

## PENERAPAN TEKNIK *ROLE PLAYING* UNTUK MENURUNKAN PERILAKU *BULLYING* PADA REMAJA

Faijin<sup>1</sup>, Nurhayati<sup>2</sup>, Nasution<sup>3</sup>, Juanda Mansyur<sup>4</sup>, Sarbudin<sup>5</sup>  
Prodi Bimbingan dan Konseling STKIP Bima

Email : [wongfaijin@gmail.com](mailto:wongfaijin@gmail.com), [sophynurhayati@yahoo.co.id](mailto:sophynurhayati@yahoo.co.id),  
[bang\\_nasution67@yahoo.com](mailto:bang_nasution67@yahoo.com), [juandamansyur707@gmail.com](mailto:juandamansyur707@gmail.com)  
[sarbudin.bk@gmail.com](mailto:sarbudin.bk@gmail.com)

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menguji efektifitas role playing untuk menurunkan perilkubullying pada remaja. Masalah bullying adalah salah satu masalah serius yang dihadapi oleh kita semua saat ini terutama remaja. Pada masyarakat awam, perilaku bullying dianggap suatu hal biasa dan masyarakat tidak menyadari bahwa perilaku tersebut berdampak buruk pada perkembang anak khususnya perkembangan psikologi. Masa remaja adalah masa mencari identitas, untuk itu remaja perlu perlakuan dan pengasuhan keluarga dan lingkungan yang positif agar dapat berkembang kearah yang diharapkan secara maksimal.

Perilaku bullying adalah perilaku agresif yang dilakukan oleh seseorang atau sekelompok orang kepada seorang atau kelompok yang tidak mampu melawan atau mempertahankan diri. Penelitian ini menggunakan rancangan pre-eksperimen one group pretest-posttest design (tes awal-tes akhir kelompok tunggal). Pada tahap pre-test responden dilakukan test awal sebelum diberikan perlakuan selanjutnya diberikan perlakuan, kemudian diukur kembali (posttest). Penentuan sampel penelitian menggunakan teknik purposive sampling. Instrumen pengukuran hasil penelitian menggunakan lembar penilaian diri, observasi. Data hasil penelitian ini dianalisa dengan rumus  $t_{test}$  (uji t). Hasil analisis data menemukan bahwa nilai rata-rata pretest adalah 69,85% sedangkan nilai rata-rata posttest adalah 56,57%. Nilai  $t_{hitung}$  adalah 2,309% apabila dikonsultasikan dengan nilai  $t_{tabel}$  maka nilai  $t_{tabel}$  adalah 1,943%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai  $t_{hitung}$  lebih besar daripada nilai  $t_{tabel}$ . Maka hal itu bermakna bahwa hipotesis alternatif ( $H_a$ ) “penggunaan teknik role playing efektif untuk menurunkan perilaku bullying pada remaja” diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa Role Playing efektif untuk menurunkan perilaku bullyimh pada remaja.

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

## PENDAHULUAN

Tujuan umum pelayanan bimbingan dan konseling pada dasarnya sejalan dengan tujuan pendidikan itu sendiri karena bimbingan dan konseling merupakan bagian integral dari sistem pendidikan. Pada Undang-Undang Nomor 2 tahun 1989 tentang Sistem Pendidikan Nasional disebutkan bahwa tujuan pendidikan adalah terwujudnya manusia Indonesia seutuhnya yang cerdas, yang beriman dan taqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi pekerti luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan, kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian yang mantap dan mandiri serta rasa tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan. Secara umum, Bimbingan dan Konseling adalah suatu proses pemberian bantuan kepada individu secara berkelanjutan dan sistematis, yang dilakukan oleh seorang ahli yang telah memiliki wawasan pengetahuan, mengikuti latihan khusus, memiliki kepribadian sebagai seorang konselor. Adapun tujuan pemberian bantuan tersebut agar individu dapat memahami dirinya, lingkungannya, serta dapat mengarahkan diri dan menyesuaikan diri dengan lingkungan untuk mengembangkan potensi dirinya secara optimal untuk kesejahteraan dirinya dan kesejahteraan masyarakat. Masa remaja merupakan masa peralihan antara masa kehidupan anak-anak dan masa kehidupan orang dewasa yang ditandai dengan pertumbuhan dan perkembangan biologis dan psikologis. Secara biologis ditandai dengan tumbuh dan berkembangnya seks primer dan seks sekunder. Sedangkan secara psikologis ditandai dengan sikap dan perasaan, keinginan dan emosi yang labil atau tidak menentu. Menurut Prayitno dan Amti (2004: 309) bimbingan kelompok merupakan layanan bimbingan yang diberikan dalam suasana kelompok sehingga dengan dilaksanakannya layanan bimbingan kelompok, peserta didik dapat memperoleh pengalaman, pengetahuan dan informasi yang berkaitan dengan perilaku sosial peserta didik di sekolah.

