siswa merupakan pelajar yang duduk di meja belajar setrata sekolah dasar maupun menengah pertama (SMP), sekolah menengah keatas (SMA). Siswa-siswa tersebut belajar untuk mendapatkan ilmu pengetahuan dan untuk mencapai pemahaman ilmu yang telah didapat dunia pendidikan. Siswa atau pesetra didik adalah mereka yang secara khusus diserahkan oleh kedua orang tuanya untuk mengikuti pembelajaran yang diselenggarakan di sekolah, dengan tujuan untuk

²¹Rachnijati, Cynantia,"JURNAL: Bullying Dalam Dunia Pendidikan" Tersedia di: (2 aprol 2017): 100. <http://cynantia-rachnijati. dosen. stkipsliwangi. ac.id/2015/01/ jurnal-bullying-dalam-dunia-pendidikan/>

²²Mangadar Simbolon, Perilaku Bullying pada Mahasiswa Berasrama, Jurnal Psikologi Vol. 49 No. 2, 2012, 237

²³ Ponny Retno Astuti, Meredam Bullying: 3 Cara Efektif Mengatasi Kekerasan Pada Anak,51

menjadi manusia yang berilmu pengetahuan, berketrampilan, berpengalaman, berkepribadian, berakhhlak mulia, dan mandiri.²⁴

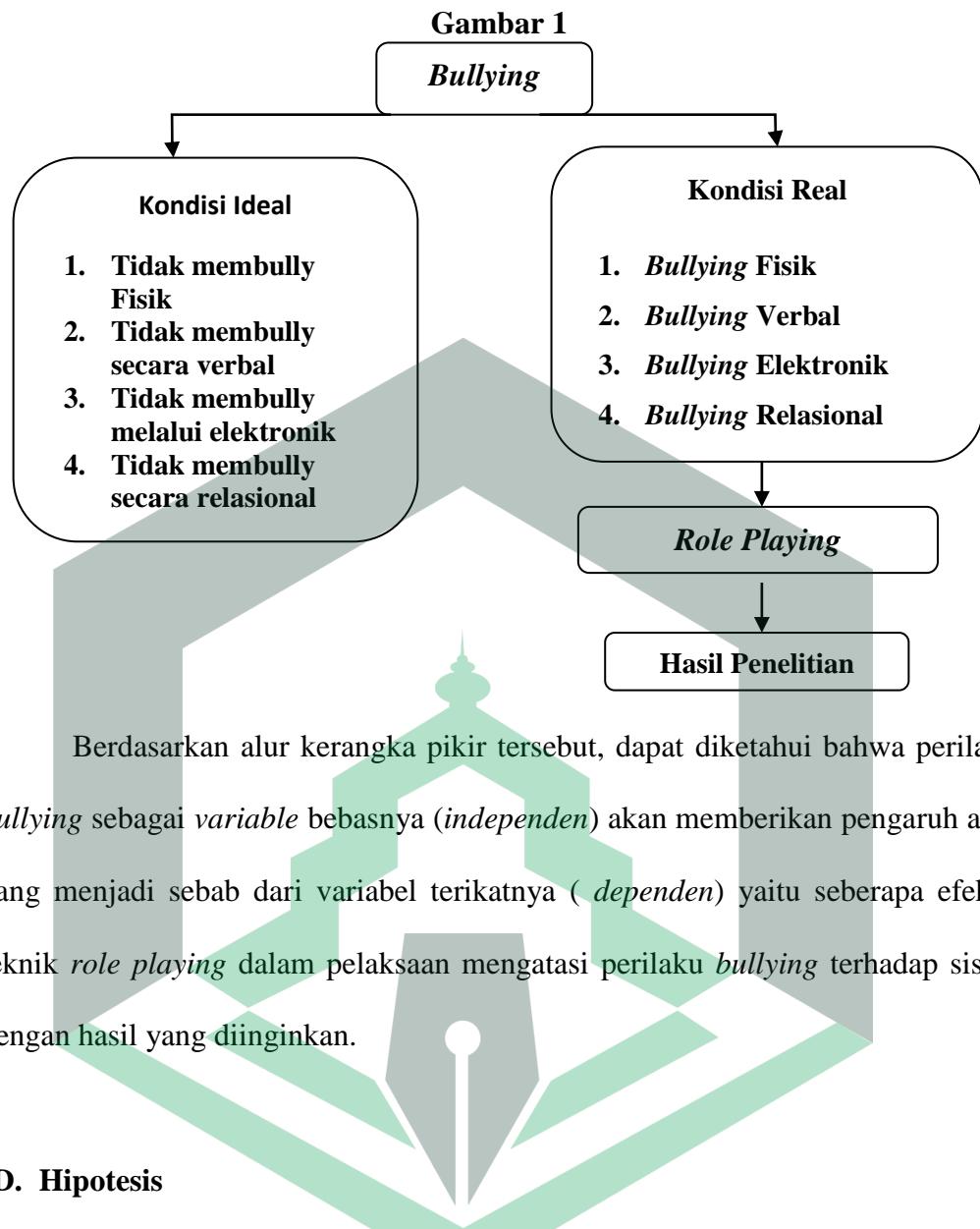
Pengertian siswa menurut Wikipedia, siswa adalah anggota masyarakat yang berusaha meningkatkan potensi diri melalui proses pembelajaran pada jalur pendidikan baik pendidikan formal maupun nonformal, pada jenjang pendidikan dan jenis pendidikan tertentu²⁵. Istilah siswa dalam dunia pendidikan meliputi: a. Siswa: siswa atau siswi istilah bagi peserta didik pada jenjang pendidikan dasar dan menengah. b. Mahasiswa: mahasiswa atau mahasiswi istilah umum bagi peserta didik pada jenjang pendidikan tinggi. c. Warga Belajar: warga belajar istilah bagi peserta didik pada jalur pendidikan non formal seperti pusat kegiatan belajar masyarakat (PKMB), Baik paket A, Paket B, Paket C. d. Pelajar: istilah lain yang digunakan bagi peserta didik yang mengikuti pendidikan formal tingkat dasar maupun pendidikan formal tingkat menengah.

C. Kerangka Pikir

Untuk memudahkan kita memahami atas apa yang menjadi objek penelitian yang akan diteliti maka diperlukan adanya kerangka pikir.

²⁴ <http://digilib.uinsby.ac.id/10711/6/bab%202.pdf>

²⁵ Wikipedia, 10 oktober 2019. https://id.wikipedia.org/wiki/Peserta_didik



D. Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara atau dugaan sementara dari rumusan masalah, adapun hipotesis penelitian ini adalah sebagai berikut:

H0 : Teknik *role playing* tidak efektif dalam mengatasi perilaku *bullying* pada siswa.

H1 : Teknik *role playing* efektif dalam mengatasi perilaku *bullying* yang terjadi pada siswa

