

**PEMBERIAN LAYANAN KONSELING KELOMPOK DENGAN TEKNIK  
*ROLE PLAYING* UNTUK MENGURANGI PERILAKU *BULLYING*  
PADA PESERTA DIDIK KELAS VII DI SMP GAJAH MADA BANDAR  
LAMPUNG TAHUN PELAJARAN 2016/2017.**

**Skripsi**

Diajukan untuk melengkapi tugas-tugas dan memenuhi syarat-syarat  
guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
dalam ilmu Bimbingan dan Konseling

**Oleh**

**ARI HERMANSYAH**

**NPM : 1211080111**

**Jurusan: Bimbingan dan Konseling**

Pembimbing I : Dr. Hj. Nilawati Tajuddin, M. Si

Pembimbing II : Defriyanto, S.IQ.,M.Ed



**FAKULTAS TARBIIYAH DAN KEGURUAN  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG  
1438 H/ 2016 M**

**PEMBERIAN LAYANAN KONSELING KELOMPOK DENGAN TEKNIK  
*ROLE PLAYING* UNTUK MENGURANGI PERILAKU *BULLIYING*  
PADA PESERTA DIDIK KELAS VII DI SMP GAJAH MADA BANDAR  
LAMPUNG TAHUN PELAJARAN 2016/2017**

**Skripsi**

Diajukan untuk melengkapi tugas-tugas dan memenuhi syarat-syarat  
guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
dalam ilmu Bimbingan dan Konseling

Oleh

**ARI HERMANSYAH**

**NPM : 1211080111**

**Jurusan: Bimbingan dan Konseling**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG  
1438 H/ 2017 M**

## ABSTRAK

### PEMBERIAN LAYANAN KONSELING KELOMPOK DENGAN TEKNIK *ROLE PLAYING* UNTUK MENGURANGI PERILAKU *BULLYING* PESERTA DIDIK KELAS VII DI SMP GAJAH MADA BANDAR LAMPUNG TAHUN AJARAN 2015/2016

Oleh :

Ari Hermansyah

Di lingkungan sekolah terdapat peserta didik yang melakukan perilaku *bullying*. Perilaku *bullying* merupakan hal yang sering terjadi pada peserta didik di SMP Gajah Mada Bandar Lampung. Dimana sering terjadi permasalahan peserta didik seperti menyisihkan pergaulan, menyebarkan gosip yang negatif, mengancam, melakukan pemalakan. sehingga butuh penanganan untuk memecahkan masalah peserta didik. Adapun Rumusan masalah ini adalah : Apakah pemberian layanan konseling kelompok dengan teknik *role playing* dapat mengurangi perilaku *bullying*? Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui perilaku *bullying* dapat dikurangi melalui konseling kelompok dengan teknik *role playing* pada peserta didik kelas VII di SMP Gajah Mada Bandar Lampung.

Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian kuantitatif. Penelitian ini menggunakan *one-group pretest-posttest design*, yaitu dengan adanya satu kelompok yang diberi perlakuan dan dibandingkan keadaannya dengan sebelum diberi perlakuan. Analisa data menggunakan analisa kuantitatif dengan uji *paired sample t test*

Hasil yang diperoleh menunjukkan penurunan perilaku *bullying* peserta didik setelah pemberian layanan konseling kelompok dengan teknik *role playing*. Dengan perbedaan mean *pretest* 62,3 dan mean *posttest* 40,9 yang berarti terjadi penurunan sebesar 21,4. Hal ini terbukti dari hasil pengujian hipotesis menggunakan uji *paired sample t test* diperoleh  $t_{hitung} = 14,713$ . Hasil perolehan skor  $t_{hitung}$  kemudian dibandingkan dengan harga  $t$  pada table dengan  $dk = 10$  ( $dk = 10 - 1 = 9$ ) dan taraf signifikan  $t_{tabel} 0,05 = 1,833$ . Ketentuan  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , ini berarti bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pemberian layanan konseling kelompok dengan teknik *role playing* dapat mengurangi perilaku *bullying*.

Kata Kunci : Konseling Kelompok, Perilaku *Bullying*

## MOTTO

فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ۝ إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ۖ

Artinya :“karena Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan(5),  
Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan(6)”  
(QS. Al Insyirah : 5-6).





## PERSEMBAHAN

*Bismillahirrohmanirohhim*

Alhamdulillah. Dengan penuh rasa bangga kupersembahkan skripsi ini kepada:

1. Kedua Orang tuaku tercinta Bapak Rukman dan Ibu Hermawati yang telah berjuang keras untuk anaknya, yang tak pernah patah semangat memberikan cinta kasih sayang dan pengorbanan, serta senantiasa mendoakan keberhasilan dan kebahagiaan untuk anak-anaknya.
2. Kedua Adikku Sri Handayani dan Hauzan Irhad Nabil yang sangat aku sayangi dan banggakan yang selalu memberikan semangat, mendoakan dan menantikan keberhasilanku. yang selalu menyemangatiku dan menghiburku dalam keadaan apapun.
3. Almamater tercinta IAIN Raden Intan Lampung, yang telah mendewasakan dalam berfikir dan bertindak, semoga ini menjadi awal kesuksesan dalam hidupku.

## RIWAYAT HIDUP

Peneliti bernama lengkap Ari Hermansyah, lahir di Pekon Sukapura, Kecamatan Sumberjaya, Kabupaten Lampung Barat pada tanggal 09 Juli 1993, yang merupakan anak pertama dari tiga bersaudara dari pasangan suami istri Bapak Rukman dan Hermawati

Pendidikan formal yang pernah ditempuh oleh peneliti antara lain Taman Kanak-Kanak Yapsi, lulus pada tahun 1999. Selanjutnya peneliti melanjutkan pendidikan di SDN 01 Sukapura, lulus pada tahun 2005. Kemudian peneliti melanjutkan pendidikan di SMPN 01 Sumberjaya, lulus pada tahun 2008. Setelah itu peneliti kembali melanjutkan pendidikan di SMAN 01 Sumberjaya, dan lulus pada tahun 2011.

Pada tahun 2012 peneliti terdaftar sebagai Mahasiswa Institut Agama Islam Negeri Raden Intan Lampung, melalui Jalur UMPTAIN pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Bimbingan dan Konseling.

Pada tahun 2015 peneliti melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Sri Purnomo, Kecamatan Kali Rejo, Kabupaten Lampung Tengah, kemudian melaksanakan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) di SMAN10 Bandar Lampung.

## KATA PENGANTAR

Puji beserta syukur peneliti panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan kesehatan dan rahmat-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul **“Pemberian Layanan Konseling Kelompok Dengan Teknik *Role Playing* Untuk Mengurangi Perilaku *Bullying* Pada Peserta Didik Kelas VII SMP Gajah Mada Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2016/2017”**

Shalawat beriring salam peneliti sanjungkan kepada tambatan hati panutan cinta kasih yakni Nabi Muhammad SAW yang telah membawa kita semua dari alam kegelapan menuju kepada alam yang terang benderang penuh dengan ilmu pengetahuan seperti sekarang ini.

Skripsi ini merupakan salah satu syarat guna memperoleh gelar sarjana pendidikan pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan IAIN Raden Intan Lampung. Penyelesaian skripsi ini tentunya tidak terlepas dari bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Untuk itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Dr. H. Chairul Anwar, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan IAIN Raden Intan Lampung beserta jajarannya;
2. Andi Thahir, MA, Ed. D selaku Ketua Jurusan Bimbingan dan Konseling beserta Rika Damayanti, M.Kep, Sp.Kep.J selaku Sekretaris Jurusan Bimbingan dan

Konseling yang telah banyak memberikan masukan dan pengarahan tentang skripsi ini sehingga peneliti bisa menyelesaikan skripsi ini dengan baik;

3. Dr. Hj. Nilawati Tajuddin, M. Si selaku pembimbing 1 dan Defriyanto, S.IQ.,M.Ed selaku pembimbing II yang telah memberikan masukan dan membimbing serta memberikan arahan dalam penulisan skripsi ini, ditengah kesibukan namun tetap meluangkan waktu, tenaga, dan pikirannya dalam penyelesaian skripsi ini;
4. Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan yang telah mendidik dan memberikan ilmu pengetahuan selama menuntut ilmu di Jurusan Bimbingan dan Konseling IAIN Raden Intan Lampung. Terima kasih atas ilmunya yang sangat bermanfaat;
5. Seluruh staf karyawan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan IAIN Raden Intan Lampung, khususnya Jurusan Bimbingan dan Konseling, terima kasih atas ketulusan dan kesediannya membantu peneliti dalam menyelesaikan syarat-syarat administrasi;
6. Drs.Nyata selaku kepala sekolah SMP Gajah Mada Bandar Lampung yang telah memberikan izin untuk mengadakan penelitian di sekolah tersebut. Serta kepada Yuli Andani S,Pd selaku guru bimbingan dan konseling yang telah mendampingi serta memberikan informasi sehingganya kebutuhan data yang diperlukan selama melakukan penelitian dapat terpenuhi;
7. Adinda Tersayang Niendy Kurnia Djasmita yang selalu menyemangatiku dan menghiburku dalam keadaan apapun. Dan yang selalu mengharapkan keberhasilanku.



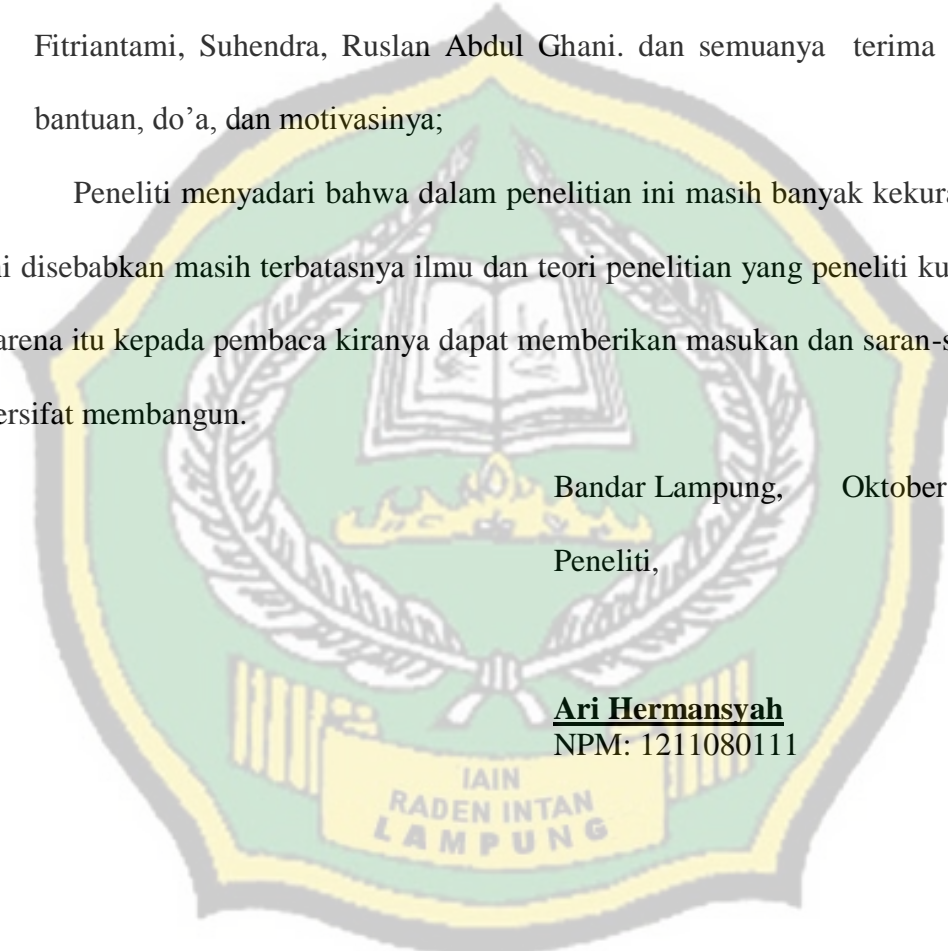
8. Sahabat-sahabat dan rekan-rekan di Jurusan Bimbingan dan Konseling angkatan 2012 khususnya kelas c, terutama untuk Latifah Eka Putri, Mery Handayani, Nia voniati, M Hamdan Basori Alwi, Risna Sari Z, Erlangga, Uswatun Sa'diyah, Ayu Fitriantami, Suhendra, Ruslan Abdul Ghani. dan semuanya terima kasih atas bantuan, do'a, dan motivasinya;

Peneliti menyadari bahwa dalam penelitian ini masih banyak kekurangan, hal ini disebabkan masih terbatasnya ilmu dan teori penelitian yang peneliti kuasai. Oleh karena itu kepada pembaca kiranya dapat memberikan masukan dan saran-saran yang bersifat membangun.

Bandar Lampung, Oktober 2016

Peneliti,

**Ari Hermansyah**  
NPM: 1211080111



## DAFTAR ISI

|  | Halaman     |
|--|-------------|
| <b>HALAMAN JUDUL .....</b>             | <b>i</b>    |
| <b>ABSTRAK .....</b>                   | <b>ii</b>   |
| <b>HALAMAN PERSETUJUAN.....</b>        | <b>iii</b>  |
| <b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>         | <b>iv</b>   |
| <b>MOTTO .....</b>                     | <b>v</b>    |
| <b>PERSEMBAHAN.....</b>                | <b>vi</b>   |
| <b>RIWAYAT HIDUP .....</b>             | <b>vii</b>  |
| <b>KATA PENGANTAR.....</b>             | <b>viii</b> |
| <b>DAFTAR ISI.....</b>                 | <b>xi</b>   |
| <b>DAFTAR TABEL.....</b>               | <b>xv</b>   |
| <b>DAFTAR GAMBAR.....</b>              | <b>xvi</b>  |
| <b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>            | <b>xii</b>  |
| <br>                                   |             |
| <b>BAB I PENDAHULUAN</b>               |             |
| A. Latar Belakang Masalah .....        | 1           |
| B. Identifikasi Masalah .....          | 10          |
| C. Batasan Masalah .....               | 11          |
| D. Rumusan Masalah .....               | 11          |
| E. Tujuan dan Kegunaan Penelitian..... | 11          |

## BAB II LANDASAN TEORI

|   |    |
|---|----|
| A. Konseling Kelompok.....                            | 13 |
| 1. Pengertian Konseling Kelompok .....                | 13 |
| 2. Tujuan Konseling Kelompok.....                     | 14 |
| 3. Azas-azas Konseling Kelompok .....                 | 17 |
| 4. Tahapan Konseling Kelompok .....                   | 17 |
| B. Bermain Peran ( <i>Role Playing</i> ).....         | 20 |
| 1. Pengertian <i>Role Playing</i> .....               | 20 |
| 2. Karakteristik <i>Role Playing</i> .....            | 20 |
| 3. Tujuan <i>Role Playing</i> .....                   | 21 |
| 4. Tahapan <i>Role Playing</i> .....                  | 22 |
| 5. Kelebihan dan Kekurangan <i>Role Playing</i> ..... | 24 |
| C. <i>Bullying</i> .....                              | 26 |
| 1. Pengertian <i>Bullying</i> .....                   | 26 |
| 2. Karakteristik Pelaku <i>Bullying (Bully)</i> ..... | 26 |
| 3. Faktor-faktor penyebab <i>Bullying</i> .....       | 29 |
| 4. Bentuk-bentuk Perilaku <i>Bullying</i> .....       | 30 |
| 5. Solusi untuk mengatasi <i>Bullying</i> .....       | 30 |
| D. Penelitian Yang Relevan .....                      | 30 |
| E. Hipotesis.....                                     | 33 |

## BAB III METODE PENELITIAN

|                               |    |
|-------------------------------|----|
| A. Jenis Penelitian .....     | 34 |
| B. Desain Penelitian .....    | 34 |
| C. Variabel Penelitian.....   | 37 |
| D. Definisi Operasional ..... | 38 |

|   |    |
|---|----|
| E. Populasi dan Sampel.....   | 39 |
| 1. Populasi .....   | 39 |
| 2. Sampel dan Teknik Sampling.....  | 40 |
| F. Teknik Pengumpulan Data.....   | 41 |
| 1. Metode Wawancara .....   | 41 |
| 2. Metode Observasi .....   | 41 |
| 3. Dokumentasi .....  | 42 |
| 4. Metode kuesioner / angket.....   | 42 |
| G. Pengembangan Instrumen Penelitian.....   | 46 |
| 1. Instrumen Perilaku <i>Bullying</i> Peserta Didik .....                           | 47 |
| 2. Pedoman Kuisisioner Perilaku <i>Bullying</i> .....                               | 48 |
| H. Teknik Pengolahan Dan Analisis Data.....   | 55 |
| 1. Teknik Pengolahan Data .....   | 55 |
| 2. Analisis Data .....  | 56 |
| <br><b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>                                   |    |
| A. Hasil Penelitian.....  | 57 |
| 1. Gambaran Hasil Penelitian konseling kelompok .....                               | 57 |
| 2. Jadwal Pelaksanaan konseling kelompok dengan<br>Teknik <i>Role Playing</i> ..... | 60 |
| 3. pelaksanaan konseling kelompok dengan<br>teknik <i>role playing</i> .....        | 60 |
| A. Pertemuan Pertama.....   | 60 |



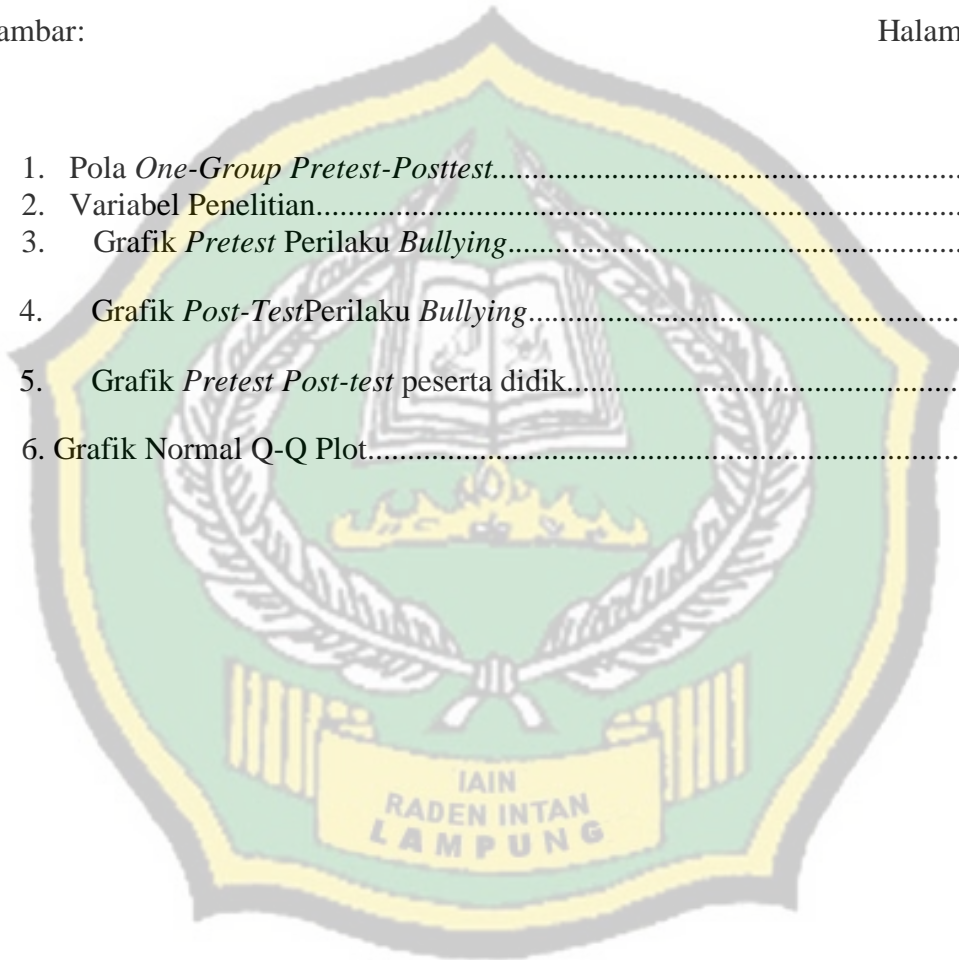
|  |    |
|--|----|
| 1. Tahap Pembentukan .....   | 60 |
| 2. Tahap Peralihan.....  | 61 |
| 3. Tahap Kegiatan .....  | 61 |
| 4. Tahap Penutup.....  | 62 |
| B. Pertemuan Kedua .....   | 63 |
| C. Pertemuan Ketiga .....  | 64 |
| 4. Deskripsi Data <i>post-test</i> .....                                       | 66 |
| 1. Hasil <i>pre-test, post-test</i> dan <i>scoregain</i><br>Peserta didik..... | 68 |
| 3. Persyaratan Melakukan Uji-t <i>Paired Sample T-Test</i> .....               | 70 |
| 4. Uji Hipotesis.....  | 72 |
| 5. Pembahasan.....   | 76 |
| <b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN</b>  |    |
| A. Simpulan .....  | 82 |
| B. Saran .....   | 83 |

**DAFTAR PUSTAKA**

**DAFTAR LAMPIRAN**

## DAFTAR GAMBAR

| Gambar: |  | Halaman |
|---------|--|---------|
| 1.      | Pola <i>One-Group Pretest-Posttest</i> .....           | 36      |
| 2.      | Variabel Penelitian.....                               | 37      |
| 3.      | Grafik <i>Pretest</i> Perilaku <i>Bullying</i> .....   | 59      |
| 4.      | Grafik <i>Post-Test</i> Perilaku <i>Bullying</i> ..... | 68      |
| 5.      | Grafik <i>Pretest Post-test</i> peserta didik.....     | 70      |
| 6.      | Grafik Normal Q-Q Plot.....                            | 72      |



## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Pendidikan saat ini bukan lagi diterjemahkan sebagai bentuk pembelajaran formal semata yang ditujukan untuk mengasah kemampuan berpikir saja. Namun Pendidikan lebih ditujukan untuk membantu peserta didik menjadi pribadi yang mandiri dan terus belajar selama rentang kehidupannya.