BAB III

METODE PENELITIAN

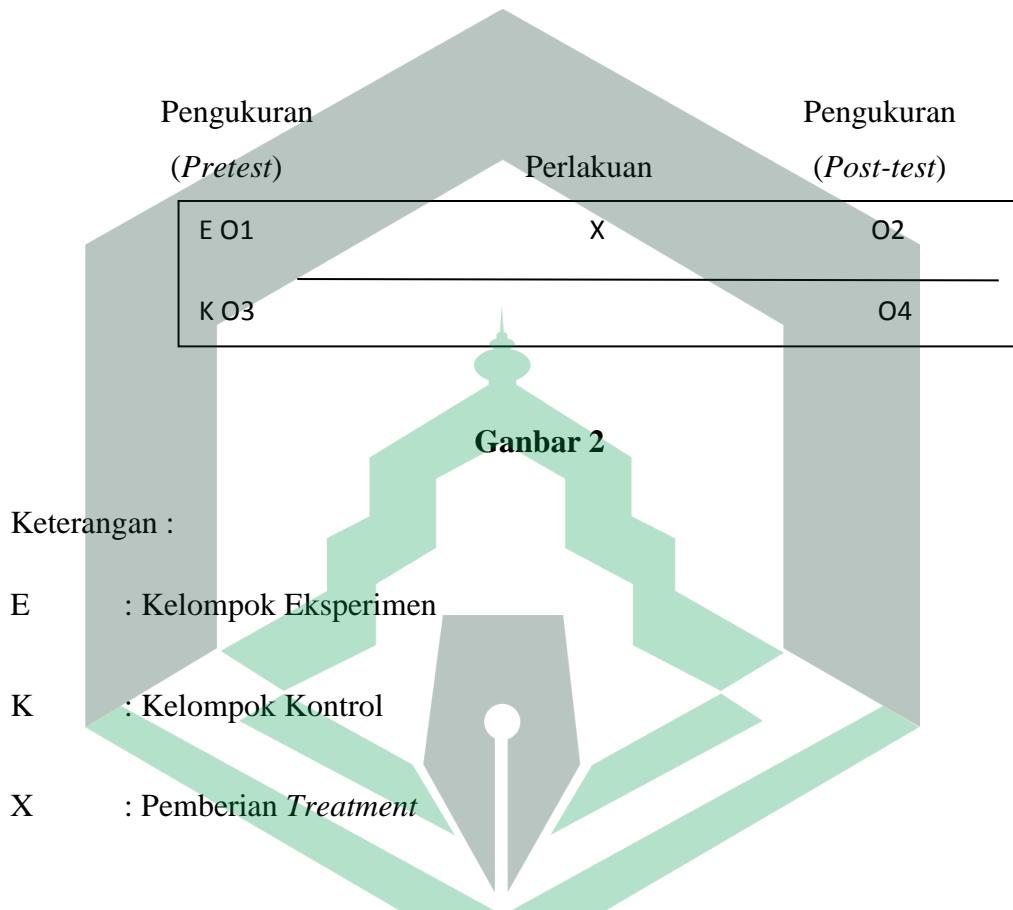
A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan ini adalah penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif yaitu metode penelitian yang digunakan untuk penelitian yang menggunakan populasi atau sampel tertentu, penelitian menggunakan instrumen, analisis data bersifat kuantitatif untuk menguji hipotesis penelitian.

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Penelitian tersebut bertujuan untuk memperoleh data yang diperlukan dengan melihat akibat atau hasil dari suatu perlakuan atau treatment dalam penerapan penggunaan metode bermain peran (*role playing*) untuk mengatasi perilaku *bullying* yang terjadi pada siswa.

Desain eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Non-equivalent Control Group Design*. Pada dua kelompok tersebut, sama-sama dilakukan *pre-test* dan *post-test*. Namun hanya kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan (*treatment*). Desain eksperimen ini digunakan karena, pada penelitian ini terdapat kelompok eksperimen yang akan diberikan perlakuan dan kelompok kontrol sebagai pembanding, pada dua kelompok tersebut akan dilakukan pengukuran sebanyak dua kali yaitu sebelum dan sesudah perlakuan. Pertama dilakukan pengukuran (*pre-test*), kemudian pada kelompok eksperimen diberi perlakuan menggunakan manajemen pengelolaan kelas dengan pendekatan

kognitif sosial, namun pada kelompok kontrol tidak diberikan perlakuan sepenuhnya seperti pada kelompok eksperimen, selanjutnya dilakukan pengukuran kembali (*post-test*) guna melihat ada atau tidaknya pengaruh perlakuan yang telah diberikan terhadap subyek yang diteliti. Desain penelitian dapat dilihat sebagai berikut:



O1 dan O3 : Pengukuran perilaku *bullying* pada peserta didik, sebelum diberikan perlakuan dengan menggunakan konseling kelompok akan diberikan *pretest*. *Pretest* merupakan pengumpulan data peserta didik yang memiliki kecenderungan berperilaku *bullying* dan belum mendapat perlakuan.

O2 : Pemberian *post-test* untuk mengukur tingkat perilaku *bullying* pada kelompok eksperimen setelah diberikan perlakuan. Di dalam *post-test* akan

didapatkan data hasil dari pemberian perlakuan, dimana perilaku *bullying* pada peserta didik menjadi menurun atau tidak menurun sama sekali.

O4 : Pemberian post-test untuk mengukur perilaku *bullying* pada kelompok kontrol, tanpa diberikan perlakuan menggunakan layanan BK berupa layanan konseling kelompok .

X : Pemberian perlakuan dengan menggunakan layanan BK melalui konseling kelompok untuk mengurangi perilaku *bullying* terhadap peserta didik.²⁶

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa penelitian eksperimen merupakan penelitian untuk mencari pengaruh saat sebelum diberikan perlakuan tindakan dan saat sesudah diberikan perlakuan tindakan.

B. Lokasi Penelitian dan Waktu Penelitian

a. Lokasi penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Madrasah Tsanawiyah Bua yang berada di kecamatan Bua Kelurahan Sakti

b. Waktu penelitian

Penelitian ini dilaksanakan selama 1 bulan yaitu dari 20 september sampai 20 oktober 2020 .

²⁶ Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D, Bandung, Alfabeta, 79

C. Definisi Operasional

Definisi operasional variabel merupakan uraian yang berisikan sejumlah indikator yang dapat diamati dan diukur untuk mengidentifikasi variabel atau konsep yang digunakan. Definisi operasional dibuat untuk memudahkan pemahaman dan pengukuran setiap variabel yang ada dalam penelitian.²⁷ Wahab berpendapat bahwa bermain peran adalah proses berakting sesuai dengan peran yang telah ditentukan terlebih dahulu untuk tujuan-tujuan tertentu. Bermain peran dapat menciptakan situasi belajar yang berdasarkan pada pengalaman yang menekankan dimensi tempat dan waktu sebagai bagian dari materi pelajaran. Bermain peran memberikan kemungkinan kepada peserta didik untuk mengungkapkan perasaan-perasannya yang tidak dapat mereka kenali tanpa bercermin kepada orang lain.²⁸ Melalui bermain peran, emosi dan ide-ide dapat diangkat ke taraf kesadaran untuk kemudian diangkat melalui proses kelompok. Dari pendapat diatas bahwa perilaku bullying dapat berkang dengan teknik role playing karena peserta didik mampu mengungkapkan perasaan dan dapat memahami bagaimana peran orang lain. Adapun definisi operasional dari penelitian ini sebagai berikut.

1. *Roleplay* diartikan mengacu pada perubahan perilaku seseorang untuk menjalankan peran, baik menjadi orang lain, untuk menyebutkan jenis permainan (permainan *play-by-mail*, permainan anak-anak (dokter-

²⁷ Andriyani Reta (1111080013), Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Bullying Di Sekolah Mengeah Atas (SMA) Negeri 16 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2014/2015. (Skripsi Program Sarjana Pendidikan Institut Agama Islam Negeri Lmapung, Lampung, 2015), h.55

²⁸Estu, Handayani. "Metode *Role Playing* Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa" (17 April 2017):<http://eprints.ums.ac.id/11870/>

dokteran, pasar-pasaran, polisi-penjahat dan lain-lain)) dan merujuk arti secara khusus kepada permainan peran. peran sosial sebagai masyarakat ataupun peran khayalan seperti di dalam teater. Adapun indikatornya yaitu kualitas pemeran, analisis yang mengiringi pemeran dan persepsi peserta didik mengenai kesamaan permainan peranan dengan kehidupan nyata.

2. *Bullying* adalah kekerasan fisik dan psikologis berjangka panjang yang dilakukan seseorang atau kelompok terhadap seseorang yang tidak mampu mempertahankan diri. *Bullying* dilakukan dalam situasi dimana ada hasrat untuk melukai, menakuti, atau membuat orang lain merasa tertekan, trauma, depresi dan tak berdaya. Adapun indikatornya yaitu *bullying* verbal, *bullying* fisik, *bullying* relasional, dan *bullying* elektronik dan diukur dengan menggunakan angket *bullying*.

D. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek dalam penelitian tindakan ini adalah peserta didik kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Bua. Alasan peserta didik kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Bua sebagai subjek penelitian karena kelas tersebut mempunyai masalah dalam perilaku *bullying*, sebagian merupakan pelaku *bullying*, sebagian menjadi korban dan saksi yang membiarkan terjadinya perilaku *bullying*. Hal ini dibuktikan dengan adanya anak-anak yang berperilaku *bullying* yang sering menganggu teman-temannya seperti, saling mengejek di sekolah. Perilaku *bullying* tersebut dapat membuat temannya atau anak yang menjadi korban mengalami luka fisik, sakit hati, dan trauma. Perilaku *bullying* ini kerap terjadi karena

kurangnya pengawasan dari guru, selain itu anak-anak yang menjadi saksi perbuatan *bullying* sering kali tidak melakukan tindakan apapun dan cenderung hanya diam saja. Penerapan teknik *role-playing* dapat mengurangi masalah perilaku *bullying*. Jumlah peserta didik kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Bua sebanyak 66 orang.

E. Populasi dan Sampel

a. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Adapun populasi dalam penelitian ini yaitu 66 siswa dari 3 kelas. Adapun rinciannya dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3.2 Jumlah Siswa

No	Kelas	Jumlah Siswa
1	VIII A	23
2	VIII B	21
3	VIII C	22
Jumlah		66

b. Sampel

Sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki populasi sampel juga dapat diartikan sebagai perwakilan populasi yang diteliti. Pengambilan sampel pada penelitian ini yaitu menggunakan sampel jenuh yaitu mengambil semua populasi untuk menjadi sampel penelitian. Adapun sampel penelitian ini yaitu 66 peserta didik kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Bua.

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Ada beberapa teknik pengumpulan data yang penulis lakukan : 1). mengutip dari Anwar Sutoyo pengertian “observasi adalah metode pengamatan dan perhatian yang dilakukan secara langsung maupun tidak langsung terhadap obyek yang sedang diteliti, dilakukan secara sistematis dan memiliki tujuan tertentu”.

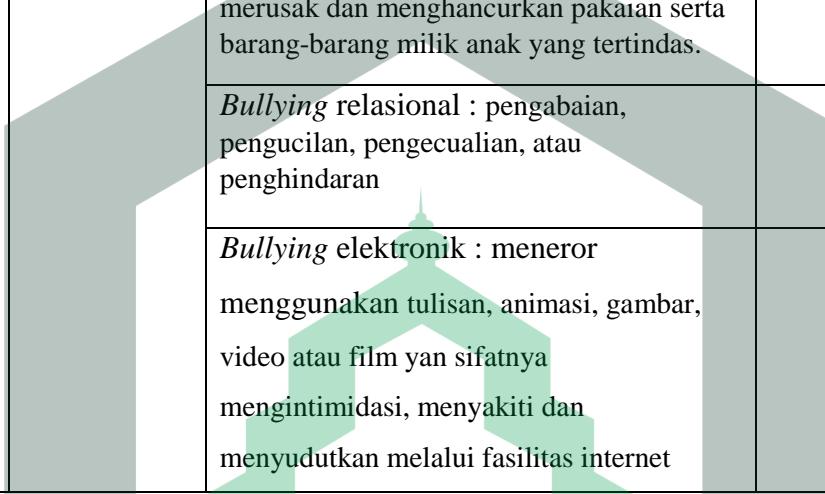
²⁹Observasi merupakan pengumpulan data yang menggunakan pengamatan terhadap objek penelitian. Jenis observasi yang peneliti gunakan adalah observasi kurasi-partisipan yaitu peneliti terlibat langsung dalam memberikan layanan. Karena dalam memberikan layanan untuk mengurangi perilaku *bullying* ini sasaran nya merupakan peserta didik kelas VIII, karena dalam hal ini kelas VIII mendominasi dalam perilaku *bullying* diantara kelas lainnya. 2.) Angket atau kuesioner penelitian ini berisikan pernyataan mengenai perilaku yang dilakukan oleh siswa baik sebagai pelaku *bullying* maupun sebagai korban dari *bullying* di Madrasah Tsanawiyah Bua. Adapun kisi-kisi angket dapat dilihat pada tabel berikut:

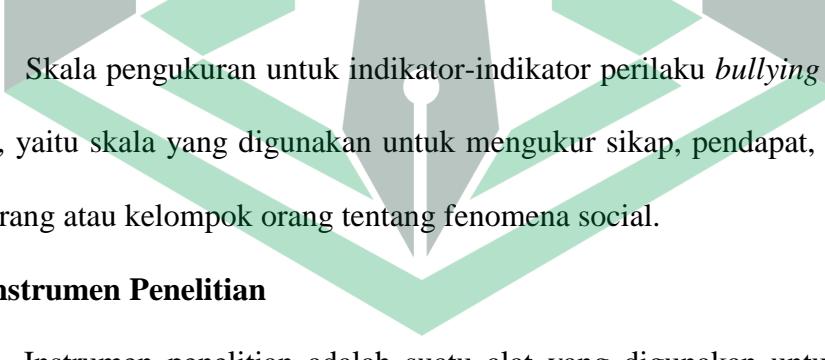
Tabel 3.3

Kisi Kisi Angket

No	Variabel	Indikator	Nomor

²⁹Anwar Sutoyo, Pemahaman Individu, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012), Hal. 85.

	Perilaku bullying	<p><i>Bullying</i> Verbal: bbulukan nama, celaan, fitnah, kritik kejam, penghinaan, dan pernyataan-pernyataan bernuansa ajakan seksual atau pelecehan seksual.</p>	1,2,3,4,5,6,7,dan 8
		<p><i>Bullying</i> fisik : memukul, mencekik, menyikut, meninju, menendang, menggigit, memiting, mencakar, meludahi anak yang ditindas hingga ke posisi yang menyakitkan, merusak dan menghancurkan pakaian serta barang-barang milik anak yang tertindas.</p>	13,14,15,16,17,dan 18
		<p><i>Bullying</i> relasional : pengabaian, pengucilan, pengecualian, atau penghindaran</p>	9,10,11,dan 12
		<p><i>Bullying</i> elektronik : meneror menggunakan tulisan, animasi, gambar, video atau film yan sifatnya mengintimidasi, menyakiti dan menyudutkan melalui fasilitas internet</p>	19 dan 20


 Skala pengukuran untuk indikator-indikator perilaku *bullying* adalah skala likert, yaitu skala yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau kelompok orang tentang fenomena social.

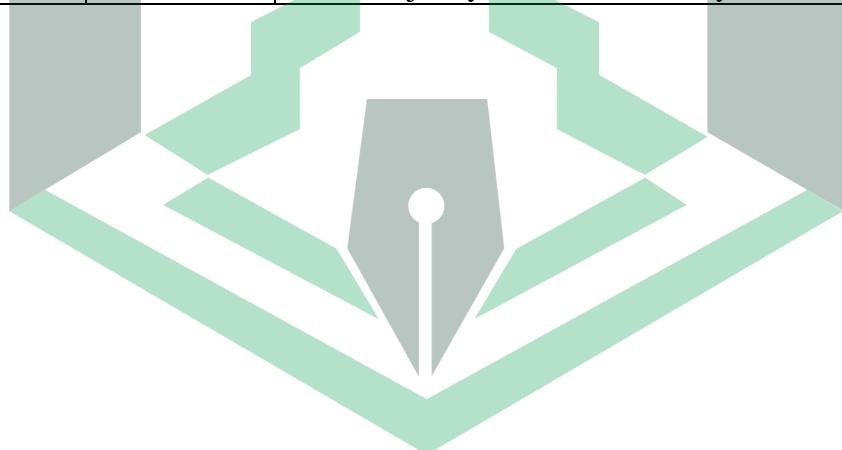
G. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Instrumen penelitian digunakan untuk mengukur variabel yang diteliti agar penelitian yang dilakukan dengan menggunakan data kuantitatif yang akurat. Berdasarkan metode pengumpulan data, maka instrumen pengumpulan data yang cocok untuk mengetahui tingkat perilaku *bullying* adalah dengan lembar angket. Dasar teori pengembangan

instrument ini ditinjau dari pengertian dan indikator indikator *bullying* menurut Coloroso dapat dilihat dari beberapa aspek yaitu *bullying verbal*, *bullying fisik*, dan *bullying relasional*. Adapun kisi-kisi pengembangan instrument sebagai berikut:

Table 3.4
Kisi-Kisi Pengembangan Instrument Penelitian

		<p>yang diberikan oleh guru saya menertawakanya.</p> <p>11. Saya tidak pernah mengejek teman yang nilai pelajarannya rendah.</p> <p>12. Saya mengejek teman yang nilai pelajarannya rendah.</p>		
	<i>Bullying Fisik</i>	<p>1. Disaat saya sedang ada masalah dengan teman saya saya akan menyelesaikan dengan cara baik-baik.</p> <p>2. Disaat teman mengajak saya berkelahi saya menghindarinya.</p> <p>3. Ketika saya menghadapi masalah dengan teman saya, saya akan menyelesaikannya dengan cara berkelahi atau dengan cara memukul.</p> <p>4. Ketika ada teman mengajak saya berkelahi saya langsung menamparnya.</p> <p>5. Saat ada buku teman saya di atas meja saya tidak akan mencoret-coretnya.</p> <p>6. Saat ada peralatan belajar teman saya di atas meja saya mencoret-coretnya.</p>	✓ ✓ ✓ ✓ ✓ ✓	✓ ✓ ✓ ✓



	<i>Bullying</i> Relasional	<p>1. Ketika ada peserta didik berasal dari keluarga tidak mampu saya mau berteman dengannya.</p> <p>2. Disaat teman saya memiliki nilai yang rendah dari saya maka saya mengajak nya belajar bersama.</p> <p>3. Ketika ada peserta didik berasal dari kalangan tidak mampu saya tidak mau berteman dengannya.</p> <p>4. Pada saat teman saya mendapatkan hasil ujian yang lebih rendah dari pada saya maka saya tidak mau berteman dengannya.</p> <p>5. Ketika ada teman saya yang jatuh saat pelajaran olahraga lari, saya membantunya.</p> <p>6. Disaat belajar ada teman yang tidak mengerti saya tidak memperdulikannya.</p> <p>7. Disaat bermain saya tidak memilih teman.</p> <p>8. Jika ada teman yang tidak saya sukai maka saya akan menghindarinya.</p>	✓	✓	✓	✓
--	-------------------------------	--	---	---	---	---

H. Teknik Analisis dan Pengelolaan Data

Dari data yang diperoleh dari penelitian ini dilanjutkan dengan menganalisis data kemudian ditarik kesimpulan dengan menggunakan statistik parametrik.

a. Uji Prasyarat Analisis

1. Uji Normalitas

Uji normalitas tidak lain sebenarnya adalah mengadakan pengujian terhadap normal tidaknya sebaran data yang akan dianalisis. Pengujian dilakukan tergantung variabel yang akan diolah. Pengujian normalitas sebaran data

menggunakan *Kolmogorov-Smirnov Test* dengan bantuan SPSS 22. Menurut metode Kolmogorov Smirnov, kriteria pengujian adalah sebagai berikut:

- a) Jika signifikansi di bawah 0.05 berarti data yang akan diuji mempunyai perbedaan yang signifikan dengan data normal baku, berarti data tersebut tidak normal.
- b) Jika signifikansi di atas 0.05 maka berarti tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara data yang akan diuji dengan data normal baku, berarti data tersebut normal.

Hasil uji normalitas dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3.5
Hasil Uji Normalitas
Tests of Normality

	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Perilaku Bullying	Pre-Test Eksprimen	.128	33	.182	.958	33	.220
	Post-Test Eksprimen	.236	33	.000	.861	33	.001
	Pre-Test Kontrol	.159	33	.033	.957	33	.210
	Post-Test Kontrol	.253	33	.000	.872	33	.001

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil pengolahan data tersebut, uji normalitas data dengan menggunakan *one-sample kolmogorov-smirnov test* dapat dikemukakan bahwa nilai signifikan (sig) untuk semua data baik pada uji *kolmogorov smirnov* $0.182 > 0.05$ maupun uji *smirno-wilk* $0.220 > 0.05$, maka dapat disimpulkan bahwa data tersebut berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Di samping pengujian terhadap penyebaran nilai yang akan dianalisis, perlu uji homogenitas agar yakin bahwa kelompokkelompok yang membentuk sampel berasal dari populasi yang homogen. Interpretasi uji homogenitas yaitu Jika nilai signifikansi (*Sig*) *Based on Mean* > 0.05 maka data tersebut sama atau *homogen*.

Berikut ini tabel hasil uji homogenitas.

Tabel 3.6
Hasil Uji Homogenitas
Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Perilaku Bullying	Based on Mean	5.349	1	64	.024
	Based on Median	4.299	1	64	.042
	Based on Median and with adjusted df	4.299	1	49.250	.043
	Based on trimmed mean	3.922	1	64	.052

Berdasarkan hasil olahan tersebut, diketahui nilai signifikansi (*Sig*) *Based on Mean* adalah sebesar $0.024 > 0.05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa varians data tersebut *homogen*.

3. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis menggunakan uji-t dengan bantuan program SPSS 16, yaitu membandingkan mean antara pre test dan post test. Apabila nilai t hitung lebih kecil dari t tabel, maka H_a ditolak, jika t hitung lebih besar dibanding t tabel maka H_a diterima. Hasil uji statistik untuk pengaruh efektifitas *role playing*

terhadap perilaku *bullying* dengan menggunakan analisis sederhana dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3.7 Hasil Uji hipotesis

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances	t-test for Equality of Means								
			F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Diff.	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
										Lower	Upper
Perilaku	Equal variances assumed	5.349	.024	1.506	664	.137	-	.545	.362	-1.269	.178
Bullying	Equal variances not assumed			1.506	48.215	.139	-	.545	.362	-1.274	.183

Berdasarkan olahan data tersebut, menunjukkan bahwa nilai T hitung $>$ Ttabel dari eksperimen *pretest* dan *pos test* sebesar $1,506 > 0,2042$, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima, artinya terdapat pengaruh efektifitas *role playing* terhadap masalah perilaku *bullying* pada siswa di Madrasah Tsanawiyah Bua. Adapun besarnya koefisien determinasi sebagai berikut.

Tabel Koefien Determinasi Model Summary^b

Mode 1	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimat e	Change Statistics					Durbin- Watson
					R Square Change	F Chang e	df1	df2	Sig. F Chang e	

1	.732 ^a	.535	.516	1.380	.535	27.66 4	1	24	.000	1.836
---	-------------------	------	------	-------	------	------------	---	----	------	-------

a. Predictors: (Constant), PRE TEST

b. Dependent Variable: POST TEST

Berdasarkan hasil tersebut, adapun besarnya pengaruh efektifitas teknik role playing dalam mengatasi perilaku bullying dengan koefesien determinasi sebesar 0,535. Hal ini menunjukkan bahwa besarnya pengaruh efektifitas teknik role playing dalam mengatasi perilaku bullying yaitu 53,5%.

4. Uji Paired *t*-Test

Uji *paired* sampel *t* test digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan rata-rata dua sampel yang berpasangan. Untuk mengetahui pengaruh *pre test* terhadap *post test* sesudah adanya perlakuan dapat diketahui jika diperoleh nilai signifikansi (*Sig.*) (*2-tailed*) < 0.05 . Dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 3.8
Paired Samples Test
Hasil Uji Pairedt-test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)			
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference							
				Lower	Upper						
Pre-Test Eksprimen - Post- Test Eksprimen	-3.576	2.762	.481	4.555	2.597	-7.438	32	.000			

Pre-Test Kontrol - Post-Test Kontrol	-4.576	2.894	.504	5.602	3.549	9.082	32	.000
--------------------------------------	--------	-------	------	-------	-------	-------	----	------

Berdasarkan hasil olah data tersebut, diperoleh nilai signifikansi (*Sig*) (*2-tailed*) sebesar $0.000 < 0.05$. Maka dapat disimpulkan ada perbedaan rata-rata efektivitas *teknik role playing* untuk *pretest* dengan *post test*.