Pendidikan itu sendiri dapat diartikan sebagai upaya mencerdaskan bangsa, menanamkan nilai-nilai moral dan agama, membina kepribadian, mengajarkan pengetahuan, melatih kecakapan, keterampilan, memberikan bimbingan, arahan, tuntutan, teladan dan disiplin.

Pendidikan dapat dilakukan dalam berbagai bentuk, baik bentuk formal maupun non formal. Sekolah merupakan lembaga pendidikan formal yang secara sistematis melaksanakan kegiatan bimbingan, pengajaran dan latihan dalam rangka membantu peserta didik agar mampu mengembangkan potensinya baik yang menyangkut aspek moral-spiritual, intelektual, emosional maupun sosial.

Pendidikan mempunyai peran yang sangat penting bagi individu, dan pembentukan sumber daya manusia yang berkualitas. Menurut UU No.20 tahun 2003 juga dijelaskan bahwa:

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.<sup>1</sup>

Melalui pendidikan manusia dapat mencapai kemajuan di berbagai bidang yang pada akhirnya akan menempatkan seseorang pada derajat yang lebih baik. Harus diakui bahwa tidak setiap manusia dapat tumbuh dan berkembang sesuai dengan yang diharapkan. Seseorang justru bisa saja tumbuh ke arah kondisi yang sebenarnya tidak diharapkan sama sekali. Apalagi hidup di jaman modern yang banyak mengalami perubahan dan kemajuan seperti sekarang.

Di lingkungan sekolah, guru mengembangkan tugas untuk menstimulus dan membina perkembangan intelektual peserta didik serta membina pertumbuhan nilai-nilai, sikap, dan perilaku dalam diri peserta didik. Sekolah juga merupakan lingkungan yang khusus mengubah tingkah laku secara menetap dalam hubungan seluruh perkembangan kepribadian sebagai anggota masyarakat.

Sekolah merupakan faktor penentu bagi perkembangan kepribadian peserta didik baik dalam cara berpikir, bersikap, maupun cara berperilaku. Di sekolah peserta didik diajarkan berpikir, bersikap, maupun berperilaku secara baik. Ketika peserta didik berada di lingkungan sekolah baik dari TK sampai tingkat SMA, peserta didik diajarkan akhlak yang baik. Namun ketika berada di sekolah masih banyak terjadi perilaku-prilaku yang tidak sesuai dengan akhlak yang diajarkan oleh

---

<sup>1</sup>Departemen Pendidikan *Undang-Undang SISDIKNAS(Sistem Pendidikan Nasional)*, Sinar Grafika Offset, Jakarta, Cetakan ke 4, 2011, hlm.3.



sekolah seperti: meminta secara paksa milik temannya, memukul tanpa sebab, berkata tidak sopan, mengancam, mengolok-olok teman dan memisahkan teman yang tidak sebanding.

Dari bentuk perilaku tersebut, yang menjadi pusat perhatian adalah tindak kekerasan yang terjadi di antara peserta didik atau yang dikenal dengan istilah *bullying*. Menurut Gichara, *Bully* merupakan ancaman, baik secara fisik maupun verbal, dari lawan main anak. *Bullying* merupakan suatu aksi atau serangkaian aksi negatif yang seringkali agresif dan manipulatif, dilakukan oleh satu atau lebih orang terhadap orang lain atau beberapa orang selama kurun waktu tertentu, bermuatan kekerasan, dan melibatkan ketidakseimbangan kekuatan. Pelaku biasanya mencuri-curi kesempatan dalam melakukan aksinya, dan bermaksud membuat orang lain merasa tidak nyaman atau terganggu. Sedangkan korban biasanya juga menyadari bahwa aksi ini akan berulang menimpanya.<sup>2</sup>

Ardy Wiyani, mengungkapkan bahwa pelaku *bullying* adalah seseorang yang memiliki kekuasaan yang lebih tinggi sehingga mereka dapat mengatur orang lain yang dianggap lebih rendah<sup>3</sup>. Perilaku *bullying* setidaknya melibatkan dua pihak utama, yakni pelaku dan korban. Pelaku *bullying* memiliki pemikiran yang irasional bahwa dirinya merasa lebih kuat dan untuk menunjukkan kekuatannya tersebut maka pelaku merasa pantas menindas korban yang lebih lemah. Keyakinan tersebut

---

<sup>2</sup> Gichara Jenny, *Mengatasi Prilaku Buruk Anak*, (Jakarta: Kawan Pustaka, 2006), hlm.30

<sup>3</sup> Ardy Wiyani, *Save Our Children From School Bullying*, (Jogjakarta : Ar-Ruzz Media, 2012), hlm. 57

pada akhirnya ditunjukkan dalam bentuk tindakan yakni mem-*bully* korbannya. Pada saat pelaku mem-*bully* korban, maka dalam diri pelaku muncul rasa superioritas yang mendorong untuk terus melakukan *bullying*. Kondisi keyakinan dan perilaku mengganggu (*disruptive behavior*) ini akan terus berlanjut sehingga membentuk serangkaian kekuatan yang saling mempengaruhi tindakan pelaku (*vicious circle*) yang tak terputus.

Berdasarkan pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa dalam sebuah peristiwa *bullying*, pelaku dan korban merupakan elemen kunci yang perlu mendapatkan perhatian khusus. Pelaku *bullying* pada umumnya memiliki ciri khas yaitu: agresivitas yang tinggi dan kurang memiliki empati.

Jika peserta didik dibesarkan dalam keluarga yang menoleransi *bullying*, maka peserta didik mempelajari bahwa *bullying* adalah suatu perilaku yang bisa diterima dalam membina suatu hubungan atau dalam mencapai apa yang diinginkannya (*image*), sehingga kemudian peserta didik meniru perilaku *bullying* tersebut.

Menurut AL. Tridhonanto ada beberapa dampak yang biasanya dirasakan oleh korban *bullying* yaitu: Depresi, rendahnya kepercayaan diri atau minder, pemalu dan penyendiri, merosotnya prestasi sekolah, merasa terisolasi dalam pergaulan, terpikir atau bahkan mencoba untuk bunuh diri.<sup>4</sup>

---

<sup>4</sup> AL. Tridhonanto, *Mengapa Anak Mogok Sekolah* (Jakarta: PT. Elex Media Komputindo, 2014), hlm. 61

Al-qur'an sebagai sumber hukum islam sangat menentang perilaku-perilaku yang mengarah kepada *bullying* sebagaimana firman Allah SWT;

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا لَا يَسْخَرْ قَوْمٌ مِّن قَوْمٍ عَسَىٰ أَن يَكُونُوا خَيْرًا مِّنْهُمْ وَلَا نِسَاءٌ مِّن نِّسَاءٍ عَسَىٰ أَن يَكُنَّ خَيْرًا مِّنْهُنَّ وَلَا تَلْمِزُوا أَنفُسَكُمْ وَلَا تَنَابَزُوا بِاللِّغَابِ بِسَاءِ الْأَسْمَاءِ بَعْدَ الْإِيمَانِ وَمَن لَّمْ يَتُبْ فَأُولَٰئِكَ هُم الظَّالِمُونَ ١١

Artinya: “Hai orang-orang yang beriman, janganlah sekumpulan orang laki-laki merendahkan kumpulan yang lain, boleh Jadi yang ditertawakan itu lebih baik dari mereka. Dan jangan pula sekumpulan perempuan merendahkan kumpulan lainnya, boleh Jadi yang direndahkan itu lebih baik. dan janganlah suka mencela dirimu sendiri dan jangan memanggil dengan gelaran yang mengandung ejekan. seburuk-buruk panggilan adalah (panggilan) yang buruk sesudah iman dan Barang siapa yang tidak bertobat, Maka mereka Itulah orang-orang yang zalim.” (QS. Al-hujarat:11)<sup>5</sup>

Maksud ayat tersebut bahwa kita tidak boleh mengolok-olok (merendahkan) orang lain yang belum tentu lebih buruk dari diri kita atau diri kita tidak jauh lebih baik dari dirinya. Sehingga dengan saling menjaga hubungan antar sesama manusia akan terjaga baik dan akan saling menjaga nama baik.

Untuk mewujudkan pribadi yang berkembang optimal, kegiatan pendidikan hendaknya bersifat menyeluruh dan tidak hanya bersifat instruksional belaka, tetapi untuk kegiatan yang menjamin bahwa setiap peserta didik secara pribadi memperoleh layanan yang akhirnya dapat berkembang secara optimal. Dalam kaitan ini, bimbingan dan konseling mempunyai peranan yang sangat penting dalam

---

<sup>5</sup> Departemen Agama Ri, *Al Quran Dan Terjemahan*, (Jakarta : Cv Penerbit Diponegoro, 2010), hlm. 516

pendidikan; yaitu membantu setiap pribadi peserta didik agar berkembang.<sup>6</sup>

Bimbingan dan konseling adalah upaya untuk membantu perkembangan anak didik seperti aspek intelektual, aspek moral, aspek sosial, dan aspek emosional menjadi optimal, harmonis dan wajar. Keberhasilan pelayanan bimbingan dan konseling kepada siswa dapat dilihat dari perubahan tingkah laku atau sikap siswa yang telah mendapat pelayanan.<sup>7</sup>

Konseling merupakan upaya membantu individu melalui proses interaksi yang bersifat pribadi antara konselor dan konseli, agar konseli mampu memahami diri dan lingkungannya, mampu membuat keputusan dan menentukan tujuan berdasarkan nilai-nilai yang diyakininya sehingga konseli merasa bahagia dan aktif perilakunya.<sup>8</sup>

Sedangkan menurut Prayitno, konseling kelompok adalah suatu layanan dalam bentuk kelompok, dengan konselor sebagai pemimpin kegiatan kelompok dengan mengaktifkan dinamika kelompok guna membahas berbagai hal yang berguna bagi pengembangan, pribadi atau pemecahan masalah individu yang sifatnya pribadi yang menjadi peserta kegiatan kelompok.<sup>9</sup>

---

<sup>6</sup> Tohirin, M.Pd. *Bimbingan dan Konseling Disekolah dan Madrasah*, (Jakarta: Pt Raja Grafindo Persada 2013), hlm 4-5

<sup>7</sup> Rizki Prihatin, dkk, "Penggunaan Teknik *Role Playing* Untuk Mengurangi Perilaku *Bullying* Siswa Kelas XII MIA SMA Negeri 5 Palu". (Jurnal Konseling dan Psikoedukasi. Vol. 1. No. 1, Juni 2016), hlm. 2

<sup>8</sup> Achmad Juntika nurihnan, *Bimbingan dan Konseling dalam Berbagai Latar Belakang*, (Bandung: Refika Aditama, 2007), hlm. 10

<sup>9</sup> Prayitno, *Seri Layanan Konseling Layanan Bimbingan Kelompok Konseling Kelompok*, (Padang, Jurusan Bimbingan dan Konseling Fakultas Ilmu dan Pendidikan Universitas Negeri Padang, 2004), hlm. 1



Dalam layanan konseling ada banyak teknik yang dapat digunakan, salah satunya yaitu teknik *Role playing*. Bermain peran (*role play*) biasanya digunakan dalam konseling kelompok dimana melibatkan orang lain. Anggota kelompok lain dapat berperan sebagai ego state yang bermasalah dengan konseli. Dalam kegiatan ini konseli berlatih dengan anggota kelompok untuk bertingkah laku sesuai dengan apa yang akan diuji coba di dunia nyata.<sup>10</sup>

Selanjutnya Heru Subagio mengatakan, *Role playing* banyak digunakan dalam bidang psikologi, bidang pendidikan, bidang komunikasi dan kemudian diadopsi oleh teater sebagai metode pelatihan calon pemeran. Metode ini memiliki kelebihan yang tidak dimiliki oleh metode lain. Kelebihan metode *role playing* adalah:

- a. Media belajar kerjasama antar personal;
- b. Media belajar bahasa yang baik dan benar;
- c. Peserta bisa mengambil keputusan dengan cepat dan berekspresi secara utuh;
- d. Media evaluasi pengalaman pada waktu permainan berlangsung;
- e. Memberi kesan yang kuat dan tahan lama dalam ingatan;
- f. Memberi pengalaman yang menyenangkan;
- g. Membangkitkan gairah dan semangat optimis dalam diri peserta;
- h. Menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetiakawanan sosial yang tinggi;
- i. Peserta dapat menghayati peristiwa yang berlangsung dengan mudah dan dapat memetik makna yang terkandung dalam permainan tersebut; dan
- j. Meningkatkan kemampuan profesional peserta<sup>11</sup>

Oleh karena itu penulis sangat tertarik untuk membahas materi ini sehingga menambah wacana dalam menyikapi dan menindaklanjuti permasalahan *Bullying* di sekolah terutama sekali pada guru pembimbing (konselor sekolah) yang bertugas memberikan layanan bimbingan dan konseling di sekolah, maka dengan ini penulis mengambil judul “Pemberian Layanan Konseling Kelompok dengan Teknik *Role Playing* untuk Mengurangi Perilaku *Bullying* pada Peserta Didik Kelas VII B SMP Gajah Mada Bandar Lampung tahun pelajaran 2016/2017”. Diharapkan guru pembimbing dapat memberikan pelayanan yang preventif untuk mencegah

<sup>10</sup>Gantina Komalasari dkk, *Teori dan Teknik Konseling*, (Jakarta : PT Indeks, 2011), hlm. 130

<sup>11</sup> Heru Subagio, *Role Playing*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2013), hlm. 6

terjadinya *Bullying* di sekolah, serta menentukan langkah-langkah dalam mengatasi permasalahan *Bullying* di sekolah.

peneliti memperoleh data dokumentasi perilaku *bullying* pada kelas VII B dengan jumlah siswa 30 peserta didik, terlihat ada 10 peserta didik atau sekitar 33,3% yang memperlihatkan perilaku *bullying*. Hal ini terlihat dan dijelaskan pada tabel berikut ini:

**Tabel 1**  
**Masalah Perilaku *Bullying* Peserta Didik VII B**

| No. | Aspek                  | Bentuk perilaku <i>bullying</i>  | Jumlah Peserta Didik |
|-----|------------------------|----------------------------------|----------------------|
| 1.  | <i>Bullying</i> Fisik  | Menendang, memukul dan mendorong | 3                    |
| 2.  | <i>Bullying</i> verbal | Menghina dan mencaci             | 4                    |
| 3.  | <i>Bullying</i> psikis | Mengucilkan dan mengintimidasi   | 3                    |

Sumber : Data Dokumen *Bullying* Peserta Didik kelas VII B Gajah Mada Bandar Lampung

Berdasarkan tabel 1 dari peserta didik kelas VII B terdapat 10 peserta didik yang memperlihatkan perilaku *bullying* dengan 3 peserta didik yang melakukan *bullying* fisik, terdapat 4 peserta didik yang melakukan *bullying* verbal, serta terdapat 3 peserta didik yang melakukan *bullying* psikis.

Peserta didik dikatakan memiliki perilaku *bullying* sangat tinggi dengan ketentuan: (a). menyisihkan peserta didik dari pergaulan; (b). Menyebarkan gosip, membuat julukan yang bersifat mengejek; (c). mengerjai peserta didik untuk

mempermalukan; (d). Mengintimidasi atau mengancam korban; (e). Melukai secara fisik; (f). Melakukan pemalakan<sup>12</sup>.

Kategori perilaku *bullying* yang digunakan dalam penelitian ini yaitu perilaku *bullying* kategori sangat tinggi dan tinggi yang akan diturunkan agar menjadi kategori rendah dan sangat rendah dengan menggunakan konseling kelompok dengan teknik *Role Playing* Pada kategori sangat tinggi dan tinggi peserta didik belum menyadari bahwa perilaku *bullying* sangatlah berbahaya baik secara fisik, dan psikisnya dapat terganggu, dalam hal ini peneliti membantu peserta didik mengubah tingkah laku lama menjadi tingkah laku baru yang lebih baik.

Mengingat pentingnya upaya untuk mengatasi perilaku *bullying* dikalangan peserta didik maka perlu adanya solusi untuk menanggulangnya, selain tenaga pendidik harus mengetahui keberadaan dan dampak dari perilaku *bullying*. Tenaga pendidik juga harus mengambil salah satu solusi dari peneliti yang dapat dilakukan adalah melalui pemberian layanan konseling kelompok dengan teknik *role playing*. Peneliti memilih *role playing*, karena *role playing* merupakan salah satu model pembelajaran yang diarahkan pada upaya pemecahan masalah-masalah yang berkaitan dengan hubungan antarmanusia, terutama yang menyangkut kehidupan peserta didik. *Role playing* memiliki keunggulan yaitu peserta didik dapat terjun langsung untuk memerankan sesuatu yang akan di bahas dalam proses belajar.<sup>13</sup>

---

<sup>12</sup> Al. Tridhonanto, , *Op.Cit*, hlm.60

<sup>13</sup> Heru Subagio, *Ibid*, Hlm. 18

*Role playing* dalam penelitian ini dapat diharapkan mengurangi perilaku *bullying* dengan cara memainkan peran dalam sebuah cerita. Sehingga memungkinkan peserta didik untuk memahami dan menafsirkan perannya masing-masing serta pencarian solusi terhadap masalah yang dihadapi.

Menurut Muhibbin Syah, bermain peran merupakan upaya pemecahan masalah, khususnya yang berkaitan dengan kehidupan sosial melalui peragaan tindakan.<sup>14</sup>

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “**Pemberian Layanan Konseling Kelompok Dengan Teknik *Role Playing* Untuk Mengurangi Perilaku *Bullying* Pada Peserta Didik Kelas VII B SMP Gajah Mada Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2016/2017**”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah diatas, maka masalah yang ada dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Pelaksanaan konseling kelompok dengan teknik *role playing* belum dilakukan di SMP Gajah Mada Bandar Lampung.
2. Ada Perilaku *bullying* di SMP Gajah Mada Bandar Lampung..

---

<sup>14</sup> Muhibin Syah, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung: Remaja Rosdrakarya, 2010), hlm.193



### **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka pembatasan masalah dalam penelitian ini, yaitu “Pemberian Layanan Konseling Kelompok Dengan Teknik *Role Playing* Untuk Mengurangi Perilaku *Bullying* Pada Peserta Didik Kelas VII B SMP Gajah Mada Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2016/2017”.

### **D. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah dalam penelitian yang akan dilaksanakan adalah: Apakah konseling kelompok dengan teknik *role playing* dapat mengurangi perilaku *bullying* pada peserta didik kelas VII B SMP Gajah Mada Bandar Lampung?

### **E. Tujuan dan Kegunaan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah :

1. Tujuan Umum

Untuk mengetahui pemberian layanan konseling kelompok dengan teknik *role playing* dalam mengurangi perilaku *bullying* peserta didik.

2. Tujuan Khusus

Untuk mengurangi perilaku *bullying* peserta didik kelas VII di SMP Gajah Mada Bandar Lampung.

Adapun kegunaan penelitian ini adalah :

1. Bagi Peserta didik

Mampu mengurangi perilaku tentang *bullying*, dan menyadarkan bahwa membuli banyak sekali efek yang akan di terima bagi pembuli atau yang di buli.

2. Pihak sekolah

Pihak sekolah dapat mengetahui permasalahan-permasalahan yang sedang dihadapi oleh peserta didiknya, sehingga pihak sekolah dapat mengambil langkah yang tepat untuk mengatasi permasalahan tersebut.

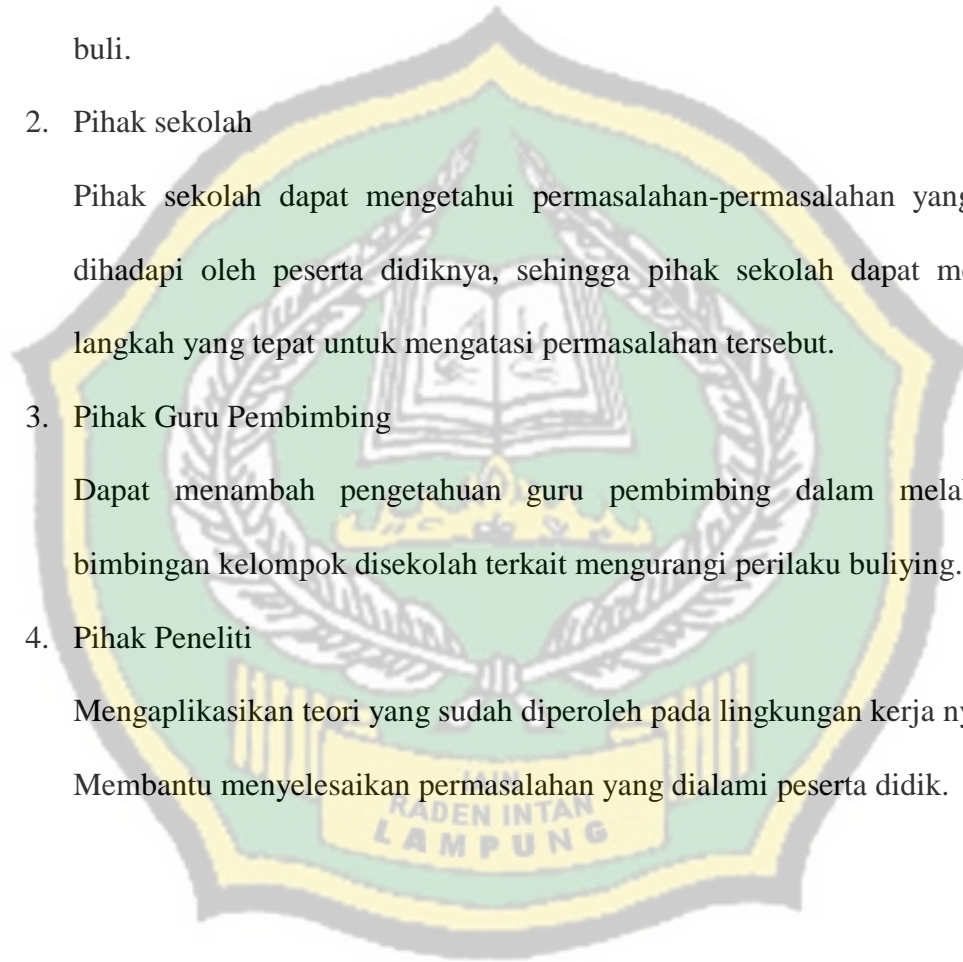
3. Pihak Guru Pembimbing

Dapat menambah pengetahuan guru pembimbing dalam melaksanakan bimbingan kelompok disekolah terkait mengurangi perilaku bullying.

4. Pihak Peneliti

Mengaplikasikan teori yang sudah diperoleh pada lingkungan kerja nyata.

Membantu menyelesaikan permasalahan yang dialami peserta didik.



## BAB II LANDASAN TEORI

### A. Konseling Kelompok

#### 1. Pengertian Konseling Kelompok

Konseling merupakan upaya membantu individu melalui proses interaksi yang bersifat pribadi antara konselor dan konseli, agar konseli mampu memahami diri dan lingkungannya, mampu membuat keputusan dan menentukan tujuan berdasarkan nilai-nilai yang diyakininya sehingga konseli merasa bahagia dan aktif perilakunya.<sup>15</sup> Konseling kelompok merupakan bantuan kepada individu dalam situasi kelompok yang bersifat pencegahan dan penyembuhan, serta diarahkan pada pemberian kemudahan dalam perkembangan dan pertumbuhannya. Konseling kelompok bersifat memberi kemudahan bagi pertumbuhan dan perkembangan individu, dalam arti memberi kesempatan, dorongan, juga pengarahan kepada individu-individu yang bersangkutan untuk mengubah sikap dan prilakunya selaras dengan lingkungannya.<sup>16</sup>

Menurut George M. Gazda dalam buku Winkel, mengemukakan konseling kelompok adalah suatu proses antar pribadi yang dinamis, yang

---

<sup>15</sup> Achmad Juntika Nurihsan, *Bimbingan dan Konseling dalam Berbagai Latar Belakang*, (Bandung:Refika Aditama, 2007), hlm. 10

<sup>16</sup>Achmad Juntika, *Ibid*, hlm. 24

terpusat pada pemikiran dan perilaku yang disadari.<sup>17</sup> Sedangkan menurut Prayitno, konseling kelompok adalah layanan yang mengikuti sejumlah peserta dalam bentuk kelompok dengan konselor sebagai pemimpin kegiatan kelompok dengan mengaktifkan dinamika kelompok guna membahas berbagai hal yang berguna bagi pengembangan, pribadi atau pemecahan masalah individu yang sifatnya pribadi yang menjadi peserta kegiatan kelompok.<sup>18</sup>

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis menyimpulkan bahwa konseling kelompok merupakan layanan yang memungkinkan peserta didik dalam suatu kelompok menempatkan kesempatan untuk pembahasan dan pengentasan permasalahan masing-masing anggota kelompok yang sifatnya pribadi melalui dinamika kelompok, dengan konselor sebagai pemimpin kegiatan kelompok sehingga peserta didik dapat mengaktualisasikan dirinya dengan maksimal.

## 2. Tujuan Konseling Kelompok

Tujuan Konseling Kelompok dalam buku Dewa Ketut Sukardi yaitu:

- a. Melatih anggota kelompok agar berani berbicara dengan orang banyak;
- b. Melatih anggota kelompok dapat bertenggang rasa terhadap teman sebayanya;
- c. Dapat mengembangkan bakat dan minat masing-masing anggota kelompok;

---

<sup>17</sup> Winkel dan Sri hastuti, *Bimbingan dan Konseling di Institusi Pendidikan*, (Yogyakarta : Media abadi, 2004), hlm. 590

<sup>18</sup>Prayitno, *Seri Layanan Konseling Layanan Bimbingan Kelompok Konseling Kelompok*. (Padang, Jurusan Bimbingan dan Konseling Fakultas Ilmu dan Pendidikan Universitas Negeri Padang. 2004), hlm. 1

d. Mengentaskan permasalahan-permasalahan kelompok.<sup>19</sup>

Sedangkan menurut Prayitno dalam buku Tohirin, menjelaskan secara umum tujuan layanan konseling kelompok adalah berkembangnya kemampuan sosialisasi peserta didik, khususnya kemampuan berkomunikasi. Melalui layanan konseling kelompok, hal-hal dapat menghambat atau mengganggu sosialisasi dan komunikasi peserta didik diungkap dan didinamikakan melalui berbagai teknik, sehingga kemampuan sosialisasi dan berkomunikasi peserta didik berkembang secara optimal. Melalui layanan konseling kelompok juga dapat dientaskan masalah klien (peserta didik) dengan memanfaatkan dinamika kelompok.<sup>20</sup>

Selanjutnya Prayitno mengatakan, bahwa secara khusus layanan konseling kelompok adalah masalah pribadi individu peserta layanan, maka layanan konseling kelompok menjadi intensif dalam upaya pemecahan masalah tersebut. Dari layanan konseling kelompok tersebut para peserta memperoleh dua tujuan, yaitu :

1. Berkembangnya perasaan, pikiran, persepsi, wawasan dan bersosialisasi dan berkomunikasi.

---

<sup>19</sup> Dewa Ketut Sukardi, *Pengantar Pelaksanaan Program Bimbingan dan Konseling di Sekolah*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2008), hlm. 68

<sup>20</sup> Tohirin, *Bimbingan dan Konseling di Sekolah dan Madrasah*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2007), hlm. 180



2. Terpecahnya masalah individu yang bersangkutan dan diperolehnya imbasan pemecahan masalah tersebut bagi individu-individu lain yang menjadi peserta layanan.<sup>21</sup>

Konseling kelompok memiliki tujuan yang dikemukakan oleh bennett seperti berikut:

1. Memberikan kesempatan pada peserta didik belajar hal-hal penting yang berguna bagi pengarahannya yang berkaitan dengan masalah pendidikan, pekerjaan, pribadi, dan sosial.
2. Memberikan layanan-layanan penyembuhan melalui kegiatan kelompok dengan:
  - a) Mempelajari masalah-masalah manusia pada umumnya;
  - b) Menghilangkan ketegangan emosi, menambah pengertian mengenai dinamika kepribadian, dan mengarahkan kembali energi yang terpakai untuk memecahkan kembali energi yang terpakai untuk memecahkan masalah tersebut dalam suasana yang pemisif;
  - c) Untuk melaksanakan layanan konseling individual secara lebih efektif.<sup>22</sup>

Jadi, dapat disimpulkan bahwa tujuan konseling kelompok adalah untuk pengembangan potensi, melatih sosialisasi, komunikasi dengan orang lain, mengekspresikan diri dan mampu mengembangkan kepercayaan diri peserta didik serta bertujuan untuk pengentasan masalah yang dialami anggota kelompok dengan memanfaatkan dinamika kelompok.

---

<sup>21</sup> Tohirin, *Ibid*, hlm 181

<sup>22</sup> Tatiek Romlah, *Teori dan Praktek Bimbingan dan Konseling.*, (Malang: Universitas Negeri Malang, 2006), hlm. 57

### 3. Asas-asas Konseling Kelompok

Menurut Prayitno dalam konseling kelompok, asas yang dipakai :

- a. Kerahasiaan, karena membahas masalah pribadi anggota (masalah yang dirasakan tidak menyenangkan, mengganggu perasaan, kemauan dan aktifitas kesehariannya);
- b. Kesukarelaan, yaitu asas yang menghendaki adanya kesukaan dan kerelaan peserta didik mengikuti atau menjalani layanan atau kegiatan yang diperuntukkan baginya. Guru pembimbing berkewajiban membina dan mengembangkan kesukarelaan seperti itu;
- c. Keterbukaan, yaitu asas yang menghendaki agar peserta didik yang menjadi sasaran layanan atau kegiatan bersikap terbuka dan tidak berpura-pura, baik dalam memberikan keterangan tentang dirinya sendiri maupun dalam menerima. Berbagai informasi dan materi dari luar yang berguna bagi pengembangan dirinya. Guru pembimbing berkewajiban mengembangkan keterbukaan peserta didik. Agar peserta didik mau terbuka, guru pembimbing terlebih dahulu bersikap terbuka dan tidak berpura-pura. Asas keterbukaan ini erat dengan asas kerahasiaan dan kesukarelaan.
- d. Kegiatan, yaitu asas yang menghendaki agar peserta didik yang menjadi sasaran layanan dapat berpartisipasi aktif didalam penyelenggaraan konseling kelompok. Guru pembimbing perlu mendorong dan memotivasi peserta didik untuk dapat aktif dalam setiap layanan/kegiatan yang diberikan kepadanya.<sup>23</sup>

### 4. Tahapan dalam Konseling Kelompok

Layanan Konseling kelompok memiliki beberapa tahapan. Para ahli pada umumnya menggunakan istilah yang berbeda untuk tahapan-tahapan dalam layanan konseling kelompok namun intinya tetap sama. Tahapan dalam Layanan konseling kelompok ada empat, yakni:

#### a. Tahap pembentukan

Tahap pembentukan merupakan tahap pengenalan dan tahap perlibatan awal dalam kelompok. tahapan ini sangat perlu sebagai dasar pembentukan dinamiki kelompok. Dalam tahapan ini pemimpin kelompok harus

---

<sup>23</sup>Prayitno. *Op. Cit*, Hlm. 14-15

menjelaskan pengertian layanan konseling kelompok, tujuan, tata cara dan asas-asas Konseling kelompok. Selain itu pengenalan antar sesama anggota kelompok maupun pengenalan anggota kelompok dengan pemimpin kelompok juga dilakukan pada tahapan ini.

b. Tahap peralihan

Pada tahapan ini Pemimpin kelompok perlu kembali mengalihkan perhatian anggota kelompok tentang kegiatan apa yang akan dilakukan selanjutnya, menjelaskan jenis kelompok (kelompok tugas atau bebas), menawarkan atau mengamati apakah para anggota sudah siap menjalani kegiatan pada tahap selanjutnya, membahas suasana yang terjadi dan meningkatkan kemampuan keikutsertaan anggota.

c. Tahap kegiatan

Tahap kegiatan merupakan tahap inti dari layanan konseling kelompok, dalam tahap ketiga ini hubungan antar anggota kelompok tumbuh dengan baik. Saling tukar pengalaman dalam bidang suasana perasaan yang terjadi, pengutaraan, penyajian dan pembukaan diri berlangsung dengan bebas. Konseling kelompok dengan teknik *role playing* adalah setelah pengungkapan masalah, kemudian;

- 1) menentukan rangkaian situasi yang menimbulkan permasalahan.
- 2) Konseli bersama anggota kelompok lain memainkan peran dengan arahan guru pembimbing Masing-masing anggota kelompok secara

bebas mengemukakan masalah yang akan dibahas, menetapkan masalah yang akan dibahas terlebih dahulu, kemudian anggota membahas masing-masing masalah secara mendalam dan tuntas, akhir tahapan ini adalah dihasilkan solusi atau penyelesaian masalah atas permasalahan yang telah dibahas.

- 3) konseli mencoba mempraktekkannya dalam kehidupan sehari-hari
- 4) mendiskusikan kembali hasil penerapan role playing pada pertemuan selanjutnya.

d. Tahap pengakhiran

Pada tahapan ini pemimpin kelompok mengemukakan bahwa kegiatan akan segera diakhiri, meminta kepada para anggota kelompok untuk mengemukakan perasaan tentang kegiatan yang telah dijalani, serta membahas kegiatan lanjutan. Dalam tahapan ini pemimpin kelompok tetap mengusahakan suasana hangat, bebas dan terbuka, memberikan pernyataan dan mengucapkan terima kasih atas keikutsertaan anggota, memberikan semangat untuk kegiatan lebih lanjut dan penuh rasa persahabatan.<sup>24</sup>

---

<sup>24</sup>Prayitno. *Op. Cit.* hlm. 18



## B. Bermain Peran (*Role Playing*)

### 1. Pengertian *Role Playing*

Bermain peran (*role play*) biasanya digunakan dalam konseling kelompok dimana melibatkan orang lain. Anggota kelompok lain dapat berperan sebagai *ego state* yang bermasalah dengan konseli. Dalam kegiatan ini konseli berlatih dengan anggota kelompok untuk bertingkah laku sesuai dengan apa yang akan diuji coba di dunia nyata. Variasi lain dapat dilakukan dengan melebih-lebihkan karakteristik *ego state* tertentu untuk melihat reaksi tingkah laku saat ini terhadap *ego state* tertentu.<sup>25</sup>

### 2. Karakteristik *Role Playing*

Bermain merupakan bagian terbesar dalam kehidupan anak-anak untuk dapat belajar mengenal dan mengembangkan keterampilan sosial dan fisik, mengatasi situasi dalam kondisi sedang terjadi konflik. Secara umum bermain sering dikaitkan dengan kegiatan anak-anak yang dilakukan secara spontan dan dalam suasana riang gembira. Dengan bermain berkelompok anak akan mempunyai penilaian terhadap dirinya tentang kelebihan yang dimilikinya sehingga dapat membantu pembentukan konsep diri yang positif, pengelolaan emosi yang baik, memiliki rasa empati yang tinggi, memiliki kendali diri yang bagus, dan memiliki rasa tanggung jawab yang tinggi.

Bermain peran (*role playing*) merupakan sebuah permainan di mana para pemain memainkan peran tokoh-tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk

---

<sup>25</sup> Gantina Komalasari dkk, *Teori dan Teknik Konseling*, (Jakarta: PT Indeks, 2011), hlm. 130



merajut sebuah cerita bersama. Para pemain memilih aksi tokoh-tokoh mereka berdasarkan karakteristik tokoh tersebut, dan keberhasilan aksi mereka tergantung dari sistem peraturan permainan yang telah ditetapkan dan ditentukan, asalkan tetap mengikuti peraturan yang ditetapkan, para pemain bisa berimprovisasi membentuk arah dan hasil akhir permainan.

Terdapat lima karakteristik bermain peran, yaitu:

- a) Merupakan sesuatu yang menyenangkan dan memiliki nilai yang positif bagi anak;
- b) Didasari motivasi yang muncul dari dalam. Jadi anak melakukan kegiatan itu atas kemauannya sendiri;
- c) Sifatnya spontan dan sukarela, bukan merupakan kewajiban. Anak merasa bebas memilih apa saja yang ingin dijadikan alternatif bagi kegiatan bermainnya;
- d) Senantiasa melibatkan peran aktif dari anak, baik secara fisik maupun mental;
- e) Memiliki hubungan sistematis yang khusus dengan sesuatu yang bukan bermain, seperti kemampuan kreatif, memecahkan masalah, kemampuan berbahasa, kemampuan memperoleh teman sebanyak mungkin dan sebagainya.<sup>26</sup>

### 3. 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 mendatang kemudian ditunjuk beberapa siswa untuk melakukan peran sesuai dengan tujuan cerita. Pemeran melakukan sendiri peranannya sesuai dengan daya imajinasi tentang pokok yang diperankannya.

Mengutip pendapat dari Subari yang menjelaskan tujuan bermain peran adalah:

<sup>26</sup> Heru Subagio, *Role Playing*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2013), hlm. 21

- a) memahami peran orang lain;
- b) membagi tanggung jawab dan melaksanakannya;
- c) menghargai penghayatan orang lain; dan
- d) terlatih mengambil keputusan.<sup>27</sup>

#### 4. Tahapan *Role Playing*

Agar dapat menjadi model pembelajaran dalam interaksi sosial yang benar-benar efektif, terdapat tiga hal yang perlu diperhatikan oleh konselor dalam aplikasi *role playing*, yaitu: (1) kualitas pemeranan, (2) analisis yang mengiringi pemeranan, dan (3) persepsi peserta didik mengenai kesamaan permainan peranan dengan kehidupan nyata. Untuk itu, Shaftels membagi langkah-langkah melaksanakan *role playing* menjadi sembilan:

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

---

<sup>27</sup> Heru Subagio, *Ibid*, hlm. 24

- 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. mereviu pemeranan (kejadian, posisi, kenyataan);
  - b. mendiskusikan 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

Sama dengan fase enam.
- 9) Tahap IX: Berbagi Pengalaman dan Melakukan Generalisasi

Menghubungkan situasi yang bermasalah dengan kehidupan sehari-hari serta masalah-masalah aktual. Menjelaskan prinsip-prinsip umum dalam tingkah laku.<sup>28</sup>

#### 5. Kelebihan dan Kelemahan *Role Playing*

kelebihan/ Keunggulan:

- 1) Dengan metode *role playing* peserta didik tidak bosan ketika mengikuti pembelajaran;
- 2) Sangat menarik bagi peserta didik, sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias;
- 3) Dapat berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan peserta didik. Disamping merupakan pengalaman belajar yang menyenangkan yang sulit untuk dilupakan;
- 4) Dapat menghayati peristiwa yang berlangsung dengan mudah, dan dapat memetik butir-butir hikmah yang terkandung di dalamnya dengan penghayatan sendiri;
- 5) Metode *role playing* dapat meningkatkan nilai karakter peserta didik seperti kemampuan Berkreatifitas, kemampuan berkomunikasi, disiplin dan kerja keras;
- 6) Dengan bermain berkelompok peserta didik akan mempunyai penilaian terhadap dirinya tentang kelebihan yang dimilikinya

---

<sup>28</sup> Paul Arjanto, *Tujuan Role Playing*” (On-line), tersedia di [:http://paul-arjanto.blogspot.com/2011/06/permainan-peran-role-playing-model.html](http://paul-arjanto.blogspot.com/2011/06/permainan-peran-role-playing-model.html) (03 mei 2016)

sehingga dapat membantu pembentukan konsep diri yang positif, pengelolaan emosi yang baik, memiliki rasa empati yang tinggi, memiliki kendali diri yang bagus, dan memiliki rasa tanggung jawab yang tinggi.