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Lokasi Penelitian

Sejarah berdirinya MTs Bua berdiri pada tahun 1950 dengan nama Sekolah Arab yang didirakan oleh K.H.M. RAZAK, kemudian pada tahun 1958 berubah nama dengan Sekolah Menengah Islam (SMI) dan kemudian berubah nama dengan PGA (Pendidikan Agama Islam), dan pada tanggal 22 Agustus 2000 berubah nama dengan Yayasan Pendidikan Islam Bua (YPI Bua) yang diketahui oleh H. Abdullah Latief Djabbar, dan sekarang dengan nama MTs Bua dibawah Naungan Yayasan Pendidikan Islam Bua (YPI) yang :

Diketahui : A. M. Umair Kaddiraja, BSC

Sekertaris : Drs. Misrang, M.Pd

Bendahara : Hj. ST Hamsinah, BA

Perubahan nama Madrasah Tsanawiyah Bua Yang diBentuk Pada tahun 1984 dan sudah 6 kali pergantian kepala sekolah dan yang pertama menjadi kepala Sekolah sampai terakhir adalah :

- | | |
|-----------------|------|
| 1. H. M. Said | 1984 |
| 2. M. Jidar | 1990 |
| 3. H. Abd. Azis | 2000 |
| 4. Drs. Mastiha | 2007 |

5. Hj. Sumarni Boda, A.Ma.Pd 2010

6. St. Ramlawati, S.Ag 2018 – sekarang

Dan ketua Yayasan sekarang adalah A. M. Umair Kaddiraja,BSC pengembangan lembaga pendidikan tersebut, karena pergantian setiap pemimpin berarti harapan lembaga pendidikan khususnya Madrasah Tsanawiyah Bua semakin membuka mata dikalangan masyarakat untuk mengembangkan dan sejajarkan diri sama dengan MTs Lainnya.

Daftar Nama-nama pengajar dan Staf di Madrasah Tsanawiyah Bua

1. Anugerah Tenri Tolasulo, SS, S.S
2. Arsil pandi
3. Azisah Dewi Sartika, S. PD
4. DRA. Ruhani
5. DRA. Sadaria
6. Edwind, S. PD, S. PD
7. Emy Kalsum, S. PD
8. Ilham, S. PD
9. Imran idris
10. Irawati M. Arifin, S. AG
11. Irma Sam Tamrin
12. Lestari Tajuddin, SE.,SY
13. Maemuna, S. PD
14. Muhlisa, ,S. PD

15. Nirmala Sari, S. PD

16. Nur Afni, S. PD

17. Palanggi, S. PD

18. Rahmi Buana

19. Rika, S. PD

20. Rostini, S. AG

21. ST. Ramlawati, S. AG

22. Sutriani, S. PD

23. Zuhaira, S. PD. I

Visi MTs Bua Yaitu:

Terwujudnya sumber daya insan yang taat beragama unggul dalam prestasi terampil dalam karya.

Misinya yaitu: 1.) Melaksanakan pembelajaran yang aktif kreatif dan menarik, 2.) Menumbuhkan semangat keunggulan secara intensif kepada masyarakat, 3.) Menumbuhkan ketiaatan beragama bagi warga Madrasah, 4.) Membudayakan disiplin dan etos kerja yang produktif dan islami, 5.) Aktif dalam kegiatan social, 6.) Membina kegiatan ekstrakurikuler bagi siswa secara berkesinambungan, 7.) Membina dan menciptakan kondisi yang baik bagi siswa untuk bersikap dan berbahasa, 8.) Membina kerjasama yang baik dengan orang tua siswa, masyarakat dan pemerintah³⁰

³⁰ Wawancara dengan St. Ramlawati, S.Ag, tanggal 23 september 2020 di Kantor Kepala Sekolah Madrasah tsanawiyah Bua

B. Hasil Penelitian

1. Hasil *pre-test*

a. Kelas eksprimen

Dari hasil belajar *pretest* 33 siswa kelompok eksperimen diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 4.1
Analisis Data *Pretest* Kelompok Eksperimen

Data	Jumlah
Sampel	33
Nilai Maksimum	100
Nilai Minimum	84
Mean	94,24
Standar Deviasi	3,614

Berdasarkan analisis deskriptif tersebut, maka adapun nilai maksimumnya untuk *pre test* yaitu 100, nilai minimum 84, rata-rata yaitu 94,24 dan standar deviasinya 3,614.

Data frekuensi nilai *pretest* kelompok eksperimen adalah sebagai berikut:

Tabel 4.2
Data Frekuensi Nilai *Pretest* Kelompok Eksperimen

Kelas Interval	Frekuensi
61-70	0
71-80	0
81-90	4
91-100	29

Berdasarkan data frekuensi tersebut, dapat dijelaskan bahwa kelas interval dari 61-70 memiliki frekuensi 0, 71-80 memiliki frekuensi 0, 81-90 memiliki frekuensi 4 dan kelas interval 91-100 memiliki frekuensi 29. Hal ini menunjukkan

bahwa frekuensi nilai pretest pada kelompok eksprimen berdistrbusi tinggi dengan 29 frekuensi pada kelas interval 91-100.

b. Kelompok kontrol

Dari hasil belajar *pretest* 33 siswa kelompok kontrol diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 4.3
Analisis Data *Pretest* Kelompok Kontrol

Data	Jumlah
Sampel	33
Nilai Maksimum	99
Nilai Minimum	85
Mean	93,79
Standar Deviasi	3,286

Berdasarkan analisis deskriptif tersebut, maka adapun nilai maksimumnya untuk *pre test* yaitu 99, nilai minimum 85, rata-rata yaitu 93,79 dan standar deviasinya 3,286.

Data frekuensi nilai *pretest* kelompok kontrol adalah sebagai berikut:

Tabel 4.4
Data Frekuensi Nilai *Pretest* Kelompok Kontrol

Kelas Interval	Frekuensi
61-70	0
71-80	0
81-90	6
91-100	27

Berdasarkan data frekuensi tersebut, dapat dijelaskan bahwa kelas interval dari 61-70 memiliki frekuensi 0, 71-80 memiliki frekuensi 0, 81-90 memiliki frekuensi 6 dan kelas interval 91-100 memiliki frekuensi 27. Hal ini menunjukkan

bahwa frekuensi nilai pretest pada kelompok kontrol berdistrbusi tinggi dengan 27 frekuensi pada kelas interval 91-100.

1. Hasil *post-test*

a. Kelas eksprimen

Dari hasil belajar posttest 33 siswa kelompok eksperimen diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 4.5
Analisis Data *Post test* Kelompok Eksperimen

Data	Jumlah
Sampel	33
Nilai Maksimum	100
Nilai Minimum	93
Mean	97,82
Standar Deviasi	1,845

Setelah dilakukan perlakuan, kemudian kembali diberikan angket yang disebut dengan *post test* adapun nilai maksimum yaitu 100, nilai minimum yaitu 93, nilai rata-rata yaitu 97,82 dan standar deviasinya yaitu 1,845.

Data frekuensi nilai *post test* kelompok eksperimen adalah sebagai berikut:

Tabel 4.6
Data Frekuensi Nilai *Post test* Kelompok Eksprimen

Kelas Interval	Frekuensi
61-70	0
71-80	0
81-90	0
91-100	33

Berdasarkan data frekuensi tersebut, dapat dijelaskan bahwa kelas interval dari 61-70 memiliki frekuensi 0, 71-80 memiliki frekuensi 0, 81-90 memiliki frekuensi 0 dan kelas interval 91-100 memiliki frekuensi 33. Hal ini menunjukkan

bahwa frekuensi nilai *pre test* pada kelompok eksprimen berdistrbusi tinggi dengan 33 frekuensi pada kelas interval 91-100.

b. Kelompok kontrol

Dari hasil belajar *post test* 33 siswa kelompok kontrol diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 4.7
Analisis Data Post test Kelompok Kontrol

Data	Jumlah
Sampel	33
Nilai Maksimum	100
Nilai Minimum	97
Mean	98,36
Standar Deviasi	0,962

Berdasarkan analisis deskriptif tersebut, maka adapun nilai maksimumnya untuk *post test* yaitu 100, nilai minimum 97, rata-rata yaitu 98,36 dan standar deviasinya 0,962.

Data frekuensi nilai *post test* kelompok kontrol adalah sebagai berikut:

Tabel 4.8
Data Frekuensi Nilai Post test Kelompok Kontrol

Kelas Interval	Frekuensi
61-70	0
71-80	0
81-90	0
91-100	33

Berdasarkan data frekuensi tersebut, dapat dijelaskan bahwa kelas interval dari 61-70 memiliki frekuensi 0, 71-80 memiliki frekuensi 0, 81-90 memiliki frekuensi 0 dan kelas interval 91-100 memiliki frekuensi 33. Hal ini menunjukkan bahwa frekuensi nilai *post test* pada kelompok kontrol berdistrbusi tinggi dengan 33 frekuensi pada kelas interval 91-100.

C. Pembahasan

Seberapa Efektif teknik Role Playing dalam mengatasi perilaku bullying siswa Di Madrasah Tsanawiyah Bua

Berdasarkan hasil *pre test* pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa frekuensi nilai pretest pada kelompok eksperimen berdistribusi tinggi dengan 29 frekuensi pada kelas interval 91-100. Adapun frekuensi nilai *pre test* pada kelompok kontrol berdistribusi tinggi dengan 27 frekuensi pada kelas interval 91-100. Pada hasil *post test* frekuensi nilai pretest pada kelompok eksperimen berdistribusi tinggi dengan 33 frekuensi pada kelas interval 91-100. Frekuensi nilai *post test* pada kelompok kontrol berdistribusi tinggi dengan 33 frekuensi pada kelas interval 91-100. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan setelah diberikan perlakuan.

Hasil penelitian menunjukkan efektifitas teknik *role playing* dapat mengatasi perilaku bullying siswa. Sesuai dengan hasil penelitian yang dapat dilihat pada t hitung $> t$ tabel ($1,506 > 0,2042$). Hal ini menunjukkan bahwa efektifitas teknik *role playing* dapat mengatasi perilaku bullying siswa. Selain itu setelah dilakukan treatment menggunakan metode *role playing* diketahui bahwa kesadaran pelaku menurunkan perilaku *Bullying*. Terjadi juga peningkatan empati pada pelaku dapat menyadarkan pelaku bahwa yang ia lakukan adalah sebuah kesalahan. Adapun besarnya pengaruh teknik *role playing* dalam mengatasi perilaku *Bullying* yaitu 53,5%.

Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa dengan siswa menyukai penerapan metode *role playing* dalam layanan bimbingan dan konseling akan

mampu mengatasi masalah perilaku *bullying*. Pada awalnya siswa merasa kesulitan dalam melakukan perannya dalam teknik ini namun dengan akhirnya siswa dapat menyesuaikan. Hal ini senada dengan penelitian yang dilakukan oleh Darmawan yang menunjukkan bahwa teknik *role playing* terbukti efektif menurunkan dan mengurangi perilaku *bullying*.³¹

Perilaku *bullying* dapat berupa sikap mempermalukan teman seperti, mengejek teman saat mendapatkan hukuman, membuat teman malu saat berada di depan umum, membuat teman merasa tidak nyaman pada saat proses belajar. Namun setelah diberikan treatment dengan teknik *role playing* sikap yang ditunjukkan peserta didik mengalami penurunan dengan tidak lagi menunjukkan sikap yang membuat teman merasa malu dan tidak nyaman di lingkungan sekolah dan saat proses belajar berlangsung. Mengejek teman yang nilai pelajarannya lebih rendah, memakai teman yang bersikap tidak sopan. Setelah diberikan treatment dengan teknik *role playing* sikap yang ditunjukkan peserta didik mengalami penurunan dengan tidak lagi menunjukkan sikap mengejek dan memaki teman di lingkungan sekolah dan saat proses belajar berlangsung.

Adanya perilaku *bullying* antar siswa disekolah sesuai dengan teori yang diungkapkan Sejiwa bahwa *bullying* disekolah biasanya terjadi diruang kelas, lorong sekolah, kantin, halaman sekoalah, lapangan, dan toilet.³² Metode *role-*

³¹Krisnadi, Hendra Darmawan. “ *Mengurangi Perilaku Bullying Melalui Metode Role Playing Pada Siswa Kelas VIII di SMPN 1 Tempel*”. Skripsi. Tidak Diterbitkan. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Yogyakarta: Yogyakarta. 2015.

³²SEJIWA , “*Bullying: Mengatasi Kekerasan di Sekolah dan Lingkungan Sekitar Anak*”. Jakarta: Grasindo.2008, h. 13.

playing merupakan salah satu metode yang efektif untuk belajar menangani perilaku bullying pada siswa. Rizki Prihatin, dkk, yang menegaskan bahwa peserta didik yang telah diberikan teknik *role playing* efektif untuk mengurangi perilaku bullying.³³ Dengan *role- playing*, maka siswa dapat memposisikan diri sebagai pelaku, korban maupun saksi perilaku *bullying*, sehingga dapat menyadarkan siswa untuk tidak berperilaku *bullying*. Adapun jenis *bullying* yaitu *bullying* fisik, verbal, relasional dan elektronik. Berdasarkan jawaban angket yang dibagikan siswa Tsanawiyah Bua lebih banyak mengisi pada jawaban tidak pernah. Hal ini jelas bahwa *bullying* di madrasah Tsanawiyah Bua masih dalam kategori rendah.

Efektifitas teknik *role playing* di madrasah Tsawiyah Bua cukup terlaksana dengan baik. Sikap *bullying* yang ditunjukkan peserta didik mengalami penurunan atau perubahan dengan tidak memandang teman berdasarkan latar belakang dan mampu menerima dan menghargai teman. Dan sikap lebih menghargai dan menerima teman tanpa menghina dan merendahkan teman lainnya.

Hal ini penelitian ini menunjukkan bahwa teknik *role- playing* adalah teknik kegiatan pembelajaran yang menekankan pada kemampuan penampilan peserta didik untuk memerankan status dan fungsi pihak lain yang terdapat pada kehidupan nyata. Kelebihan metode bermain peran ini adalah lebih menarik

³³ Rizki Prihatin,Abd. Munir,Nur Wahyuni. Penggunaan teknik role playing untuk mengurangi perilaku bullying siswa kelas XII MIA SMA NEGERI 5 PALU. (25 Mei 2021): <http://jurnal konselingpsikoeduksi>

peserta didik agar mereka dapat lebih rileks untuk berinteraksi dan memainkan peran sebagai orang lain sehingga pemaknaan peran akan lebih cepat untuk dipahami anak, sehingga secara perlahan anak akan mengetahui perilaku yang mereka lakukan merugikan orang lain dan perilaku tersebut harus diubah. Dengan demikian efektifitas teknik *role playing* dapat mengurangi perilaku *bullying* pada siswa di madrasah Tsanawiyah Bua.

Menurut Riauskina, Djuwita, dan Soestio perilaku *bullying* yang biasa terjadi di sekolah yaitu menghina yang didefinisikan sebagai suatu jenis *bullying verbal* yang dilakukan untuk membuat seseorang merasa tersudutkan dan berisi tentang ejekan, bentuk upaya dan tindakan ketika seseorang menangani perilaku *bullying* menurut Organisasi Kesehatan Dunia WHO mengungkapkan empat langkah utama dalam proses mengurangi dan mencegah kekerasan, yaitu: 1) mengumpulkan pengetahuan sebanyak mungkin tentang fenomena kekerasan pada tingkat lokal, nasional, maupun internasional, 2) menyelidiki penyebab terjadinya kekerasan, 3) mencari cara untuk mencegah kekerasan dengan merancang, mengimplementasikan, memantau, dan mengevaluasi intervensi, dan 4) mengimplementasikan intervensi dari berbagai pihak, menentukan efektivitas biaya dari intervensi tersebut serta menyebarluaskan informasi tentang mereka.³⁴

Berdasarkan hal tersebut jelas bahwasanya perilaku *bullying* dalam bentuk verbal sangat merugikan bagi pelaku dan korban hal tersebut terus diawasi dan

³⁴ Hasim Asyari & Lia Dahlia, Tindakan School Bullying Pada Siswa Kelas IX Smp Al Fajar Ciputat Tanggerang Selatan, 25 Mei 2021. <http://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bistream/12345678/16693/1/jurnal%20LIA%20DAHLIA.docx>,

ditindak lanjuti dengan adanya penanganan atau pencegahan dalam mengurangi perilaku *bullying*.