Kelemahan/ Kekurangan:

- 1) Kebanyakan peserta didik hanya bergembira ketika ada yang lucu, kurang memperhatikan substansi materi yang sedang diprakan;
- 2) Masih ada yang memainkan peran dengan asal jadi, tidak kreatif dan menggunakan aksesoris sesuai dengan apa yang diprakan;
- 3) Adanya keterbatasan waktu sehingga penyampaian materi kurang maksimal memerlukan kreativitas dan daya kreasi yang tinggi dari pihak pendidik maupun peserta didik;
- 4) Kebanyakan peserta didik yang ditunjuk sebagai pemeran merasa malu untuk memerankan suatu adegan tertentu;
- 5) Apabila pelaksanaan bermain peran mengalami kegagalan, bukan saja dapat memberi kesan kurang baik, tetapi sekaligus berarti tujuan pembelajaran tidak tercapai;
- 6) Tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui metode ini.



### C. *Bulyying*

#### 1. Pengertian *Bullying*

Istilah *bullying* berasal dari kata *bull* (bahasa Inggris) yang berarti banteng. Banteng merupakan hewan yang suka menyerang secara agresif terhadap siapapun yang berada di dekatnya. Sama halnya dengan *bullying*, suatu tindakan yang digambarkan seperti banteng yang cenderung bersifat destruktif.<sup>29</sup>

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

#### 2. Karakteristik korban dan pelaku *bullying*

Ada berbagai macam ciri-ciri atau karakter yang dapat dilihat untuk mengetahui apakah seorang anak atau remaja menjadi seorang pelaku *bullying* atau sebagai korban *bullying*. Ciri-ciri yang terkait dengan korban itu antara lain:

1. Anak terlihat terlalu pendiam dan penurut.
2. Anak kelihatan tidak punya energi.
3. Anak tidak termotivasi.

---

<sup>29</sup> Monicka Putri Kusuma, *Perilaku School Bullying pada Siswa Sekolah Dasar Negeri Delegan 2, Dinginan, Sumberharjo, Prambanan, Sleman, Yogyakarta* 2014, Tersedia: [https://www.google.co.id/?gws\\_rd=cr,ssl&ei=LrMMV5OhFoSr0ATk0byQDw#q=jurnal+bullying+monica+putri+kusuma](https://www.google.co.id/?gws_rd=cr,ssl&ei=LrMMV5OhFoSr0ATk0byQDw#q=jurnal+bullying+monica+putri+kusuma), h,13, [Diakses Pada Tanggal 12 April 2016, jam 15:45]

4. Anak mengalami kesulitan konsentrasi meskipun sedang menonton acara televisi yang biasanya sangat disukainya.
5. Anak sering terlihat melamun.
6. Anak lebih sering menghabiskan waktunya untuk berdiam diri di kamar daripada di ruang keluarga.
7. Anak kehilangan selera makan, tidak makan sebanyak biasanya.
8. Anak sering mudah marah.
9. Anak tampak sangat sensitif dan emosional.
10. Anak tidak mau lagi mau bermain di luar rumah bersama teman-temannya.
11. Anak mulai menunjukkan perilaku agresif pada temannya.
12. Tugas sekolah terbengkalai.
13. Perilaku anak secara umum bertambah buruk.
14. Anak mulai tampak tidak menghargai orang lain.
15. Anak mulai menarik diri dan tidak banyak bicara.
16. Anak kelihatan tidak rapi, baik penampilan personal maupun secara umum.
17. Anak sering membolos sekolah.
18. Anak sering mengeluh sakit.
19. Anak berperilaku yang tidak biasa, misalnya mencuri atau suka merusak barang.
20. Anak sering marah atau menunjukkan perilaku buruk yang tidak biasa.
21. Anak berusaha menyakiti dirinya.<sup>30</sup>

Semua tanda-tanda di atas menunjukkan bahwa anak berada dalam area dengan tingkat energi rendah yang mendorong anak untuk melakukan perilaku yang menyimpang. Semakin lama anak tertekan dalam area frekuensi rendah karena *bullying*, maka semakin besar kemungkinan terjadinya kerusakan jangka panjang. Anak akan semakin tenggelam dalam keyakinan diri rendah yang secara tidak sadar telah ditanamkan oleh pelaku *bullying*.

Sedangkan untuk para pelaku, mereka umumnya memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

1. Suka mendominasi anak lain.
2. Suka memanfaatkan anak lain untuk mendapatkan apa yang diinginkan.

---

<sup>30</sup> Steve Wharton, *How To Stop That Bully* (Yogyakarta: Kanisius, 2005), hlm. 90-91.

3. Sulit melihat situasi dari titik pandang anak lain.
4. Hanya peduli pada keinginan dan kesenangannya sendiri, dan tak mau peduli dengan perasaan anak lain.
5. Cenderung melukai anak lain ketika orangtua atau orang dewasa lainnya tidak ada di sekitar mereka.
6. Memandang saudara-saudara atau rekan-rekan yang lebih lemah sebagai sasaran.
7. Tidak mau bertanggung jawab atas tindakannya.
8. Tidak memiliki pandangan terhadap masa depan atau masa bodoh terhadap akibat dari perbuatannya.
9. Haus perhatian.<sup>31</sup>

Karakteristik mental pelaku *bullying* dipengaruhi oleh aspek kognitif, afektif dan behavioral dalam diri si pelaku itu sendiri. Pada aspek kognitif, Tim Field mengemukakan beberapa karakteristik pelaku *bullying* atau *bully*, yakni:

1. Kurang pemahaman akan apa yang dikatakan orang lain.
2. Sering memunculkan dugaan yang salah.
3. Memiliki memori yang selektif.
4. Paranoid.
5. Kurang dalam hal insight.
6. Sangat pencuriga.
7. Terlihat cerdas namun penampilan sebenarnya tidak demikian.
8. Tidak kreatif.
9. Kesal terhadap perbedaan minor.
10. Kebutuhan impulsif untuk mengontrol orang lain.
11. Tidak dapat belajar dari pengalaman.<sup>32</sup>

---

<sup>31</sup> Puspa Amrina, *Pengaruh Bullying Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas Vii Di Smpn 31 Samarinda*, <http://jurnalpsikologiuntagsmd.blogspot.com/2013/10/jurnal-psikologi-bullying.html>, Download tgl: 12 April 2016, Pukul. 15.45 Wib.

<sup>32</sup> Puspa Amrina, *Pengaruh bullying terhadap motivasi belajar siswa kelas vii di smpn 31 samarinda*, <http://jurnalpsikologiuntagsmd.blogspot.com/2013/10/jurnal-psikologi-bullying.html>, Download tgl: 21 April 2016, jam. 16.00 Wib.

Tindakan yang termasuk kategori *bullying*. Pelaku individual dan geng secara menyakiti atau mengancam korban dengan melakukan:

1. Menyisihkan seseorang dari pergaulan.
2. Menyebarkan gosip, membuat julukan yang bersifat ejekan.
3. Mengerjai seseorang untuk mempermalukan
4. Mengintimidasi atau mengancam korban.
5. Melukai secara fisik.
6. Melakukan pemalakan.<sup>33</sup>

Dari berbagai karakter yang telah dibahas diatas maka kita telah mengetahui karakteristik dari anak atau remaja yang menjadi pelaku atau korban *bullying*.

Dengan demikian mempermudah kita untuk melakukan tindakan lebih lanjut.

### 3. Faktor-faktor penyebab *bullying*

Suzie Sugijokanto berpendapat ada beberapa faktor penyebab terjadinya *bullying* antara lain:

- a. pengaruh keluarga menurut para ahli psikologi di amerika serikat, pengaruh keluarga masih menjadi penyebab dominan seorang anak melakukan *bullying*. Anak-anak yang tumbuh dari keluarga yang sering menjadi korban penghinaan, pukulan fisik dan ketidakadilan dari saudara atau orang tua, cenderung di kemudian hari;
- b. pengaruh teknologi dan televisi akibat dari kurangnya pengawasan orang tua, anak dapat terpapar pengaruh tayangan TV yang banyak menyajikan acara-acara kekerasan, begitu juga *games-games* di komputer yang lebih banyak adegan pertarungan sehingga anak pun meniru dari sana;
- c. paksaan atau ajakan teman-teman bisa jadi karena tak berdaya dipaksa teman-teman, akhirnya terbisa melakukan tindakan kekerasan kepada siapa saja; dan
- d. pernah menjadi korban *bullying* sebelumnya di sekolah dan tidak ada tindak lanjut untuk menghentikannya sehingga anak berpikir bahwa *bullying* dapat dibenarkan untuk bertindak membela diri.<sup>34</sup>

<sup>33</sup> Al. Tridhonanto, *Mengapa Anak Mogok Sekolah* (Jakarta: PT. Elex Media Komputindo, 2014), hlm. 60

<sup>34</sup> Suzie sugijokanto, *Cegah Kekerasan Pada Anak* (Jakarta: PT. Elex Media Komputindo, 2014), hlm.37-39



#### 4. Bentuk *bullying*

*Bullying* kerap terjadi pada anak-anak hingga orang dewasa. Melihat buruk dari *bullying* tersebut, secara garis besar dibedakan menjadi tiga yaitu:

- a. Fisik, *bullying* seperti ini bertujuan menyakiti tubuh peserta didik. Misalnya, memukul, mendorong, menampar, mengeroyok, menendang, menjegal, menjahili dan sebagainya;
- b. Verbal, *bullying* verbal, artinya menyakiti dengan ucapan. Misalnya, mengejek, mencaci, menggossip, memaki dan membentak; dan
- c. Psikis *bullying* seperti ini menyakiti korbanya secara psikis. Misalnya, mengucilkan, mengintimidasi atau menekan, mengabaikan dan mendiskriminasi.<sup>35</sup>

#### 5. Solusi untuk mengatasi *bullying*

Solusi yang tepat hendaknya dilakukan tidak hanya mencegah namun juga cara mengatasi perilaku *bullying*, di antaranya dengan melibatkan orang tua anak, guru dalam mengatasinya, serta peserta didik.<sup>36</sup>

#### D. Penelitian yang Relevan

Berdasarkan penelitian Tendik Dwi Suharto (2014) tentang “pemanfaatan *role playing* untuk mengurangi *bullying* siswa kelas VII A SMP Kristen 2 Salatiga. Hasil analisis dapat diambil kesimpulan ada perubahan signifikan perilaku *bullying* melalui bimbingan kelompok teknik *role playing* pada siswa kelas VII A SMP Kristen 2 salatiga. Jenis penelitian ini adalah eksperimen semu dengan menggunakan desain *pretest-posttest control group design*. Subjek dalam penelitian ini adalah 10 siswa yang memiliki kategori *bullying* tinggi dengan

<sup>35</sup> Al. Tridhonanto, *Op.Cit*, hlm. 61-62

<sup>36</sup> Al. Tridhonanto, *Op. Cit*, hlm. 63

teknik pengambilan subjek *purposive random sampling*. Dari 10 siswa tersebut dibagi menjadi dua kelompok yaitu 5 siswa sebagai kelompok eksperimen dan 5 siswa menjadi kelompok kontrol. Alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala *bullying* yang diadaptasi dari Beau Biden (2008), dari dasar teori Olweus (2003), dengan jumlah 26 item pernyataan. Hasil uji validitas menunjukkan keseluruhan item memenuhi kriteria valid. Skala *bullying* memiliki reliabilitas  $\alpha = 0,970$  dengan nilai validitas terendah 0,400 dan tertinggi 0,923. Dalam penelitian ini kelompok eksperimen diberikan *treatment* dengan layanan bimbingan kelompok teknik *role play* selama 8 kali pertemuan. Teknik analisis yang digunakan yaitu *Mann Whitney* dengan bantuan program *SPSS For Window Release 16.0*. Dari hasil uji beda posttest kelompok eksperimen dan kontrol diperoleh koefisien *Asymp.sig (2-tailed)*  $0,009 < 0,01$ . Maka dapat diartikan bahwa ada perbedaan yang signifikan perilaku *bullying* siswa kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Hasil menunjukkan skor mean rank *post test* kelompok eksperimen sebesar 3,00 menurun 5,00 dari skor *pretest* 8,00. Hasil uji beda *pretest* dan *post test* kelompok eksperimen diperoleh nilai  $p = \text{Asymp.Sig } 0,009 < 0,01$  artinya ada perbedaan yang signifikan. Dengan demikian, layanan bimbingan kelompok teknik *role play* telah menurunkan secara signifikan perilaku *bullying* siswa kelas VII A SMP Kristen 2 Salatiga.

Selain itu untuk memperkuat data sementara dalam penelitian maka perlu kiranya peneliti mengemukakan beberapa hasil penelitian yang relevan dengan penelitian yang sudah dilakukan diantaranya. Beberapa penelitian yang

memperlihatkan bahwa Bullying merupakan masalah yang terjadi hampir ada di semua sekolah.<sup>37</sup>

1. Suci Cintya Dewi dalam penelitiannya yang berjudul "Upaya Guru Bimbingan dan Konseling Dalam mengatasi Bullying(studi di SMA Negeri 8 Bandar Lampung). Berdasarkan hasil penelitian di SMA Negeri 8 Bandar Lampung yang menjadi faktor terjadinya Bullying karna warga lingkungan sekolah yang biasa berbuat kasar, guru yang memberikan contoh tidak baik dan tidak menghargai siswa.
2. Penelitian terdahulu yang di lakukan oleh Fauziah(2013) dengan judul "Penerapan Konseling Kelompok dengan Teknik Modeling Guna Mengurangi Prilaku *Bullying* Siswa Kelas XI SMA N 1 Comal pada tahun Ajaran 2013/2014" menyatakan salah satu usaha yang dapat dilakukan untuk mengurangi prilaku *Bullying* siswa melalui pemberian layanan konseling kelompok dengan teknik modeling. Diakses pada tanggal 23 mei 2016 jam 17.00.

---

<sup>37</sup> Tendik. Pemanfaatan teknik role playing untuk mengurangi tindakan bullying pada siswa kelas VII A SMP KRISTEN 2 SALATIGA, tersedia:  
<https://www.google.com/search?q=pemanfaatan+role+playing+untuk+mengurangi+bullying+siswa+kelas+VII+A+SMP+Kristen+2+Salatiga&ie=utf-8&oe=utf-8>, Diakses pada tanggal 23 mei 2016, 21.00

## E. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban yang bersifat sementara terhadap rumusan masalah atau sub masalah yang diajukan oleh peneliti dan dijabarkan melalui landasan teori atau kajian teori dan masih harus diuji kebenarannya melalui data yang terkumpul peneliti ilmiah. Adapun hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah :

Ho : Pemberian layanan konseling kelompok dengan teknik *role playing* tidak dapat mengurangi perilaku *bullying* peserta didik kelas VII B di SMP Gajah Mada Bandar Lampung.

Ha : Pemberian layanan konseling kelompok dengan teknik *role playing* dapat mengurangi perilaku *bullying* peserta didik kelas VII B di SMP Gajah Mada Bandar Lampung.

Untuk menguji hipotesis ini peneliti menggunakan uji statistik dengan uji t. Dengan ketentuan jika hasil  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka hipotesis Ho ditolak dan Ha yang diterima, tetapi jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$  maka Ho yang diterima.



## **BAB III METODE PENELITIAN**

### **A. Jenis Penelitian**

Jenis penelitian yang peneliti gunakan adalah penelitian *eksperiment*. Menurut Sugiyono penelitian *eksperiment* didefinisikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali.<sup>38</sup> Alasan peneliti menggunakan jenis penelitian ini, karena penelitian ini menggunakan perlakuan (*treatment*) yang dilakukan oleh peneliti.

### **B. Desain Penelitian**

Desain *eksperiment* yang digunakan dalam penelitian ini adalah *pre-exspremental designs*. Dalam penelitian ini bentuk desain yang peneliti gunakan adalah *One-Group Pretest-Posttest Desigs*. Di dalam desain ini penelitian dilakukan sebanyak 2 kali yaitu sebelum eksperimen dan sesudah eksperimen, observasi yang dilakukan sebelum (01) disebut *pre-test* dan observasi sesudah eksperimen (02) disebut *post-test*.<sup>39</sup>

Bentuk desain ini digunakan karena peneliti menggunakan sampel satu kelompok yang diberi perlakuan dan dibandingkan keadaannya dengan sebelum diberi perlakuan. Peneliti mengukur pemberian konseling kelompok dengan teknik

---

<sup>38</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabet 2009), hlm. 72

<sup>39</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1985), hlm.124

*role playing* dua kali yaitu sebelum diberikan perlakuan dan setelah diberikan perlakuan. Penelitian dengan desain ini digunakan untuk mengukur pemberian konseling kelompok dengan teknik *role playing* peserta didik.

Sedangkan untuk mengukur perilaku *bullying* peserta didik, peneliti menggunakan jenis penelitian komperatif dua sampel dengan menggunakan sampel berkorelasi.<sup>40</sup> Yang berarti membandingkan hasil dua sampel yang berkorelasi atau berhubungan dimana hasil dua sampel itu diambil dari sampel yang sama.

Maka pengukuran pemberian konseling kelompok dengan teknik *role playing* di lakukan sebanyak dua kali, yaitu sebelum (*pre-test*) dan sesudah (*post-test*) pemberian layanan konseling kelompok. Adapun indikator yang digunakan dalam pengukuran ini adalah sebagai berikut:

7. Menyisihkan seseorang dari pergaulan.
8. Menyebarkan gosip, membuat julukan yang bersifat ejekan.
9. Mengerjai seseorang untuk mempermalukan
10. Mengintimidasi atau mengancam korban.
11. Melukai secara fisik.
12. Melakukan pemalakan.<sup>41</sup>

Pengukuran ini dilakukan untuk Mengetahui apakah pemberian layanan konseling kelompok dengan teknik *role playing* dapat mengurangi perilaku *bullying*.

---

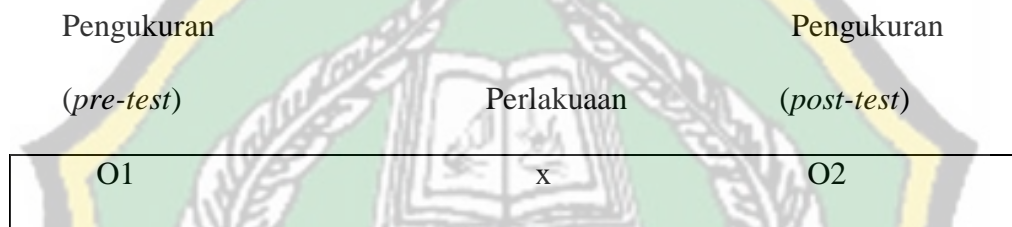
<sup>40</sup> Sugiyono, *statistik Untuk Penelitian* (Bandung: Alfabeta, 2011), hlm.119-120

<sup>41</sup> Al. Tridhonanto, *Mengapa Anak Mogok Sekolah* (Jakarta: PT. Elex Media Komputindo, 2014), hlm. 60

Dapat disimpulkan bahwa penelitian *eksperiment* merupakan penelitian untuk mencari pengaruh saat sebelum diberikan pemberian konseling kelompok dengan teknik *role playing* dan sesudah diberikan pemberian konseling kelompok dengan teknik *role playing*.