Teknik *role- playing* adalah teknik kegiatan pembelajaran yang menekankan pada kemampuan penampilan peserta didik untuk memerankan status dan fungsi pihak lain yang terdapat pada kehidupan nyata. Kelebihan metode bermain peran ini adalah lebih menarik peserta didik agar mereka dapat lebih rileks untuk berinteraksi dan memainkan peran sebagai orang lain sehingga pemaknaan peran akan lebih cepat untuk dipahami anak, sehingga secara perlahan anak akan mengetahui perilaku yang mereka lakukan merugikan orang lain dan perilaku tersebut harus diubah. Dengan demikian penerapan metode *role playing* dapat mengurangi perilaku *bullying* pada siswa di Madrasah Tsanawiyah Bua.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian skripsi ini, adapun kesimpulan sebagai hasil dari penelitian untuk yaitu:

Berdasarkan hasil *pre test* pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa frekuensi nilai *pretest* pada kelompok eksperimen berdistrbusi tinggi dengan 29 frekuensi pada kelas interval 91-100. Adapun frekuensi nilai *pretest* pada kelompok kontrol berdistrbusi tinggi dengan 27 frekuensi pada kelas interval 91-100. Pada hasil *post test* frekuensi nilai *pretest* pada kelompok eksperimen berdistrbusi tinggi dengan 33 frekuensi pada kelas interval 91-100. Frekuensi nilai *posttest* pada kelompok kontrol berdistrbusi tinggi dengan 33 frekuensi pada kelas interval 91-100. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan setelah diberikan perlakuan. Hasil penelitian menunjukkan efektifitas teknik *role playing* dapat mengatasi perilaku *bullying* siswa. Sesuai dengan hasil penelitian yang dapat dilihat pada t hitung $>$ t tabel ($1,506 > 0,2042$). Adapun besarnya koefisien efektifitas teknik *role playing* dapat mengatasi perilaku *bullying* siswa yaitu 53,5%.

B. Saran

Berdasarkan hasil pembahasan, penulis memberikan saran-saran kepada beberapa pihak yaitu :

1. Peserta didik perlu menindak lanjuti dan mengurangi perilaku *bullying* sehingga dapat mencapai tujuan belajar dan prestasi belajar yang lebih baik.
2. Guru bimbingan dan konseling agar dapat memprogramkan dan melaksanakan pelayanan bimbingan dan konseling secara optimal untuk membantu mengurangi persentase perilaku *bullying* peserta didik. Didalam proses konseling, konselor diharapkan mampu menggunakan teknik yang sesuai dengan permasalahan dan tidak menutup kemungkinan untuk menggabungkan teknik yang digunakan dengan teknik yang lain sebagai teknik pendukung.
3. Kepala sekolah agar dapat merumuskan kebijakan dalam memberikan sanksi yang tegas kepada peserta didik maupun warga sekolah yang melakukan perilaku *bullying* agar membantu perkembangan peserta didik dan menciptakan rasa man dan nyaman dilingkungan sekolah.
4. Kepada peneliti lain yang akan melakukan penelitian mengenai *bullying* hendaknya dapat bekerjasama dengan pihak lain seperti orang tua maupun guru wali kelas/mata pelajaran, serta sebelum diadakan konseling kelompok diharapkan dapat memberikan layanan konseling individu untuk mengetahui masalah-masalah terkait *bullying* peserta didik secara mendalam. Peneliti lain diharapkan dapat menggunakan variabel yang berbeda dengan peneliti seperti kejujuran, kedisiplinan, sehingga menambah hasanah keilmuan. Metode yang digunakan dapat berbeda dari

peneliti seperti menggunakan *one group pretest-post test* atau *single subject*.



DAFTAR PUSTAKA

- Ajeng, Dhea. "JURNAL: *Role Playing Untuk Meningkatkan Kecerdasan Emosi*".) tersedia di: <http://www.jurnal.fkip.uns.ac.id/index/php/counsilium/view/3042/> (17 April 2017)
- Admila Rosada, I am not A Buly, I am A Buddy: sebuah program penanganan Bullying di SD Tumbuh 2 Yogyakarta, Tersedia di: http://www.sekolahahtumbuh.org/upload/pwr-FULL%20PAPER_i%20am%20a%20buddy%20not%20a%20bully.docx (25 April 2017)
- Anwar Sutoyo, Pemahaman Individu, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012), Hal. 85.
- Ajeng, Dhea. "JURNAL: *Role Playing Untuk Meningkatkan Kecerdasan Emosi*". (On-Line) tersedia di: <http://www.jurnal.fkip.uns.ac.id/index/php/counsilium/view/3042/> (17 April 2017)
- Andi Halimah, Persepsi pada Bystander terhadap Intensitas Bullying pada Siswa SMP,
- Chakrawati Fitria, Bullying Siapa Takut? Panduan Untuk Mengatasi Bullying, Tiga serangkai, Solo, cet.1, 2015.
- <http://dansite.wordpress.com/2009/03/28/pengertian-efektifitas/>, diakses pada 18 Agustus 2019
- Dodeik Antofani, "Model Pembelajaran Role Playing". Juni , 2011 , <http://dodeikantofani.blogspot.co.id/2011/06/model-pembelajaran-role-playing.html>.
- Dwi putri, Riatul adawiyah. "Jurnal : *Cyber Bullying*" Jurnal komunikasi 15,no.2(oktober 2020) hal.125: https://r.search.yahoo.com/ylt=Awr9CWs7C9tgbIMA58tXNyoA;_ylu=Y29sbwNncTEEcG9zAzEEdnRpZAMEc2VjA3Ny/RV=2/RE=1624996795/RO=10/RU=https%3a%2f%2fjournal.uui.ac.id%2fjurnalkomunikasi%2farticle%2fdownload%2f14202%2f11214/
- Heru Subagijo, S.Sn, ROLEPLAY, edisi 1,(Jakarta:Direktorat Pembinaan SMK,2013).
- Hasim Asyari & Lia Dahlia, Tindakan School Bullying Pada Siswa Kelas IX Smp Al Fajar Ciputat Tanggerang Selatan, 25 Mei 2021. <http://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bistream/12345678/16693/1/jurnal%20LIA%20DAHLIA.docx>,

Ida Ayu Diah Padma Dewi, Ni Nengah Madri Antari, Nyoman Dantes, Penerapan Konseling Kognitif Sosial Dengan Teknik Role Playing Untuk Mengembangkan Sikap Empati Pada Siswa Kelas XI

Kusuma, Monica P. "perilaku school bullying pada siswa sekolah dasar negeri delegan 2, dinginan sumberharjo, prambanan, sleman, Yogyakarta" (On-Line). Tersedia di: http://eprints.uny.ac.id/14335/1/skripsi_Monica%20Putri%20K.pdf(19 April 2017)

Kementerian Agama, *al-Qur'an dan Terjemahnya*, (Bandung: PT.Cordoba Internasional Indonesia, 2012)..

Krisnadi, Hendra Darmawan. " *Mengurangi Perilaku Bullying Melalui Metode Role Playing Pada Siswa Kelas VIII di SMPN 1 Tempel*". Skripsi. Tidak Diterbitkan. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Yogyakarta: Yogyakarta. 2015.

Levianti, Konformitas Dan Bullying Pada Siswa, tersedia di: <http://digilib.esaunggul.ac.id/public/UEU-Journal-4987-Levianti.pdf> (26 April 2019)

Mangadar Simbolon, Perilaku Bullying pada Mahasiswa Berasrama, Jurnal Psikologi Vol. 49 No. 2, 2012.

Mochamad Abdul Aziz Amir, Efektivitas Teknik Role Playing Untuk Meningkatkan Motivasi Berprestasi Peserta Didik Underachiver, tersedia di: <http://jurnal-ilmu-pendidikan-dan-pengajaran/> (1 Maret 2019)

Paul Arjanto, "Tujuan Role Playing" di:<http://paularjanto.blogspot.com/2011/06/permainan-peran-role-playing-model.html>(03 mei 2017)

Ponny Retno Astuti, Meredam Bullying: 3 Cara Efektif Mengatasi Kekerasan Pada Anak

Rachmijati, Cynantia . "JURNAL: Bullying Dalam Dunia Pendidikan". (On-Line) tersedia di:<http://cynantia-rachmijati.dosen. stkippsiliwangi.ac.id/2015/01/jurnal-bullying-dalam-dunia-pendidikan/> (02 April 2021)

Rizki Prihatin,Abd. Munir,Nur Wahyuni. Penggunaan teknik role playing untuk mengurangi perilaku bullying siswa kelas XII MIA SMA NEGERI 5 PALU. (25 Mei 2021): <http://jurnal konselingpsikoeduksi>

Rachnijati, Cynantia,"JURNAL: *Bullying Dalam Dunia Pendidikan*" Tersedia di: <http://cynantia-rachnijati. dosen. stkippsiliwangi.ac.id/ 2015/01/ jurnal-bullying-dalam-dunia-pendidikan/> (22 April 2017)

Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D, Bandung, Alfabeta.