Desain penelitian dapat di lihat pada gambar berikut:

**Gambar 1**  
**Pola One-Group Pretest-Posttest**



Keterangan :

O1 : nilai *pretest* (sebelum diberikan konseling kelompok dengan teknik *role playing*)

X : pemberian konseling kelompok dengan teknik *role playing*

O2 : nilai *posttest* (setelah dilakukan konseling kelompok dengan teknik *role playing*).<sup>42</sup>

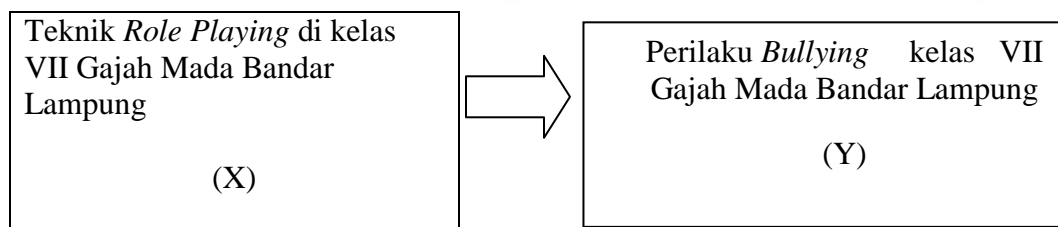
<sup>42</sup> Sugiyono, *Op.Cit*, hlm.75

### C. Variabel Penelitian

Variabel pada dasarnya adalah segala sesuatu yang membentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut yang kemudian ditarik kesimpulannya. Berdasarkan permasalahan metode pemberian konseling kelompok dengan teknik *role playing* untuk mengurangi perilaku *bullying* di kelas VII Gajah Mada Bandar Lampung. terdiri dari dua variabel, yaitu: (a) variabel independen merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat); dan (b) variabel dependen adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas.<sup>43</sup>

Dalam penelitian ini, Teknik *role playing* variabel bebas yang diberi simbol X. Sementara hasil mengatasi perilaku *bullying* merupakan variabel terikat yang diberi simbol Y. Jadi, korelasi atau antara dua variabel tersebut dapat digambar sebagai berikut:

**Gambar 2**  
**Variabel Penelitian**



<sup>43</sup> Sugiyono, *Op.Cit*, Hlm.39



#### D. 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. Adapun definisi operasional dari penelitian ini adalah

Variabel bebas(x) adalah pelaksanaan konseling kelompok dengan teknik *role playing* dengan definisi operasional sebagai berikut;

A. Konseling kelompok dengan teknik *role playing* adalah Bermain peran (*role play*) biasanya digunakan dalam konseling kelompok dimana melibatkan orang lain.

Tahapan konseling *role playing* :

Tahap pertama: pemanasan, mengidentifikasi dan mengenalkan masalah;

Tahap kedua: memilih partisipan;

Tahap tiga: mengatur setting tempat;

Tahap empat: menyiapkan observer, memberikan tugas pengamatan;

Tahap lima: pemeranan, memulai *role playing* mengukuhkan *role playing*;

Tahap enam: diskusi dan evaluasi;

Tahap tujuh: pemeranan kembali;

Tahapan delapan: pemeranan kembali; dan

Tahap sembilan: berbagi pengalaman dan melakukan generalisasi.

Sedangkan definisi operasional dari variabel terikat(y) adalah

- B. Ada beberapa indikator pelaku *bullying* antara lain: menyisihkan peserta didik dari pergaulan, menyebarkan gosip, membuat julukan yang bersifat ejekan, mengerjai peserta didik untuk dipermalukan, mengintimidasi atau mengancam, melukai secara fisik, dan Melakukan pemalakan.

Dengan menggunakan alat ukur berupa angket, dengan alat ukur sangat setuju, setuju, ragu-ragu, tidak setuju, dan sangat tidak setuju. Dengan skala penilaian perilaku *bullying* dari sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah, dan sangat rendah.

## **E. Populasi dan Sampel**

### **1. Populasi**

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas sampel yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.<sup>44</sup> Berdasarkan pendapat tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa populasi dalam penelitian ini adalah tingkah laku yang dapat dipelajari, selanjutnya tingkah laku yang lama dapat diganti dengan tingkah laku yang baru sebagai sasaran penelitian. Dalam penelitian ini populasi peserta didik kelas VII B Gajah Mada Bandar Lampung hal ini dapat dilihat dari tabel sebagai berikut:

---

<sup>44</sup> Sugiyono, *Op.Cit*, hlm. 80

**Tabel 2**  
**Populasi Penelitian**

| Kelas | Laki-laki | Perempuan | Jumlah |
|-------|-----------|-----------|--------|
| VII   | 13        | 17        | 30     |

*Sumber : Data Dokumentasi, SMP Gajah Mada Bandar Lampung*

## 2. Sampel dan Teknik Sampling

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.<sup>45</sup> Sampel yang akan diteliti oleh peneliti adalah kelas VII B Gajah Mada Bandar Lampung yang berjumlah 10 peserta didik. Dengan pertimbangan yaitu dengan membandingkan perilaku *bullying* dari semua kelas, rekomendasi dari kepala sekolah Gajah Mada Bandar Lampung, wawancara dengan guru maupun peserta didik.

Teknik sampling yang peneliti gunakan adalah teknik purposive sampling. Teknik purposive sampling adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu.<sup>46</sup> Dalam penelitian ini peneliti menggunakan kelas VII B Gajah Mada Bandar Lampung sebagai sampel karena kelas tersebut memenuhi kriteria sampel sebagai berikut:

- 1). Peserta didik di SMP Gajah Mada mengalami permasalahan *bullying* di sekolah; dan
- 2). Peserta didik bersedia menjadi responden dalam penelitian ini

---

<sup>45</sup> Sugiyono, *Op.Cit*, hlm. 81

<sup>46</sup> Sugiyono, *Op.Cit*, hlm. 85

## **F. Teknik Pengumpulan Data**

### **1. Metode Wawancara**

Wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu. Percakapan itu dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara (interviewer) yang mengajukan pertanyaan dan terwawancara (interviewee) yang memberikan jawaban atas pertanyaan itu. Maksud mengadakan wawancara, seperti ditegaskan oleh Lincoln dan Goba antara lain: mengkontruksi mengenai orang-orang, kejadian, organisasi, perasaan, motivasi, tuntutan dan lain-lain.<sup>47</sup> Dalam pelaksanaan wawancara yang digunakan adalah wawancara bebas terpimpin yaitu wawancara dengan membawa kerangka pertanyaan untuk disajikan.

Wawancara ini dilakukan untuk memperoleh keterangan dari peserta didik maupun guru bimbingan dan konseling agar peneliti bisa mengetahui peserta didik yang menjadi pelaku bullying di SMP Gajah Mada Bandar Lampung.

### **2. Metode Observasi**

Metode observasi adalah suatu cara pengumpulan data dengan cara pengamatan sistematis terhadap hal-hal yang diselidiki. Dalam arti luas observasi meliputi pengamatan yang dilakukan secara langsung maupun tidak langsung terhadap objek yang sedang diteliti.

Ada tiga jenis teknik pokok dalam penggunaan observasi yaitu observasi partisipan dan observasi non partisipan, observasi sistematis dan observasi non

---

<sup>47</sup> prof. Lexy j. Moleong, *Metodologi Kuantitatif*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2013), hlm. 186



sistematik, dan observasi eksperimen dan observasi non eksperimen.<sup>48</sup> Namun dalam penelitian ini peneliti hanya menggunakan metode non partisipan karena peneliti tidak mengambil bagian secara penuh dari aktivitas objek yang diteliti.

### 3. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk memperoleh data yang berkaitan dengan hasil kegiatan dan data-data yang berkaitan dengan penelitian. Dokumentasi yang dimaksud seperti foto-foto saat penelitian serta data-data penelitian yang telah dilakukan.

### 4. Metode Kuesioner/ Angket

Angket atau kuesioner didefinisikan sejumlah pertanyaan atau pernyataan tertulis tentang data faktual atau opini yang berkaitan dengan diri responden, yang dianggap fakta atau kebenaran yang diketahui dan perlu dijawab oleh responden.<sup>49</sup> Dengan indikator menurut Al. Tridhonanto yaitu: (1) menysihkan seseorang dari pergaulan. Menyebarkan gossip, (2) membuat julukan yang bersifat ejekan, (3) Mengerjai seseorang untuk mempermalukan, (4) Mengintimidasi atau mengancam korban, (5) Melukai secara fisik, (6) Melakukan pemalakan.

Kuesioner yang digunakan peneliti adalah kuesioner langsung. Kuesioner langsung digunakan untuk memperoleh data tentang keadaan perilaku *bullying* dalam kelas VII B Gajah Mada Bandar Lampung.

---

<sup>48</sup> Anwar Sutoyo, *Pemahaman Individu*, (yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012), hlm. 84

<sup>49</sup> Anwar Sutoyo, *Ibid*, hlm. 189

Adapun untuk mempermudah responden dalam menjawab suatu pertanyaan dalam angket peneliti menggunakan bentuk jawaban skala likert. Skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi peserta didik atau sekelompok orang tentang fenomena sosial.<sup>50</sup> Adapun skor alternatif jawaban dapat dilihat pada tabel 3 sebagai berikut:

**Tabel 3**  
**Skor Alternatif Jawaban**

| Jenis pertanyaan                           | Alternatif Jawaban |        |           |              |                     |
|--|--------------------|--------|-----------|--------------|---------------------|
|  | Sangat setuju      | Setuju | Ragu-ragu | Tidak Setuju | Sangat Tidak Setuju |
| <i>Favorable</i><br>(pertanyaan positif)   | 5                  | 4      | 3         | 2            | 1                   |
| <i>Unfavorable</i><br>(pertanyaan negatif) | 1                  | 2      | 3         | 4            | 5                   |

Penilaian perilaku *bullying* dalam penelitian ini menggunakan rentang skor dari 1-5 dengan banyaknya item 16. Menurut eko aturan pemberian skor dan klasifikasi hasil penilaian adalah sebagai berikut:

- a) skor pernyataan negatif kebalikan dari pernyataan yang positif;
- b) jumlah skor tertinggi ideal = jumlah pertanyaan atau aspek penilaian x jumlah pilihan;
- c) skor akhir = (jumlah skor yang diperoleh : skor tertinggi ideal) x jumlah kelas interval;

<sup>50</sup> Sugiyono, *Op.Cit*, hlm. 93

- d) jumlah kelas interval = skala hasil penilaian. Artinya kalau penilaian menggunakan skala 5, hasil penilaian diklasifikasi menjadi 5 kelas interval; dan
- e) penentuan jarak interval ( $J_i$ ) diperoleh dengan rumus:

$$J_i = (t-r)/J_k$$

Keterangan :

t = skor tertinggi ideal dalam skala

r = skor terendah ideal dalam skala

$J_k$  = jumlah kelas interval.<sup>51</sup>

Berdasarkan pendapat eko, maka interval kriteria dapat ditentukan dengan cara sebagai berikut:

- 1) skor tertinggi :  $5 \times 16 = 80$
- 2) skor terenda :  $1 \times 16 = 16$
- 3) rentang :  $80 - 16 = 64$
- 4) jarak interval :  $64 : 5 = 12,8$

Berdasarkan keterangan tersebut maka kreteria perilaku *bullying* dapat dilihat pada tabel 4 sebagai berikut :

**Tabel 4**

<sup>51</sup> Eko Putra Widoyo, *Penelitian Hasil Pembelajaran di Sekolah*, (Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2014), hlm. 144

### Kriteria Perilaku *Bullying*

| Interval           | Kriteria      | Ketentuan  |
|--------------------|---------------|--|
| $\geq 67,2 - 80$   | Sangat tinggi | Peserta didik dikatakan memiliki perilaku <i>bullying</i> sangat tinggi dengan ketentuan:<br>(a). menyisihkan peserta didik dari pergaulan; (b). Menyebar gosip, membuat julukan yang bersifat mengejek; (c). mengerjai peserta didik untuk mempermalukan; (d). Mengintimidasi atau mengancam korban; (e). Melukai secara fisik; (f). Melakukan pemalakan. |
| $\geq 54,4 - 67,1$ | Tinggi        | Peserta didik dikatakan memiliki perilaku <i>bullying</i> tinggi dengan ketentuan (a). menyisihkan peserta didik dari pergaulan; (b). Menyebar gosip, membuat julukan yang bersifat mengejek; (c). mengerjai peserta didik untuk mempermalukan; (d). Mengintimidasi atau mengancam korban; (e). Melakukan pemalakan.                                       |
| $\geq 41,6 - 54,3$ | Sedang        | Peserta didik dikatakan memiliki perilaku <i>bullying</i> dalam kategori sedang dengan ketentuan: (a). Menyisihkan peserta didik dari pergaulan; (b). Menyebar gosip, membuat julukan yang bersifat mengejek; (c). mengerjai peserta didik untuk mempermalukan; (d). Mengintimidasi atau mengancam korban.   |
| $\geq 28,8 - 41,5$ | Rendah        | Peserta didik dikatakan memiliki perilaku <i>bullying</i> kriteria rendah dengan ketentuan: (a). Menyebar gosip, membuat julukan yang bersifat mengejek; (b). mengerjai  |



|                |               |  |
|----------------|---------------|--|
|                |               | peserta didik untuk memermalukan;  |
| $\geq 16-28,7$ | Sangat rendah | Peserta didik dikatakan memiliki perilaku <i>bullying</i> kriteria sangat rendah dengan ketentuan.<br>(a). Menyebar gosip, membuat julukan yang bersifat mengejek; |

### G. Pengembangan Instrumen Penelitian

Metode pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan metode angket/kuesioner, metode observasi dan metode wawancara. Berdasarkan metode pengumpulan data, maka instrumen pengumpulan data yang cocok untuk mengetahui Teknik *Role Playing* adalah dengan observasi dan wawancara, sedangkan untuk mengetahui perilaku *bullying* peserta didik menggunakan angket yang telah di uji validitasnya menurut Andrew Mellor perilaku *bullying* memiliki beberapa indikator yaitu: (1) menyisihkan seseorang dari pergaulan; (2) menyebarkan gosip dan membuat julukan yang bersifat mengejek; (3) mengerjai seseorang untuk dipermalukan; (4) mengintimidasi atau mengancam korban; (5) melukai secara fisik; dan (6) melakukan pemalakan.<sup>52</sup>

<sup>52</sup> Al. Tridhonanto, *op. Cit*, hlm. 60

## 1. Instrumen perilaku *bullying* peserta didik

**Tabel 5**  
**Kisi-kisi pengembangan instrumen penelitian**

| Variabel                                   | Indikator  | Sub indikator                          | Positif | Negatif | Jumlah |
|--|--|--|---------|---------|--------|
| Perilaku <i>Bullying</i>                   | 1. Menyisihkan seorang teman dari pergaulan                | a. Menjauhi teman                      | +       | -       | 3      |
|  |  | b. Memisahkan seseorang dari pergaulan |         | -       |        |
|  |  | c. Memilih teman yang selevel          |         | -       |        |
|  | 2. Menyebarkan gosip, membuat julukan yang bersifat ejekan | a. Menyakiti teman                     | +       | -       | 4      |
|  |  | b. Senang mengetahui kejelekan teman   | +       |         |        |
|  |  | c. Mengejek teman                      | -       |         |        |
| d. Menghina teman                          |  | -                                      |         |         |        |
| 3. Mengerjai seseorang untuk mempermalukan | a. Mendorong teman   | -                                      | -       | 2       |        |
|  | b. Mentertawakan teman                                     |  |         |         |        |
| 4. Mengintimidasi atau mengancam korban    | a. Suka mengancam teman                                    | -                                      | -       | 1       |        |
| 5. Melukai secara fisik                    | a. Senang memukul teman                                    | -                                      | -       | 4       |        |
|  | b. Memukul teman kapan saja                                |  |         |         |        |

|        |                        |                               |   |   |    |
|--------|------------------------|-------------------------------|---|---|----|
|        |                        | c. Menendang teman            |   | - |    |
|        |                        | d. Memukul teman              | + |   |    |
|        | 6. Melakukan pemalakan | a. Merebut barang milik teman | + | - | 2  |
| Jumlah |                        |                               |   |   | 16 |

Berdasarkan kisi-kisi instrumen penelitian tersebut dapat dikembangkan beberapa item sebagai pedoman kuisisioner perilaku *bullying*. Adapun pedoman kuisisioner perilaku *bullying* sebagai berikut:

**Tabel 6**  
**Pedoman Kuisisioner Perilaku *Bullying***

| NO | Item   | KETERANGAN    |        |           |              |                     |
|----|--|---------------|--------|-----------|--------------|---------------------|
|    |  | Sangat Setuju | Setuju | Ragu-Ragu | Tidak Setuju | Sangat Tidak Setuju |
| 1  | Saya selalu mencoba menjauhi teman saya apabila dia tidak selevel dengan saya;         |               |        |           |              |                     |
| 2  | Saya tidak suka memisahkan teman dari pergaulan;                                       |               |        |           |              |                     |
| 3  | Saya selalu memilih teman yang selevel dengan saya;                                    |               |        |           |              |                     |
| 4  | Saya tidak senang menyakiti teman saya dengan ejekan yang berhubungan dengan fisiknya; |               |        |           |              |                     |
| 5  | Saya merasa bangga ketika mengetahui sebutan jelek teman;                              |               |        |           |              |                     |
| 6  | Saya suka mengejek seseorang dengan kekurangan fisiknya;                               |               |        |           |              |                     |
| 7  | Saya sering menghina teman yang mempunyai keterbelakangan mental;                      |               |        |           |              |                     |
| 8  | Saya sering menjahili teman saya dengan cara mendorong teman                           |               |        |           |              |                     |

|    |   |  |  |  |  |  |
|----|---|--|--|--|--|--|
|    | saya pada saat dia sedang duduk dikursi;  |  |  |  |  |  |
| 9  | Saya sering mentertawakan teman, apabila ia melakukan kesalahan didepan kelas;                                  |  |  |  |  |  |
| 10 | Saya sering memaksa teman untuk mengerjakan PR saya, apabila dia tidak mengerjakan maka saya akan menghukumnya; |  |  |  |  |  |
| 11 | Saya sangat senang apabila memukul teman;   |  |  |  |  |  |
| 12 | Saya suka memukul teman saya dengan situasi dan kondisi apapun;   |  |  |  |  |  |
| 13 | Saya akan menendang teman yang menghalangi jalan saya ketika bel istirahat berbunyi;                            |  |  |  |  |  |
| 14 | Saya tidak suka memukul teman dalam situasi apapun;   |  |  |  |  |  |
| 15 | saya suka meminta uang teman saya, jika tidak diberikan maka saya akan mengancam teman saya;                    |  |  |  |  |  |
| 16 | Saya tidak suka merebut barang milik teman saya;  |  |  |  |  |  |

Sebelum angket tersebut digunakan maka peneliti menguji kevalidan dan realibel angket tersebut, untuk mngetahui kelayakan angket untuk digumnakan dalam penelitian, berikut ini langkah-langkah dalam pengujian:

a. uji validitas instrumen



validitas adalah ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahihan sesuatu instrumen.<sup>53</sup> Suatu instrumen yang dikatakan valid menunjukkan bahwa alat ukur tersebut dapat menunjukkan untuk mengukur apa yang akan diukur. Pengujian validitas angket dalam penelitian ini menggunakan bantuan dan program SPSS *for windows realiaise 16*.

$$r_{xy} = \frac{N (\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N\sum X^2 - (\sum X)^2\}\{N\sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

$r_{xy}$  = koefisien korelasi antara X dan Y

N = jumlah sampel

X = jumlah skor item

Y = jumlah skor total

Angket pertama kali disebarkan kepada 30 orang responden dengan jumlah 20 pernyataan pada setiap angket di kelas yang berbeda. Dengan menggunakan alat bantu SPSS *versi 16*, didapat hasil uji validitas sebagai berikut:

**Tabel 7**

*Item-Total Statistics*

<sup>53</sup> Suharsimi Arikunto, *op. Cit*, hlm. 168

|          | Scale Mean if<br>Item Deleted | Scale Variance if<br>Item Deleted | Corrected Item-<br>Total Correlation | Squared Multiple<br>Correlation | Cronbach's<br>Alpha if Item<br>Deleted |
|----------|-------------------------------|-----------------------------------|--------------------------------------|---------------------------------|--|
| butir_1  | 62.3000                       | 56.976                            | .482                                 | .                               | .821                                   |
| butir_2  | 62.1333                       | 57.706                            | .471                                 | .                               | .822                                   |
| butir_3  | 62.1333                       | 57.775                            | .464                                 | .                               | .822                                   |
| butir_4  | 61.7667                       | 61.564                            | .056                                 | .                               | .842                                   |
| butir_5  | 62.1667                       | 56.626                            | .543                                 | .                               | .818                                   |
| butir_6  | 62.1000                       | 56.783                            | .553                                 | .                               | .818                                   |
| butir_7  | 61.9667                       | 60.516                            | .159                                 | .                               | .836                                   |
| butir_8  | 61.9000                       | 55.886                            | .485                                 | .                               | .820                                   |
| butir_9  | 62.3333                       | 57.057                            | .487                                 | .                               | .821                                   |
| butir_10 | 62.2667                       | 55.582                            | .527                                 | .                               | .818                                   |
| butir_11 | 62.4667                       | 55.430                            | .501                                 | .                               | .819                                   |
| butir_12 | 61.8667                       | 60.326                            | .139                                 | .                               | .838                                   |
| butir_13 | 62.3333                       | 54.920                            | .545                                 | .                               | .817                                   |
| butir_14 | 62.4000                       | 56.869                            | .489                                 | .                               | .822                                   |
| butir_15 | 62.2667                       | 56.409                            | .488                                 | .                               | .820                                   |
| butir_16 | 61.9000                       | 58.093                            | .494                                 | .                               | .821                                   |
| butir_17 | 62.0667                       | 61.444                            | .127                                 | .                               | .835                                   |
| butir_18 | 62.4000                       | 57.490                            | .474                                 | .                               | .824                                   |
| butir_19 | 62.3667                       | 56.447                            | .461                                 | .                               | .821                                   |
| butir_20 | 62.1000                       | 57.334                            | .485                                 | .                               | .824                                   |

Butir pernyataan dikatakan valid jika nilai  $r_{hitung} > r_{tabel}$ ,  $r_{hitung}$  dapat dilihat dari *corrected item total correlation* sedangkan  $r_{tabel}$  dapat dilihat dari tabel *r product moment pearson* dengan *df (degree of freedom) = n-1*.<sup>54</sup> Dengan demikian, jika jumlah responden sebanyak 10 maka nilai  $r_{tabel}$  dapat diperoleh melalui

<sup>54</sup> Sujarweni, V. Wiratna, *SPSS Untuk Penelitian*, (Yogyakarta: Pustaka Baru Press, 2015), hlm. 199

tabel *r product moment pearson* dengan  $df = n-1$ , jadi  $df = 10-1 = 9$ , maka  $r_{tabel} = 0,444$ . Analisis *output* dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 8**  
Analisis *Output* Validitas Angket Melalui SPSS Versi 16

| Variabel      | $r_{hitung}$ | $r_{tabel}$ | Keterangan  |
|---------------|--------------|-------------|-------------|
| Pernyataan 1  | 0,482        | 0,444       | Valid       |
| Pernyataan 2  | 0,471        | 0,444       | Valid       |
| Pernyataan 3  | 0,464        | 0,444       | Valid       |
| Pernyataan 4  | 0,056        | 0,444       | Tidak Valid |
| Pernyataan 5  | 0,543        | 0,444       | Valid       |
| Pernyataan 6  | 0,553        | 0,444       | Valid       |
| Pernyataan 7  | 0,159        | 0,444       | Tidak Valid |
| Pernyataan 8  | 0,485        | 0,444       | Valid       |
| Pernyataan 9  | 0,487        | 0,444       | Valid       |
| Pernyataan 10 | 0,527        | 0,444       | Valid       |
| Pernyataan 11 | 0,501        | 0,444       | Valid       |
| Pernyataan 12 | 0,139        | 0,444       | Tidak Valid |
| Pernyataan 13 | 0,545        | 0,444       | Valid       |
| Pernyataan 14 | 0,489        | 0,444       | Valid       |
| Pernyataan 15 | 0,488        | 0,444       | Valid       |
| Pernyataan 16 | 0,494        | 0,444       | Valid       |
| Pernyataan 17 | 0,127        | 0,444       | Tidak Valid |
| Pernyataan 18 | 0,474        | 0,444       | Valid       |
| Pernyataan 19 | 0,461        | 0,444       | Valid       |
| Pernyataan 20 | 0,485        | 0,444       | Valid       |

Dari 20 pernyataan yang peneliti sebarakan, terdapat 16 pernyataan yang dinyatakan valid. Dengan demikian, peneliti mengambil sebanyak 16 pernyataan untuk dijadikan angket penelitian dengan berbagai pertimbangan.

b. uji reliabilitas instrumen

instrumen yang telah diuji validitasnya. Reabilitas menunjuk pada satu pengertian bahwa satu instrumen dapat dipercaya digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik.<sup>55</sup> Pengujian ini akan menggunakan bantuan program SPSS for windows realiasel6.

$$r_{xy} = \frac{N (\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N\sum X^2 - (\sum X)^2\}\{N\sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

$r_{xy}$  = koefisien korelasi antara X dan Y

N = jumlah sampel

X = jumlah skor item

Y = jumlah skor total

Uji reabilitas dapat dilihat pada nilai *cronbach's alpha*, jika nilai alpa > 0,60 maka kontruk pernyataan yang merupakan dimensi variabel adalah

<sup>55</sup> Sujarweni, V. Wiratna, *Ibid*, hlm. 178



reliabel.<sup>56</sup> Dengan menggunakan alat bantu SPSS *versi* 16, didapat hasil uji validitas sebagai berikut:

**Tabel 9**  
*Reliability Statistics*

| Cronbach's Alpha | N of Items |
|------------------|------------|
| .831             | 20         |

Berdasarkan tabel 19 tersebut, didapat nilai *cronbach's alpha* sebesar 0.831. jika dibandingkan dengan 0.60 maka dapat dikatakan bahwa  $\alpha >$  dari 0.60 ( $0.831 > 0.60$ ). Dengan demikian, butir pernyataan dapat dikatakan reliabel.

## H. Teknik Pengolahan dan Analisis Data

### 1. Teknik pengolahan data

Menurut Notoadmojo setelah data-data terkumpul, dapat dilakukan pengolahan data dengan menggunakan *editing, coding, procesing, dan cleaning*.

- a. *Editing* (pengeditan data), adalah merupakan kegiatan untuk pengecekan dan perbaikan isian formulir atau kuisioner. Apakah semua pertanyaan sudah

<sup>56</sup> Sujarweni, V. Wiratna, *Ibid*, hlm. 199

terisi, apakah jawaban atau tulisan masing-masing pertanyaan cukup jelas atau terbaca, apakah jawabannya relevan dengan pertanyaannya, dan apakah jawaban-jawaban pertanyaan konsisten dengan jawaban pertanyaan lainnya.

- b. *Coding* (pengkodean), setelah melakukan *editing*, selanjutnya dilakukan pengkodean atau “*coding*”, yakni mengubah data berbentuk kalimat atau huruf menjadi data angka atau bilangan.
- c. *Data Entry* (Pemasukan Data), yakni jawaban-jawaban dari masing-masing responden yang dalam bentuk “kode” (angka atau huruf) dimasukkan ke dalam program “*software*” *SPSS for windows release 16* yang sering digunakan untuk “entri data” penelitian.
- d. *Cleaning Data* (Pembersihan Data), apabila semua data dari setiap sumber data atau responden selesai dimasukkan perlu dicek kembali untuk melihat kemungkinan-kemungkinan adanya kesalahan-kesalahan kode dan ketidaklengkapan, kemudian dilakukan pembetulan atau koreksi.<sup>57</sup>

## 2. Analisis Data

Penelitian eksperimen bertujuan untuk mengetahui hasil dari suatu perlakuan yaitu mencobakan sesuatu, lalu dicermati hasil dari perlakuan tersebut.

Selanjutnya untuk mengetahui keabsahan eksperimen yang dilakukan oleh peneliti terhadap peserta didik dapat dihitung menggunakan rumus uji *t* atau *t-test*.

---

<sup>57</sup>Herlia Wati, “*Metode Penelitian*” (online) blogspot, tersedia: [Http://herliamer.blogspot.com/2012/05/bab4.html](http://herliamer.blogspot.com/2012/05/bab4.html), (diakses tgl 25 juni 2015, 19.30)

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

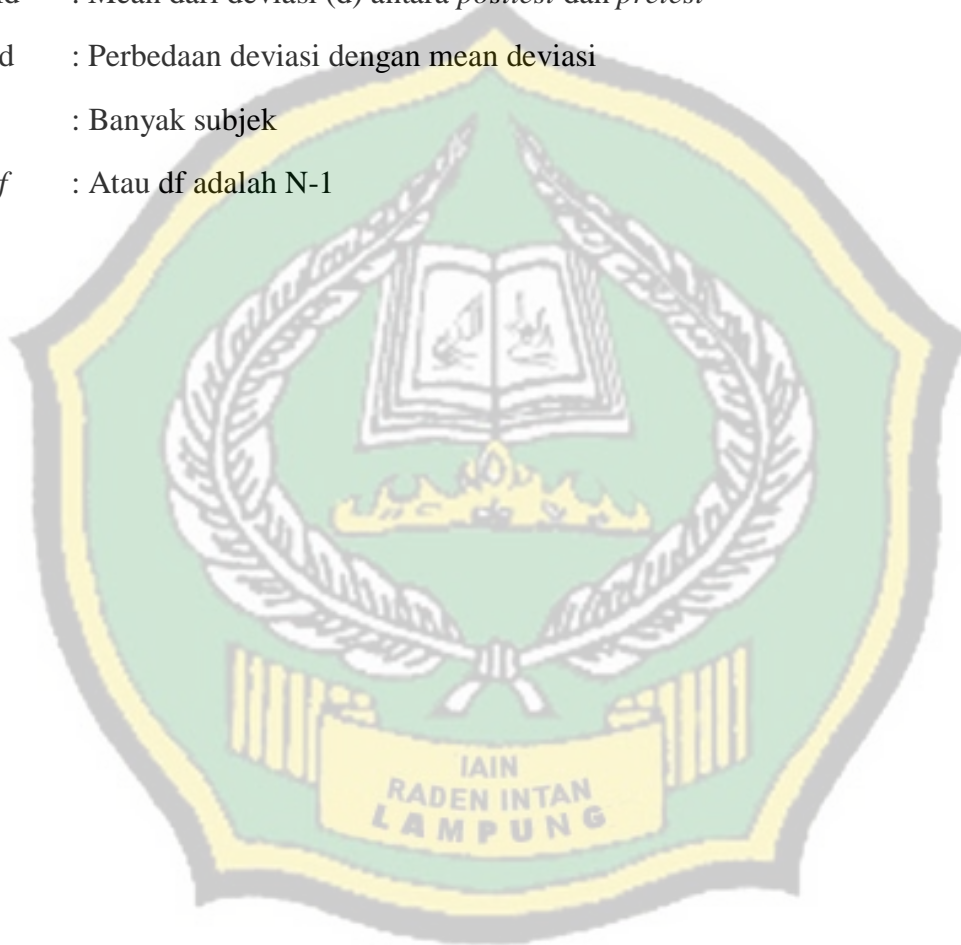
Keterangan :

Md : Mean dari deviasi (d) antara *posttest* dan *pretest*

Xd : Perbedaan deviasi dengan mean deviasi

N : Banyak subjek

Df : Atau df adalah N-1



## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil Penelitian**

##### **1. Gambaran Hasil Pelaksanaan Konseling Kelompok**

Pelaksanaan penelitian menggunakan layanan konseling kelompok dengan teknik *role playing* untuk mengurangi perilaku *bullying* peserta didik di Sekolah Menengah Pertama Gajah Mada Bandar Lampung. Sebelum pelaksanaan layanan konseling kelompok dengan teknik *role playing* terlebih dahulu peneliti menentukan subjek penelitian dengan menyebarkan angket kepada seluruh peserta didik kelas VII Sekolah Menengah Pertama Gajah Mada Bandar Lampung untuk mengetahui peserta didik mana yang memiliki perilaku *bullying*.

Setelah dianalisis dari seluruh peserta didik yang mengikuti pengisian skala didapatkan hasil 10 peserta didik yang mengalami perilaku *bullying* dengan kriteria sangat tinggi dan tinggi. Berdasarkan hal tersebut, peneliti akan memberikan layanan konseling kelompok dengan menggunakan teknik *role playing* pada 10 peserta didik. Peneliti kemudian membuat kesepakatan untuk melakukan layanan konseling kelompok dan menetapkan hari dan waktu pelaksanaannya secara bergantian sesuai dengan kesepakatan pihak sekolah.



**Tabel 10**  
Data peserta didik yang memiliki perilaku *bullying* tinggi

| No | Nama Inisial Siswa | Skor | Kriteria      |
|----|--------------------|------|---------------|
| 1  | H                  | 70   | Sangat Tinggi |
| 2  | MF                 | 63   | Tinggi        |
| 3  | ND                 | 57   | Tinggi        |
| 4  | S                  | 56   | Tinggi        |
| 5  | MA                 | 63   | Tinggi        |
| 6  | SA                 | 55   | Tinggi        |
| 7  | DJ                 | 57   | Tinggi        |
| 8  | AA                 | 57   | Tinggi        |
| 9  | JA                 | 78   | Sangat Tinggi |
| 10 | DR                 | 67   | Tinggi        |

Tabel 10 di atas, menunjukkan data 10 peserta didik yang mengalami perilaku *bullying* tinggi

Berdasarkan data yang ada, maka akan di kelompokkan berdasarkan kriteria sebagai berikut:

**Tabel 11**  
Perhitungan mean, median dan modus kelompok *pretest* perilaku *bullying*

| Skor kriteria | f    | x  | X <sup>2</sup> | Fx <sup>1</sup>     | Fk(b) | Fk(a) |
|---------------|------|----|----------------|---------------------|-------|-------|
| 70-78         | 2    | 74 | +1             | 2                   | 10=N  | 2     |
| 61-69         | 3    | 65 | 0              | 0                   | 8     | 5     |
| 52-60         | 5    | 56 | -1             | -5                  | 5     | 10=N  |
|               | 10:N | -  | -              | -3=∑FX <sup>1</sup> |       |       |

Dengan memperhatikan distribusi frekuensi dari data yang disajikan di atas kita tahu bahwa data tersebut dapat disubstitusikan kedalam rumus sebagai berikut:

$$M_x = M' + i \left( \frac{\sum fx'}{N} \right)^{58}$$

$$M_x = M' + i \left( \frac{\sum fx'}{N} \right) = 65 + 9 \left( \frac{-3}{10} \right)$$

<sup>58</sup>Anas Sudjono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, (Jakarta: PT.raja grafindo persada, 2008), hlm. 90

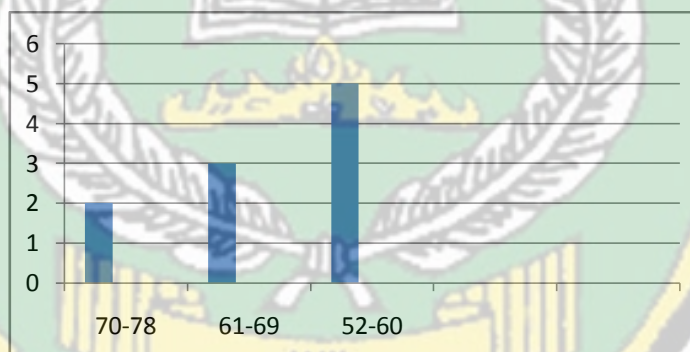
$$= 65 - \frac{27}{10} = 65 - 2,7 = 62,3$$

$$\text{Mdn} = \ell + \left( \frac{1/2N - FK(b)}{N} \right) x_i^{59}$$

$$\begin{aligned} \text{Mdn} &= \ell + \left( \frac{1/2N - FK(b)}{N} \right) x_i = 51,50 - \left( \frac{5-0}{5} \right) \times 9 \\ &= 51,50 - \left( \frac{5}{5} \right) \times 9 \\ &= 51,50 - \left( \frac{45}{5} \right) \\ &= 51,50 - 9 \\ &= 42,5 \end{aligned}$$

Modus : dengan nilai terbanyak adalah 57

Dari perhitungan di atas telah didapat hasil sebagai berikut; mean  $M = 62,3$ , median  $\text{Mdn} = 42,5$  dan modus  $M_o = 57$ . Dengan bentuk grafik batang sebagai berikut;



**Gambar 3** grafik hasil *pretest* perilaku *bullying*

## 2. Jadwal Pelaksanaan Kegiatan Konseling Kelompok dengan Teknik *Role Playing*

Penelitian dilaksanakan mulai dari tanggal 17 Mei 2016 s.d 13 September 2016.

Berikut ini adalah jadwal pelaksanaan kegiatan layanan konseling kelompok dengan teknik *role playing*:

<sup>59</sup>Anas Sudjono, *Ibid*, hlm. 101

**Tabel12**  
**Jadwal Pelaksanaan Kegiatan Penelitian**

| No | Tanggal           | Kegiatan          |
|----|-------------------|-------------------|
| 1  | 17 Mei 2016       | Penyebaran Angket |
| 2  | 19 September 2016 | <i>Pre test</i>   |
| 3  | 22 September 2016 | Perlakuan I       |
| 4  | 03 Oktober 2016   | Perlakuan II      |
| 5  | 06 Oktober 2016   | Perlakuan III     |
| 6  | 13 Oktober 2016   | <i>Postest</i>    |

Berdasarkan tabel 12 tersebut, layanan konseling kelompok dengan menggunakan teknik *role playing* dilakukan sebanyak tiga kali pertemuan. Hasil pemberian layanan konseling kelompok dievaluasi dengan cara melakukan *postest*. *Postest* dilakukan sesudah perlakuan untuk mengetahui pengurangan perilaku *bullying* peserta didik setelah mendapatkan layanan konseling kelompok dengan teknik *role playing* dan untuk mengevaluasi hasil layanan konseling kelompok yang sudah diberikan kepada peserta didik yang memiliki perilaku *bullying* tinggi.

### **3. Pelaksanaan Konseling Kelompok dengan Teknik *Role Playing***

#### **A. Pertemuan Pertama hari Kamis, 22 September 2016**

##### **1. Tahap Pembentukan**

Dilihat dari prosesnya, pelaksanaan bimbingan dan konseling kelompok diawali dengan tahap pembentukan. Tahap ini merupakan tahap pengenalan dan pelibatan anggota kelompok. Dimana anggota kelompok saling memperkenalkan diri masing-masing. Sebelum perkenalan pada bagian awal dijelaskan tujuan umum, prinsip, serta

prosedur kegiatan. Serta memberikan apresiasi selamat datang serta ucapan selamat datang atas partisipasinya dalam mengikuti kegiatan konseling.

Konselor memulai proses perkenalan. Setelah selesai, konselor selanjutnya meminta masing-masing siswa memperkenalkan dengan cara dan gayanya sendiri. Pada awalnya siswa yang memperkenalkan diri masih terlihat malu-malu dan kurang percaya diri, akan tetapi karena suasana yang hangat yang diciptakan dari masing-masing anggota kelompok, maka siswa yang memperkenalkan diri tidak malu-malu lagi. Hal ini tentu saja sebuah kemajuan, karena biasanya ketika diminta memperkenalkan diri, mereka hanya sekedar menyebutkan namanya, sesuatu yang selama ini sudah sangat dikenal. Hal ini dapat dipahami, karena pada pertemuan pertama perlu dibangun sebuah komitmen melalui pencairan suasana sekaligus penjelasan tentang tujuan serta prosedur penyelenggaraan bimbingan dan konseling kelompok.