SEJIWA , “*Bullying: Mengatasi Kekerasan di Sekolah dan Lingkungan Sekitar Anak*”. Jakarta: Grasindo.2008, h. 13.

Wikipedia, 10 oktober 2019. https://id.wikipedia.org/wiki/Peserta_didik



L

A

M

P

I

R

A

N

SAMPEL	PERNYATAAN																				Jumlah
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
1	5	5	5	5	5	5	2	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	100
2	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	94
3	4	4	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	94
4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	97
5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	99
6	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	99
7	4	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	97
8	4	4	4	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	95
9	3	3	4	4	4	4	3	3	5	4	4	4	5	5	5	4	4	4	4	4	84
10	4	3	4	4	4	4	5	5	5	4	4	5	5	5	5	4	4	4	4	4	92
11	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	98
12	4	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	95
13	4	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	89
14	5	5	2	3	5	5	5	5	2	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	91
15	5	5	1	4	5	5	5	5	2	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	93
16	4	4	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	96
17	4	4	4	5	5	2	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	95
18	4	4	4	5	5	4	5	5	5	4	4	5	5	5	4	5	5	5	4	4	91
19	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	92
20	4	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	97
21	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	98
22	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	97
23	4	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	88
24	1	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	95
25	4	4	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	4	4	91
26	4	5	4	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	4	4	5	5	5	5	5	92
27	4	5	4	4	4	5	5	5	4	2	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	90
28	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	95
29	5	5	4	5	4	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	95
30	3	4	5	5	5	5	5	5	3	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	94
31	3	5	4	5	4	4	4	5	5	3	5	5	5	4	4	5	5	5	5	4	92
32	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	97
33	3	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	93
34	3	4	2	2	4	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	4	5	5	4	5	85
35	3	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	5	5	5	5	4	95
36	3	4	5	5	5	2	4	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	90
37	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	97
38	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	97
39	2	4	5	4	3	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	91
40	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	94
41	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	89
42	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	95
43	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	99
44	2	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	91
45	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	89
46	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	97
47	4	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	93
48	4	5	5	5	5	5	5	5	4	3	5	5	5	5	5	5	5	5	6	5	95
49	4	6	5	5	5	5	5	5	4	3	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	95
50	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	98
51	2	6	5	2	2	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	6	5	92

Scanned by TapScanner



Hasil Pengolahan SPSS

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pre-Test Eksprimen	33	84	100	94.24	3.614
Post-Test Eksprimen	33	93	100	97.82	1.845
Pre-Test Kontrol	33	85	99	93.79	3.286
Post-Test Kontrol	33	97	100	98.36	.962
Valid N (listwise)	33				

Hasil Frekuensi

Pre-Test Eksprimen

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
84	1	3.0	3.0	3.0
88	1	3.0	3.0	6.1
89	1	3.0	3.0	9.1
90	1	3.0	3.0	12.1
91	3	9.1	9.1	21.2
92	4	12.1	12.1	33.3
93	2	6.1	6.1	39.4
Valid	94	2	6.1	45.5
95	6	18.2	18.2	63.6
96	1	3.0	3.0	66.7
97	5	15.2	15.2	81.8
98	2	6.1	6.1	87.9
99	3	9.1	9.1	97.0
100	1	3.0	3.0	100.0
Total	33	100.0	100.0	

Post-Test Eksprimen

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
93	2	6.1	6.1	6.1
94	1	3.0	3.0	9.1
Valid	96	3	9.1	18.2
97	4	12.1	12.1	30.3
98	10	30.3	30.3	60.6

99	8	24.2	24.2	84.8
100	5	15.2	15.2	100.0
Total	33	100.0	100.0	

Pre-Test Kontrol					
	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent	
85	1	3.0	3.0	3.0	
89	3	9.1	9.1	12.1	
90	2	6.1	6.1	18.2	
91	2	6.1	6.1	24.2	
92	3	9.1	9.1	33.3	
93	3	9.1	9.1	42.4	
Valid	94	2	6.1	6.1	48.5
95	7	21.2	21.2	69.7	
96	2	6.1	6.1	75.8	
97	5	15.2	15.2	90.9	
98	1	3.0	3.0	93.9	
99	2	6.1	6.1	100.0	
Total	33	100.0	100.0		

Post-Test Kontrol					
	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent	
97	6	18.2	18.2	18.2	
98	14	42.4	42.4	60.6	
Valid	99	8	24.2	24.2	84.8
100	5	15.2	15.2	100.0	
Total	33	100.0	100.0		

SAMPEL	PERNYATAAN																				jumlah
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
1	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	100
2	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	99
3	4	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	94
4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	97
5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	99
6	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	99
7	4	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	97
8	4	4	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	95
9	5	4	1	4	4	4	4	3	5	4	4	5	5	5	4	5	5	4	4	4	84
10	4	5	4	5	5	5	5	4	4	5	5	4	5	4	5	4	4	5	4	5	92
11	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	98
12	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	95
13	5	4	1	5	4	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	89
14	5	5	2	5	5	5	5	2	5	5	5	5	5	5	5	2	5	5	5	5	91
15	5	5	1	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	93
16	4	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	96
17	4	4	5	5	2	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	95
18	4	5	4	5	4	5	5	4	5	4	5	5	4	5	5	4	4	4	4	4	91
19	5	5	5	1	5	5	5	4	4	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	92
20	4	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	97
21	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	98
22	4	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	97
23	5	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	4	4	4	5	5	5	4	4	4	88

24	1	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	95
25	4	4	5	4	5	5	5	5	5	4	4	4	5	5	4	4	4	91
26	4	5	4	5	5	5	4	5	4	5	4	4	5	5	5	5	5	92
27	4	5	4	4	5	4	5	4	3	5	5	5	5	4	5	5	4	90
28	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	4	5	5	4	5	95
29	5	5	4	5	4	5	5	4	4	5	5	5	5	4	4	5	4	95
30	3	4	5	5	5	5	3	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	95
31	5	5	4	5	4	4	5	5	3	5	5	4	4	5	5	5	5	94
32	3	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	92
33	3	5	4	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	97
34	3	4	2	2	4	5	5	4	5	5	4	5	5	4	5	4	5	93
35	3	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	95
36	5	4	5	5	2	4	4	5	3	3	5	5	5	5	5	5	5	90
37	4	4	5	5	3	5	5	4	5	5	4	5	4	5	5	5	5	92
38	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	97
39	2	4	5	4	3	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	91
40	4	5	5	5	2	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	94
41	3	5	5	4	3	5	4	4	5	5	4	5	5	5	4	4	4	89
42	4	5	5	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	95
43	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	99
44	2	4	5	5	4	5	5	5	3	5	5	4	5	5	4	5	5	91
45	2	5	5	3	4	5	5	4	4	5	5	5	4	5	5	3	5	89
46	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	4	5	5	97
47	4	5	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	4	3	3	93
48	4	5	5	5	5	5	5	4	3	5	5	5	5	5	4	5	5	95
49	4	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	95
50	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	98
51	2	4	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	92
52	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	97
53	4	5	5	5	5	5	4	3	5	5	5	5	5	5	5	4	5	95

54	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	4	5	4	5	95
55	2	5	4	5	3	4	5	5	3	5	5	4	5	5	5	5	4	89
56	5	5	5	5	4	4	5	5	3	5	5	5	5	4	4	5	5	93
57	5	5	5	5	4	5	5	5	3	5	5	5	5	5	4	5	5	96
58	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	99
59	3	4	5	5	3	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	93
60	4	5	5	5	5	5	5	5	5	3	5	5	5	5	5	5	5	97
61	4	5	5	5	4	5	5	5	4	4	4	5	5	5	5	4	5	94
62	2	4	5	5	4	4	5	5	3	5	5	5	5	5	5	5	4	90
63	3	5	5	5	3	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	4	92
64	3	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	95
65	3	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	97
66	4	5	4	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	96

SAMPEL	Post Test																			Jumlah
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	99
2	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	100
3	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	97
4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	99
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	100
6	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	99
7	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	98
8	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	100
9	5	5	3	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	94
10	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	96
11	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	99

Scanned by TapScanner