## **2. Tahap Peralihan**

Pada tahap ini konseling *role playing* mengajarkan pada konseli tentang ego statenya dengan diskusi bersama konseli. Setelah tahap perkenalan selesai dilakukan, langkah berikut yang harus dilakukan adalah tahap peralihan. Tahap peralihan pada hakekatnya merupakan jembatan antara tahap pembentukan dengan tahap selanjutnya, yaitu tahap kegiatan. Dimana seluruh anggota kelompok memahami maksud dan tujuan penyelenggaraan konseling. Pada tahap ini, pimpinan kelompok menjelaskan apa yang akan dilakukan oleh masing-masing anggota kelompok pada



tahap selanjutnya. Jika kelompok ini termasuk “kelompok bebas,” maka setiap anggota kelompok berhak mengajukan masalah yang menurut pendapatnya penting untuk dibahas. Sementara itu, jika kelompoknya termasuk “kelompok tugas” maka masalah yang akan dibahas sudah disiapkan oleh pimpinan kelompok. Siswa diminta memberikan tanggapan dan saran-sarannya terhadap permasalahan yang diungkapkan tersebut.

Setelah tahap perkenalan dan tahap peralihan, dimana anggota kelompok saling memperkenalkan diri dan pemimpin kelompok menjelaskan maksud dan tujuan diselenggarakan konseling ini, maka anggota kelompok sudah siap untuk melakukan pembahasan tentang materi dan topik yang akan digunakan pada tahap kegiatan.

### **3. Tahap Kegiatan**

Tahap kegiatan merupakan tahap inti dari kegiatan bimbingan dan konseling kelompok. Pada tahap ini peran pimpinan kelompok lebih kepada mendorong, menghidupkan, dan mengarahkan dinamika kelompok. Pimpinan kelompok menjadi reflektor dan sirkulator dari proses diskusi kelompok. Untuk “kelompok bebas,” proses kegiatan dimulai dengan memberikan kesempatan kepada masing-masing anggota kelompok mengemukakan permasalahan atau topik yang akan dibahas. Anggota kelompok lebih memilih pada kegiatan bermain peran, yang dimainkan dan diperankan oleh masing-masing anggota kelompok. Hal ini bertujuan agar anggota kelompok saling berinteraksi melalui bermain peran ini.

#### 4. Tahap pengakhiran

Tahap ini merupakan tahap akhir dari suatu sesi kegiatan bimbingan dan konseling kelompok. Pada tahap ini kesimpulan dari hasil-hasil pertemuan sekaligus mengingatkan anggota tentang agenda pertemuan selanjutnya. Setelah itu anggota konselor dan anggota kelompok membuat kesimpulan dari hasil konseling, lalu merencanakan konseling dan sosiodrama pada tahap-tahap selanjutnya.

#### B. Pertemuan Kedua hari Senin, 03 Oktober 2016

Sesi kedua dilaksanakan pada hari Senin, 03 Oktober 2016 sesuai dengan jadwal yaitu pada pukul 11.00 WIB. Pada sesi kedua ini kegiatan diawali penulis dengan membagikan materi mengenai *bullying* fisik dimana materi tersebut berisi tentang pengertian *bullying* fisik, contoh *bullying* fisik, serta hal yang dapat dilakukan untuk mencegah *bullying* fisik, naskah permainan peran dengan topik “Kecil-kecil Cabe Rawit”.

Selanjutnya, penulis mulai membagi peran yang akan diperagakan oleh peserta didik yang akan melakukan kegiatan konseling kelompok teknik *role play* kali ini, ada yang berperan sebagai pelaku *bullying*, korban, dan penonton. Selanjutnya, penulis memberikan waktu 20 menit kepada peserta didik yang akan memainkan peran dalam kegiatan ini untuk membaca naskah dan mendalami karakter yang akan mereka peragakan. Tidak lupa penulis menunjuk salah seorang peserta didik yang tidak mendapatkan peran sebagai pengamat dalam kegiatan

layanan kali ini. Setelah waktu pendalaman karakter selesai, kemudian penulis mulai mengajak peserta didik untuk mulai memerankan kegiatan *role play* yang dilaksanakan sesuai dengan karakter tokoh masing-masing peserta didik dalam cerita tersebut. Pada sesi ini peserta didik terlihat sangat bersemangat dikarenakan mereka bisa menunjukkan ekspresi mereka saat mendalami karakter dalam kegiatan *role play*.

Selanjutnya, tahap akhir dari suatu sesi kegiatan bimbingan dan konseling kelompok yaitu memberi kesimpulan dari hasil-hasil pertemuan sekaligus mengingatkan anggota tentang agenda pertemuan selanjutnya. Setelah itu anggota konselor dan anggota kelompok membuat kesimpulan dari hasil konseling.

### **C. Pertemuan ketiga hari Kamis, 06 Oktober 2016**

Pada *treatment* sesi ketiga kegiatan dilaksanakan pada hari Kamis, 06 Oktober 2016 sesuai jam sekolah berakhir yaitu pukul 14.00 WIB. Materi yang akan dibahas dan diperankan peserta didik dalam kegiatan sesi ini mengenai *bullying* mental, setelah pada pertemuan sebelumnya peserta didik dan penulis membahas mengenai *bullying* verbal dan fisik serta memerankan kegiatan yang sama yaitu bermain peran. Pada sesi ini Penulis mengangkat judul cerita yaitu "*Don't Look Someone Just From The Appearance*", tujuan yang ingin dicapai melalui kegiatan ini adalah peserta didik mampu memahami mengenai *bullying* mental secara lebih mendalam dan detail, peserta didik mampu melakukan peran dalam kegiatan *role play*, dan peserta didik mampu mengembangkan diri dan menyelesaikan masalah yang dihadapi apabila

mengalami *bullying* mental saat berada di sekolah.

Kegiatan dimulai dengan penulis membagikan materi mengenai *bullying* mental yang berisi pengertian *bullying* mental, contoh *bullying* mental, serta hal yang dapat dilakukan untuk mencegah *bullying* mental, mengingat *bullying* jenis ini sulit terdeteksi dan cukup berbahaya bagi pihak korban, sehingga peserta didik diminta benar-benar melakukannya dengan sungguh-sungguh.

Selanjutnya, penulis mulai membagi peran yang akan diperagakan oleh peserta didik dalam kegiatan permainan peran ini, setelah semua peran terbentuk siapa yang menjadi pelaku, korban, dan *bystander bullying*, kemudian penulis memberikan waktu 20 menit kepada peserta didik yang akan memainkan peran dalam kegiatan ini untuk membacakan skenario dan mendalami karakter yang akan mereka peragakan. Tidak lupa seperti pada layanan sebelumnya, penulis menunjuk salah seorang peserta didik untuk berperan sebagai pengamat dalam kegiatan layanan kali ini.

Setelah waktu pendalaman karakter selesai, kemudian penulis mulai mengajak peserta didik untuk memerankan kegiatan *role play* yang dilaksanakan sesuai dengan karakter tokoh dalam cerita tersebut. Dalam cerita ini pelaku *bullying* beserta satu orang temannya melakukan tindakan *bullying* secara mental kepada korban. Si korban *bullying* berusaha untuk tetap tenang dalam menangani permasalahan yang sedang dihadapinya, dimana korban merasa diasingkan dari pergaulan teman-teman di kelasnya. Dalam layanan inilah peran korban benar-benar harus dihayati dan



ditunjukkan agar semua peserta didik yang terlibat memahami cara yang tepat dalam menangani *bullying* mental.

Tahap akhir dari suatu sesi kegiatan bimbingan dan konseling kelompok. Pada tahap ini kesimpulan dari hasil-hasil pertemuan sekaligus mengingatkan anggota tentang agenda pertemuan selanjutnya. Setelah itu anggota konselor dan anggota kelompok membuat kesimpulan dari hasil konseling.

#### 4. Deskripsi Data *Post-test*

Setelah memberikan perlakuan (*treatment*) layanan konseling kelompok, maka peneliti mengukur kembali kecemasan peserta didik di SMP Gajah Mada Bandar Lampung, adapun hasil *post-test* perilaku *bullying* peserta didik sebagai berikut :

**Tabel 13**  
**Hasil *post-test* perilaku *bullying* peserta didik**

| No | Inisial | Hasil <i>Post-test</i> | Kriteria |
|----|---------|------------------------|----------|
| 1  | H       | 48                     | Sedang   |
| 2  | MF      | 47                     | Sedang   |
| 3  | ND      | 39                     | Rendah   |
| 4  | S       | 39                     | Rendah   |
| 5  | MA      | 39                     | Sedang   |
| 6  | SA      | 31                     | Rendah   |
| 7  | DJ      | 40                     | Rendah   |
| 8  | AA      | 31                     | Rendah   |
| 9  | JA      | 48                     | Sedang   |
| 10 | DR      | 47                     | Sedang   |

Berdasarkan tabel 13 tersebut setelah diberikan perlakuan konseling kelompok dengan teknik *role playing* pada peserta didik kelas VII yang memiliki perilaku *bullying* di SMP Gajah Mada Bandar Lampung, sehingga menghasilkan perubahan hasil penurunan perilaku *bullying* peserta didik. Jadi dapat disimpulkan bahwa konseling kelompok dengan teknik *role playing* dapat mengurangi perilaku *bullying* peserta didik, peserta didik sudah mengalami perubahan yang lebih baik dari sebelum diberikan perlakuan konseling kelompok dengan teknik *role playing*.

Berdasarkan data yang ada, maka akan di kelompokkan berdasarkan kriteria sebagai berikut:

**Tabel 14**  
**Perhitungan mean, median dan modus kelompok *post-test* perilaku *bullying***

| Skor kriteria | F    | x    | X' | Fx <sup>1</sup>    | Fk(b) | Fk(a) |
|---------------|------|------|----|--------------------|-------|-------|
| 47-54         | 4    | 50,5 | +1 | 4                  | 10=N  | 4     |
| 39-46         | 4    | 42,5 | 0  | 0                  | 6     | 8     |
| 31-38         | 2    | 36   | -1 | -2                 | 2     | 10=N  |
|               | 10=N | -    | -  | 2=∑FX <sup>1</sup> |       |       |

Dengan memperhatikan distribusi frekuensi dari data yang disajikan di atas kita tahu bahwa data tersebut dapat disubstitusikan kedalam rumus sebagai berikut:

$$M_x = M' + i \left( \frac{\sum fx'}{N} \right)^{60}$$

$$\begin{aligned} M_x &= M' + i \left( \frac{\sum fx'}{N} \right) = 42,5 + 8 \left( \frac{2}{10} \right) \\ &= 42,5 - \frac{16}{10} = 42,5 - 1,6 = 40,9 \end{aligned}$$

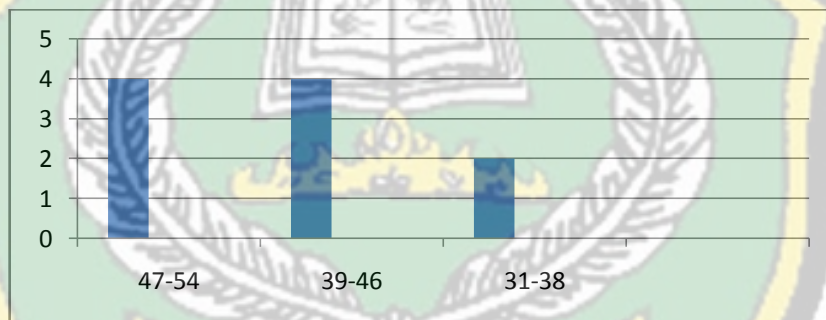
$$Mdn = \ell + \left( \frac{1/2N - FK(b)}{N} \right) x_i^{61}$$

<sup>60</sup>Anas Sudjono, *Ibid*, Hlm. 90

$$\begin{aligned}
 \text{Mdn} &= \ell + \left( \frac{1/2N - FK(b)}{N} \right) x_i = 38,50 - \left( \frac{5-2}{4} \right) \times 8 \\
 &= 38,50 - \left( \frac{3}{4} \right) \times 8 \\
 &= 38,50 - \left( \frac{24}{4} \right) \\
 &= 38,50 - 8 \\
 &= 44,5
 \end{aligned}$$

Modus: dengan nilai terbanyak yaitu 39.

Dari perhitungan di atas telah didapat hasil sebagai berikut; mean  $M = 40,9$ , median  $\text{Mdn} = 44,5$  dan modus  $M_o = 39$ . Dengan bentuk grafik batang sebagai berikut;



**Gambar 4** grafik hasil *post-test* perilaku *bullying*

### 1. Hasil *Pre-test*, *Post-test* dan *Score Gain Bullying* Peserta Didik

Setelah dilakukan konseling kelompok dengan teknik *role playing* didapat hasil *pre-test*, *post-test*, dan *gain score* dapat dilihat pada tabel 15 sebagai berikut :

<sup>61</sup>Anas Sudjono, *Ibid*, hlm. 101

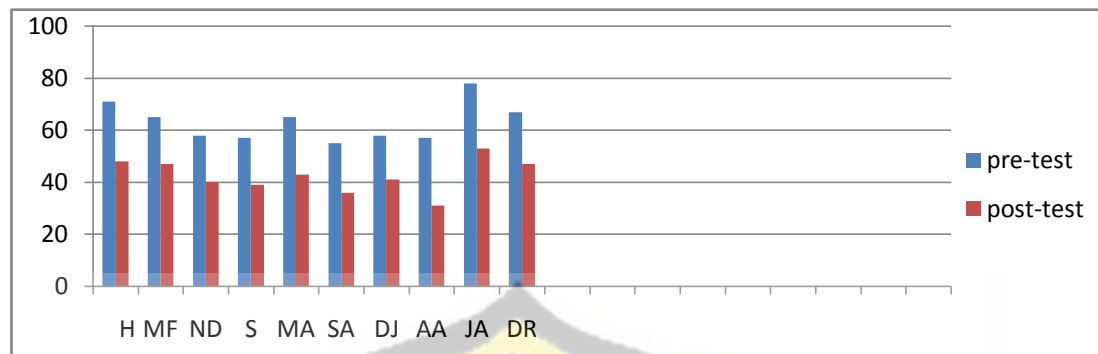
Tabel 15

**Uji Hasil *Pretest*, *Posttest*, *Scoregain* perilaku *bullying* Peserta Didik di SMP  
Gajah Mada Bandar Lampung**

| No                       | Inisial | Pretest                             | Posttest                            | Gain Score      |
|--------------------------|---------|-------------------------------------|-------------------------------------|-----------------|
| 1                        | H       | 70                                  | 48                                  | 22              |
| 2                        | MF      | 63                                  | 47                                  | 16              |
| 3                        | ND      | 57                                  | 39                                  | 18              |
| 4                        | S       | 56                                  | 39                                  | 17              |
| 5                        | MA      | 63                                  | 39                                  | 24              |
| 6                        | SA      | 55                                  | 31                                  | 24              |
| 7                        | DJ      | 57                                  | 40                                  | 17              |
| 8                        | AA      | 57                                  | 31                                  | 26              |
| 9                        | JA      | 78                                  | 48                                  | 30              |
| 10                       | DR      | 67                                  | 47                                  | 20              |
| Total                    |         | 623                                 | 409                                 | 214             |
|                          |         | $\sum x_1 623$                      | $\sum x_2 409$                      | $X = \sum Xd/N$ |
| Rata-rata dengan<br>N=10 |         | $X = \sum x_1/N$<br>$623:10 = 62,3$ | $X = \sum x_2/N$<br>$409:10 = 40,9$ | $214:10 = 21,4$ |

Berdasarkan keterangan pada tabel 15 dapat dilihat bahwa hasil *pre-test* pada 10 peserta didik sebelum mengikuti layanan konseling kelompok dengan teknik *role playing* dengan nilai rata-rata skor adalah 62,3. Sedangkan setelah mengikuti pelayanan konseling kelompok dengan teknik *role playing* hasil *post-test* diperoleh rata-rata skor sebesar 40,9. Hal ini menunjukkan bahwa layanan konseling kelompok dengan teknik *role playing* dapat mengurangi perilaku *bullying* peserta didik di SMP Gajah Mada Bandar Lampung Tahun Ajaran 2016/2017 Grafik penurunan perilaku *bullying* peserta didik yang diperoleh dari hasil skor nilai *pretest* dan *posttest* setiap peserta didik dapat dilihat sebagai berikut:





**Gambar :5** grafik *pretest posttest* peserta didik

## 2. Persyaratan Melakukan Uji-*t Paired Sample T-Test*

Uji *Paired Sample t-test* adalah uji perbedaan rata-rata dua sample berpasangan atau uji *paired sample t-test* digunakan untuk menguji ada tidaknya perbedaan *Mean* untuk dua sampel bebas (*Independen*) yang berpasangan. Adapun yang dimaksud dengan berpasangan adalah data pada sample kedua merupakan perubahan / perbedaan dari data sample pertama atau dengan kata lain sebuah sample dan subjek sama mengalami dua perlakuan.

Analisis dalam uji *Paired Sample t-test* melibatkan dua pengukuran pada subjek yang sama terhadap suatu pengaruh atau perlakuan tertentu, apabila suatu perlakuan tidak memberi pengaruh maka perbedaan rata-rata adalah NOL. Melakukan uji *t Paired Sample t-test* diperlukan data berskala *interval* atau *rasio* yang dalam *SPSS* disebut dengan *Scale* dan pengujian terhadap sample tersebut dilakukan 2 kali (sebelum, sesudah perlakuan) dalam kurun waktu yang berbeda.

Adapun dasar penggunaan uji-*t Paired Sample t-test* ialah observasi/penelitian untuk masing-masing data, perbedaan rata-rata harus berdistribusi normal. Seperti

halnya uji *statistic parametik* lainnya, uji *Paired Sample t-test* menggunakan persyaratan data yang digunakan harus berdistribusi normal. Uji *normalitas* bisa dilakukan dengan melihat nilai *Score* atau *Skewness*, *Kolmogorov Smirnov* dan lain sebagainya.

Untuk penelitian kali ini peneliti melakukan uji *normalitas* dengan melihat nilai *Shapiro-Wilk* dikarenakan jumlah subjek kurang dari 50. Dasar pengambilan keputusan adalah berdasarkan probabilitas  $> 0,05$ . Jika didapatkan hasil dari uji *normalitas* di atas probabilitas atau  $\alpha > 0,05$  maka dapat di simpulkan bahwa sample berdistribusi Normal. <sup>62</sup>Berikut peneliti paparkan hasil uji *normalitas* dengan melihat nilai *Shapiro-Wilk* :

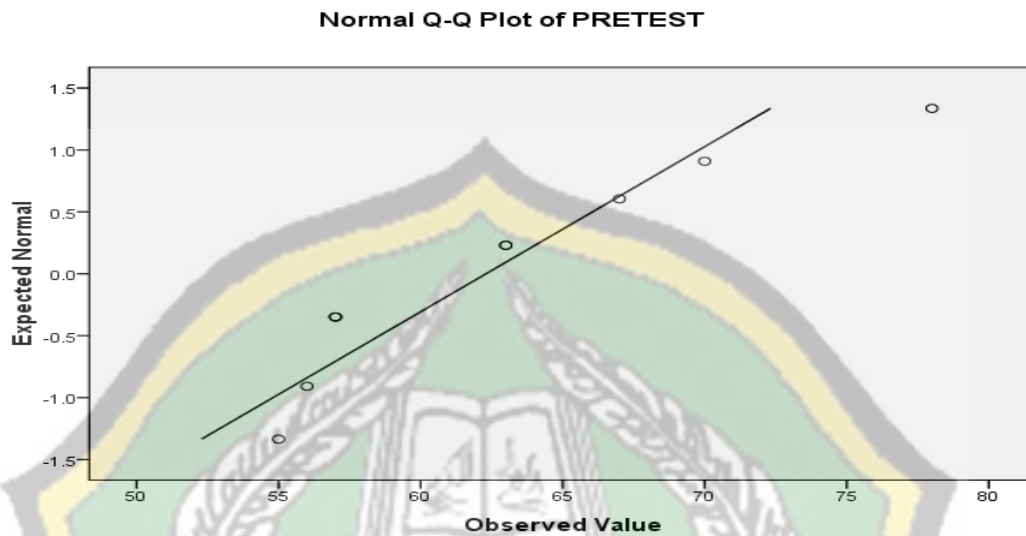
**TABEL 16**

**Normalitas**

| Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup> |    |      | Shapiro-Wilk |    |      |
|---------------------------------|----|------|--------------|----|------|
| Statistic                       | df | Sig. | Statistic    | df | Sig. |
| .260                            | 10 | .054 | .865         | 10 | .087 |
| .225                            | 10 | .163 | .854         | 10 | .065 |

Dari tabel 16 diatas diketahui bahwa nilai sig *Shapiro-Wilk* adalah 0,087 lebih besar dari nilai  $\alpha 0,05$ . Maka dapat di simpulkan bahwa sample pada penelitian ini berdistribusi normal.

<sup>62</sup>Novalia, *Olah Data Penelitian Pendidikan* (Jakarta: Anugrah Utama Raharja, 2014), hlm.



**Gambar : 6** Grafik Normal Q-Q Plot

### 3. Uji Hipotesis

Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- $H_0$  : Pemberian Konselingkelompok dengan teknik *role playing* tidak dapat mengurangi perilaku *bullying*
- $H_a$  : Pemberian Konseling kelompok dengan teknik *role playing* dapat mengurangi perilaku *bullying*

Untuk mengetahui apakah konseling kelompok dengan teknik *role playing* untuk mengurangi perilaku *bullying* dan seberapa besar skor *bullying* sebelum diberikan layanan konseling dan setelah diberikan layanan konseling dilakukan dengan menggunakan rumus analisis data *t-test*, dengan nilai distribusi yang

ditentukan yaitu derajat kebebasan  $df=N-1=10-1=9$  dengan taraf signifikansi ( $\alpha$ ) 0,05.

Adapun hipotesis statistiknya adalah sebagai berikut :

$$H_0 : \mu_1 = \mu_2$$

$$H_1 : \mu_1 \neq \mu_2$$

Berdasarkan hasil uji *t paired samples t-test* teknik *role playing* untuk mengurangi perilaku *bullying* peserta didik, penghitungan *bullying* peserta didik dilakukan dengan menggunakan *SPSS for windows release 16*, didapat hasil sebagai berikut:

**Tabel 17**  
**Hasil Uji *t Paired Samples T-Test***

|                           | Paired Differences |                |                 |   |          | t      | df | Sig. (2-tailed) |
|---------------------------|--------------------|----------------|-----------------|---|----------|--------|----|-----------------|
|                           | Mean               | Std. Deviation | Std. Error Mean | 95% Confidence Interval of the Difference |          |        |    |                 |
|                           |                    |                |                 | Lower                                     | Upper    |        |    |                 |
| Pair 1 pretest - posttest | 2.14000E1          | 4.59952        | 1.45449         | 18.10970                                  | 24.69030 | 14.713 | 9  | .000            |

Hal ini terbukti berdasarkan hasil perhitungan pengujian hipotesis menggunakan rumus uji-*t* diperoleh  $t_{hitung} = 14.713$  Hasil perolehan skor  $t_{hitung}$  kemudian dibandingkan dengan harga  $t$  pada tabel dengan  $dk = 10$  ( $dk = 10-1=9$ ) dan taraf signifikansi 0,05 diperoleh  $t_{tabel 0,05} = 1,833$ . Ketentuan  $t_{hitung} > t_{tabel}$  sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Jadi hipotesis yang berbunyi pemberian layanan konseling



kelompok dengan teknik *role playing* dapat mengurangi perilaku *bullying* peserta didik adalah diterima.

#### 4. Pembahasan

Berdasarkan penelitian Tendik Dwi Suharto (2014) tentang “pemanfaatan *role playing* untuk mengurangi *bullying* siswa kelas VII A SMP Kristen 2 Salatiga. dan hasil analisis dapat diambil kesimpulan ada perubahan signifikan perilaku *bullying* melalui bimbingan kelompok teknik *role playing* pada siswa kelas VII A SMP Kristen 2 salatiga. Jenis penelitian ini adalah eksperimen semu dengan menggunakan desain *pretest-posttest control group design*. Subjek dalam penelitian ini adalah 10 siswa yang memiliki kategori *bullying* tinggi dengan teknik pengambilan subjek *purposive random sampling*. Dari 10 siswa tersebut dibagi menjadi dua kelompok yaitu 5 siswa sebagai kelompok eksperimen dan 5 siswa menjadi kelompok kontrol. Alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala *bullying* yang diadaptasi dari Beau Biden (2008), dari dasar teori Olweus (2003), dengan jumlah 26 item pernyataan. Hasil uji validitas menunjukkan keseluruhan item memenuhi kriteria valid. Skala *bullying* memiliki reliabilitas  $\alpha = 0,970$  dengan nilai validitas terendah 0,400 dan tertinggi 0,923. Dalam penelitian ini kelompok eksperimen diberikan *treatment* dengan layanan bimbingan kelompok teknik *role play* selama 8 kali pertemuan. Teknik analisis yang digunakan yaitu *Mann Whitney* dengan bantuan program *SPPS For Window Release 16.0*. Dari hasil uji beda posttest kelompok eksperimen dan kontrol diperoleh koefisien *Asymp.sig (2-tailed)*  $0,009 < 0,01$ . Maka dapat diartikan bahwa ada perbedaan yang signifikan perilaku *bullying* siswa

kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Hasil menunjukkan skor mean rank *post test* kelompok eksperimen sebesar 3,00 menurun 5,00 dari skor *pretest* 8,00. Hasil uji beda *pretest* dan *post test* kelompok eksperimen diperoleh nilai  $p = \text{Asymp.Sig } 0,009 < 0,01$  artinya ada perbedaan yang signifikan. Dengan demikian, layanan bimbingan kelompok teknik *role play* telah menurunkan secara signifikan perilaku *bullying* siswa kelas VII A SMP Kristen 2 Salatiga.

Selain itu untuk memperkuat data sementara dalam penelitian maka perlu kiranya peneliti mengemukakan beberapa hasil penelitian yang relevan dengan penelitian yang sudah di lakukan diantaranya. Beberapa penelitian yang memperlihatkan bahwa *Bullying* merupakan masalah yang terjadi hampir ada di semua sekolah.<sup>63</sup>

3. Suci Cintya Dewi dalam penelitiannya yang berjudul "Upaya Guru Bimbingan dan Konseling Dalam mengatasi *Bullying*(studi di SMA Negeri 8 Bandar Lampung). Berdasarkan hasil penelitian di SMA Negri 8 Bandar Lampung yang menjadi faktor terjadinya *Bullying* karna warga lingkungan sekolah yang biasa berbuat kasar, guru yang memberikan contoh tidak baik dan tidak menghargai siswa.
4. Penelitian terdahulu yang di lakukan oleh Fauziah(2013) Dengan judul "Penerapan Konseling Kelompok dengan Teknik *Modeling* Guna

---

<sup>63</sup>Tendik. Pemanfaatan teknik *role playing* untuk mengurangi tindakan *bullying* pada siswa kelas VII A SMP KRISTEN 2 SALATIGA, tersedia: <https://www.google.com/search?q=pemanfaatan+role+playing+untuk+mengurangi+bullying+siswa+kelas+VII+A+SMP+Kristen+2+Salatiga&ie=utf-8&oe=utf-8>, Diakses pada tanggal 23 mei 2016, 21.00

Mengurangi Prilaku *Bullying* Siswa Kelas XI SMA N 1 Comal pada tahun Ajaran 2013/2014” menyatakan salah satu usaha yang dapat dilakukan untuk mengurangi prilaku *bullying* siswa melalui pemberian layanan konseling kelompok dengan teknik *modeling*. Di akses pada tanggal 23 mei 2016 jam 17.00.

Setelah dilakukannya observasi dan konseling dengan teknik *role playing* pada peserta didik, mereka mulai mengurangi prilaku *bullying* baik verbal,mental,maupun fisik

Berdasarkan analisis data diatas, menunjukkan bahwa terdapat penurunan perilaku *bullying* pada peserta didik setelah dilakukan kegiatan konseling kelompok dengan teknik *role playing*. Hasil analisis data penelitian, diketahui bahwa hasil *posttest* masing-masing peserta didik setelah konseling kelompok dengan teknik *role playing* lebih rendah dibandingkan dengan hasil *pretest* sebelum konseling kelompok dengan teknik *role playing*. Hal ini terbukti berdasarkan hasil perhitungan pengujian hipotesis menggunakan rumus uji-*t* diperoleh  $t_{hitung} = 14.713$  Hasil perolehan skor  $t_{hitung}$  kemudian dibandingkan dengan harga *t* pada tabel dengan  $dk = 10$  ( $dk = 10 - 1 = 9$ ) dan taraf signifikan 0,05 diperoleh  $t_{tabel} 0,05 = 1,833$ . Ketentuan  $t_{hitung} > t_{tabel}$  sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Jadi hipotesis yang berbunyi pemberian Konseling kelompok dengan teknik *role playing* dapat mengurangi perilaku *bullying* peserta didik adalah diterima.

Sebaliknya  $H_0$  yang menyatakan Pemberian Konseling kelompok dengan teknik *role playing* tidak dapat mengurangi perilaku *bullying* peserta didik adalah ditolak.

Penurunan perilaku *bullying* peserta didik ini juga di dukung dengan hasil observasi yang dilakukan oleh teman dan guru yang menunjukkan adanya penurunan perilaku *bullying* peserta didik setelah diberikan konseling kelompok dengan teknik *role playing*. Hal ini berarti bahwa perilaku *bullying* peserta didik dapat mengurang dengan menggunakan konseling kelompok dengan teknik *role playing*.

Berdasarkan perhitungan yang diperoleh dapat dipahami bahwa sebelum digunakannya konseling kelompok dengan teknik *role playing*, perilaku *bullying* peserta didik tinggi dimana 10 siswa memiliki perilaku *bullying* tinggi. Hal ini tentunya membutuhkan suatu penanganan konseling kelompok. Perilaku *bullying* peserta didik mengurang setelah dilakukannya konseling kelompok dengan teknik *role playing*. Upaya dalam mengurangi perilaku *bullying* peserta didik diperlukan konseling kelompok dengan teknik *role playing* dalam mengurangi perilaku *bullying* peserta didik.

Menurut Andi Mappiare, konseling kelompok adalah suatu jenis aktivitas kelompok, berciri proses antar pribadi yang dinamis, berfokus pada kesadaran pikiran dan tingkahlaku yang melibatkan fungsi-fungsi terapi, menyediakan bantuan konseling secara serentak pada 4-12 orang konseli normal pada masalah-masalah penyesuaian dan keprihatinan perkembangan, pemecahan bersama sebagai bidang masalah sosiopsikologis individu sebagai kelompok.<sup>64</sup>

---

<sup>64</sup>Andi Mappiare AT, *Pengantar Konseling dan Psikoterapi*, (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2011), hal.165



Dari definisi diatas, bahwa konseling kelompok adalah suatu kegiatan atau aktivitas suatu kelompok secara serentak dalam menyelesaikan masalah baik dalam penyesuaian maupun dalam perkembangan sosiopsikologisnya. Sebagai seorang pendidik dan lembaga yang formal pasti mempunyai tujuan yang sama, yaitu bagaimana supaya siswa memiliki motivasi dan keinginan belajar yang tinggi sehingga memiliki prestasi belajar yang maksimal. Sebuah layanan konseling kelompok merupakan salah satu cara untuk menangani masalah motivasi dalam belajar untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. Disini siswa dapat saling berinteraksi dalam menyampaikan masalah yang dihadapi dalam proses belajar di kelas, saling bertukar pengalaman serta pengetahuan tanpa adanya minder dari salah satu siswa yang mengikuti konseling kelompok tersebut.

Menurut Hamdani, metode *role playing* adalah cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, bergantung pada apa yang diperankan.<sup>65</sup>

Meskipun konseling kelompok dengan teknik *role playing* dapat mengurangi perilaku *bullying* peserta didik, namun dalam penelitian ini ditemukan beberapa hambatan dan keterbatasan penelitian. Diantaranya adalah kurangnya waktu penelitian dikarenakan jadwal peserta didik yang begitu padat dalam kegiatan belajar mengajar. Kurang lamanya waktu mata pelajaran bimbingan dan konseling, sehingga

---

<sup>65</sup>Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar*, ( Bandung: CV Pustaka Setia, 2011), hlm. 87

peneliti harus membuat kontrak dengan peserta didik diluar jadwal kegiatan belajar mengajar. Selain itu pula keberadaan peneliti bukan sebagai staf pengajar sehingga terkadang beberapa pertemuan yang dijadwalkan harus menggunakan jam mata pelajaran lain.

Berdasarkan bahasan diatas, maka jelas bahwa konseling kelompok dengan teknik *role playing* dapat mengurangi perilaku *bullying* peserta didik di SMP Gajah Mada Bandar Lampung.



## BAB V

### SIMPULAN DAN SARAN

#### A. Simpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian yang diperoleh, dapat diketahui bahwa hasil penelitian menunjukkan bahwa perilaku *bullying* peserta didik dapat mengurangi melalui layanan konseling kelompok dengan teknik *role playing*. Dengan perbedaan mean *pretest* 62,3 dan mean *posttest* 40,9 yang berarti terjadi penurunan sebesar 21,4. Hal ini terbukti dari hasil pengujian hipotesis menggunakan rumus uji-*t* diperoleh  $t_{hitung} = 14,713$ . Hasil perolehan skor  $t_{hitung}$  kemudian dibandingkan dengan harga *t* pada table dengan  $dk = 10$  ( $dk = 10 - 1 = 9$ ) dan taraf signifikan 0,05 diperoleh  $t_{tabel 0,05} = 1,833$ . Ketentuan  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Ternyata hasilnya  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , artinya terdapat perbedaan signifikan antara skor tingkat perilaku *bullying* peserta didik sebelum diberikan perlakuan dan setelah diberikan perlakuan konseling kelompok dengan teknik *role playing*.

Kesimpulan dalam penelitian ini yaitu perilaku *bullying* tinggi dapat dikurangi melalui layanan konseling kelompok dengan teknik *role playing* pada peserta didik. Hal ini ditunjukkan dari perubahan perilaku peserta didik dalam setiap pertemuan pada kegiatan konseling kelompok dengan teknik *role playing*, juga perilaku peserta didik dalam kegiatan sehari-hari.

## B. Saran

Bertitik tolak dari kesimpulan diatas, maka peneliti memberi saran-saran sebagai berikut :

1. Untuk guru Bimbingan Konseling agar proses dalam pendekatan konseling kelompok dengan teknik *role playing* perlu ditingkatkan terutama dalam menerapkan metode dan teknik-teknik dalam terapi agar dapat memperoleh hasil yang lebih baik dan sempurna.
2. Kepada pihak sekolah diharapkan dapat membantu pengembangan program Bimbingan Konseling sebab program tersebut sangat berguna untuk mengatasi perilaku *bullying* peserta didik. Serta menyediakan jasa psikolog atau konselor agar peserta didik dapat dengan mudah mencurahkan segala keluh kesah yang dialami oleh peserta didik.
3. Untuk peserta didik diharapkan agar lebih aktif dalam melakukan konsultasi ketika menghadapi masalah-masalah yang menghambat proses pembelajaran terutama yang berkaitan dengan perilaku *bullying*.
4. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat dijadikan sumbang pikiran bagi peningkatan kualitas atau kompetensi pribadi guru (staf ahli) bimbingan konseling untuk melaksanakan tugas dan tanggung jawab dengan baik.



## DAFTAR PUSTAKA

- Amrina Puspa. *Pengaruh Bullying Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas Vii Di Smpn31Samarinda*, <http://jurnalpsikologiuntagsmd.blogspot.com/2013/10/jurnal-psikologi-bullying.html>, (12 April 2016)
- . *Pengaruh bullying terhadap motivasi belajar siswa kelas vii di smpn 31 samarinda*. <http://jurnalpsikologiuntagsmd.blogspot.com/2013/10/jurnal-psikologi-bullying.html>, ( 21 April 2016)
- Arikunto, S. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta. Rineka Cipta. 2011
- Arjanto Paul. *Tujuan Role Playing?* (On-line), tersedia di : <http://paul-arjanto.blogspot.com/2011/06/permainan-peran-role-playing-model.html> (03 mei 2016)
- Al.Tridhonanto. *Mengapa Anak Mogok Sekolah*, Jakarta: PT Elex Media Komputindo. 2014
- Departemen Agama Ri. *Al Quran Dan Terjemahan*. Jakarta: Cv Penerbit Diponegoro. 2010
- Departemen Pendidikan. *Undang-Undang SISDIKNAS(Sistem Pendidikan Nasional)*. Jakarta: Sinar Grafika Offset, 2011
- Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Pustaka Setia, 2011
- Jenny, Gichara. *Mengatasi Prilaku Buruk Anak*. Jakarta : Kawan Pustaka, 2006
- Juntika, Nurihsan, Achmad. *Bimbingan dan Konseling dalam berbagai latar belakang*. Bandung : RefikaAditama, 2007
- Ketut Sukardi, Dewa. *Pengantar Pelaksanaan Program Bimbingan dan Konseing di Sekolah*. Jakarta : RinekaCipta, 2008
- Komalasari, Gantina dkk. *Teori dan Teknik Konseling*. Jakarta : PT Indeks, 2011

- Mappiare Andi AT. *Pengantar Konseling dan Psikoterapi*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2011
- Meleong, Lexy J. *Metodologi Kuantitatif*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya, 2013
- Monicka, *Perilaku School Bullying pada Siswa Sekolah Dasar Negeri Delegan 2, Dinginan, Sumberharjo, Prambanan, Sleman, Yogyakarta* 2014, Tersedia: [https://www.google.co.id/?gws\\_rd=cr,ssl&ei=LrMMV5OhFoSr0ATk0byQDw#q=jurnal+bullying+monica+putri+kusuma,h,13](https://www.google.co.id/?gws_rd=cr,ssl&ei=LrMMV5OhFoSr0ATk0byQDw#q=jurnal+bullying+monica+putri+kusuma,h,13), Diakses Pada Tanggal 12 April 2016,jam 15:45
- Novalia, *Olah Data Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Anugrah Utama Raharja, 2014
- Prayitno dan Erman Amti. *Dasar-Dasar Bimbingan dan Konseling*. Jakarta : Rineka Cipta, 2004
- Prayitno. *Seri Layanan Konseling Layanan Bimbingan Kelompok Konseling Kelompok*. Padang, Jurusan Bimbingan dan Konseling Fakultas Ilmu dan Pendidikan Universitas Negeri Padang, 2004
- Prihatin Rizki dkk, “Penggunaan Teknik *Role Playing* Untuk Mengurangi Perilaku *Bullying* Siswa Kelas XII MIA SMA Negeri 5 Palu”. (Jurnal Konseling dan Psikoedukasi. Vol. 1. No. 1, Juni 2016).
- Romlah Tatiek. *Teori dan Praktek Bimbingan dan Konseling*. Malang: Universitas Negeri Malang, 2006
- Subagio, Heru. *Role Playing*. Jakarta: PT. Raja Grapindo Persada, 2013
- Sudjono, Anas. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grapindo Persada, 2008
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta, 2013
- . *statistik Untuk Penelitian* Bandung: Alfabeta, 2011.

- Sutoyo Anwar. *Pemahaman Individu*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2012
- Sugijikanto Suzie. *Cegah Kekerasan Pada Anak*. Jakarta : PT. Elex Media Komputindo, 2014
- Syah Muhibin. *Psikologi Pendidikan*. Bandung : Remaja Rosdakarya, 2010
- Tendik. *Pemanfaatan teknik role playing untuk mengurangi tindakan bullying pada siswa kelas VII A SMP KRISTEN 2 SALATIGA*, tersedia: <https://www.google.com/search?q=pemanfaatan+role+playing+untuk+mengurangi+bullying+siswa+kelas+VII+A+SMP+Kristen+2+Salatiga&ie=utf-8&oe=utf-8>, (23 mei 2016)
- Tohirin. *Bimbingan dan konseling di sekolah dan madrasah*. Jakarta : Raja Grafindo Persada. 2007
- Wati Herlia, “*Metode Penelitian*” (online) blogspot, tersedia: [Http://herliamer.blogspot.com/2012/05/bab4.html](http://herliamer.blogspot.com/2012/05/bab4.html), (25 juni 2015)
- Wharton, Steve. *How To Stop That Bully*. Yogyakarta : Kanisius, 2005
- Widoyo, Eko Putra, *Penelitian Pelajar di Sekolah*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2014
- Wiyani, Ardy. *Save Our Children From School Bully*. Yogyakarta: Ar-ruzz Media, 2012
- Winkel. *Bimbingan dan Konseling di Institusi Pendidikan*. Grasindo, 1991
- Wiratna, V Sujarweni. *SPSS Untuk Penelitian*. Yogyakarta : Pustaka Baru Press, 2015