Pada layanan bimbingan kelompok ada beberapa teknik yang dapat digunakan, salah satunya adalah teknik *role playing*. Bermain peran (*role playing*) biasanya digunakan dalam bimbingan kelompok, dimana melibatkan orang lain. Anggota kelompok lain dapat berperan sebagai *ego state* yang bermasalah dengan anak. Anak tersebut dilatih dengan anggota kelompok untuk bertingkah laku sesuai dengan apa yang akan diuji coba di dunia nyata, anak dapat meningkatkan perasaannya sendiri serta perasaan orang lain dan anak mampu mengidentifikasi situasi-situasi dunia nyata dengan ide-ide orang lain. Teknik bermain peran (*role playing*) dalam penelitian ini diharapkan dapat menurunkan perilaku *bullying* dengan cara memainkan peran untuk meningkatkan beberapa aspek seperti aspek empati, keterampilan, interpersonal, kemampuan pengendalian diri dan sikap bertanggung jawab. Banyak permasalahan yang timbul, salah satunya permasalahan *bullying* di desa Rabakodo yang marak terjadi belakangan ini. Munculnya masalah *bullying* pada lingkungan masyarakat ini sangat bertentangan dengan isi Undang-Undang No. 23 tahun 2002 tentang perlindungan anak, pasal 4 yang berbunyi “setiap anak berhak untuk hidup, tumbuh, berkembang dan berpartisipasi secara wajar sesuai dengan harkat dan martabat kemanusiaan serta dapat perlindungan dari kekerasan dan diskriminasi”.

*Bullying* berasal dari kata “*bully*” yang artinya penggertak atau orang yang mengganggu orang lain yang lebih lemah. *Bullying* secara umum juga diartikan sebagai perpeloncoan, penindasan, pengucilan, pemalakan dan sebagainya. Perilaku *bullying* dilakukan dalam situasi dimana ada hasrat untuk melukai, menakuti atau membuat orang lain merasa tertekan, trauma, depresi dan tidak berdaya (Kamus Besar Bahasa Indonesia). Menurut Djuwita (2006) terjadinya *bullying* di sekolah merupakan suatu proses dinamika kelompok, dimana ada pembagian-

pembagian peran. Peran-peran tersebut adalah *bully*, *asisten bully*, *reinforcer*, *victim*, *devender* dan *outsider*. *Bully* yaitu peserta didik yang dikategorikan sebagai pemimpin yang berinisiatif dan aktif terlibat dalam perilaku *bullying*. *Asisten bullying* juga terlibat aktif dalam perilaku *bullying*, namun cenderung tergantung atau mengikuti perintah *bully*. *Reinforcer* adalah mereka yang ada ketika kejadian *bullying* terjadi, ikut menyaksikan, menertawakan korban, memprovokasi *bully*, mengajak individu lain untuk menonton dan sebagainya. Sedangkan *outsider (bystander)* adalah orang-orang tahu bahwa hal itu terjadi, namun tidak melakukan apapun, seolah-olah tidak peduli.

Pengamatan yang dilakukan selama masa covid-19 di Desa Rabakodo Kecamatan Woha, terdapat beberapa anak yang menjadi korban *bullying*, sehingga mereka sulit untuk bergaul serta beradaptasi dengan yang lainnya. Remaja yang cenderung memiliki perilaku *bullying* berjumlah 7 orang dengan perilaku *bullying* fisik, verbal dan relasional. Hasil wawancara yang dilakukan dengan orang tua dari anak yang menjadi korban *bullying* di Desa Rabakodo Kecamatan Woha, terdapat beberapa perilaku *bullying* yang cenderung dilakukan oleh remaja. Bentuk perilaku *bullying* yang terjadi yaitu perilaku *bullying* fisik (memukul dan menendang), perilaku *bullying* verbal (julukan nama dan mengejek) dan perilaku *bullying* relasional (pandangan sinis dan tawa mengejek).

### **Role Playing**

Banyak materi belajar yang sulit diterima dan dijelaskan hanya menggunakan kata-kata. Ada beberapa metode yang dapat digunakan dalam pembelajaran, misalnya metode *role playing*, ceramah, pemberian tugas, eksperimen, tanya jawab dan masih banyak lagi metode yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Penggunaan metode yang tepat, guru bimbingan dan konseling dapat menjelaskan sesuatu yang akan disampaikan dengan mudah dan dapat dipahami oleh individu. Teknik bermain peran (*role playing*) dalam penelitian ini diharapkan dapat menurunkan perilaku *bullying* dengan cara memainkan peran untuk meningkatkan beberapa aspek seperti aspek empati, keterampilan, interpersonal, kemampuan pengendalian diri dan sikap bertanggung jawab. Menurut Sugihartono (Arum Suryaningtyas, 2014: 27-28) teknik *role playing* merupakan metode pembelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan anak dengan cara anak memerankan suatu tokoh hidup atau benda mati. Menurut Wina Sanjaya (Arum Suryaningtyas, 2014: 27-28) teknik *role playing* adalah metode pembelajaran sebagai bagian dari bentuk simulasi yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa sejarah, mengkreasi peristiwa-peristiwa aktual atau kejadian-kejadian yang muncul pada masa mendatang.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa teknik *role playing* adalah teknik pembelajaran dalam bimbingan kelompok yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa sejarah, peristiwa aktual atau kejadian yang mungkin akan muncul pada masa mendatang, individu yang menjadi anggota kelompok akan berakting atau berperan tentang suatu topik atau situasi yang sesuai dengan masalah yang akan dibahas dalam bimbingan kelompok.

### **Tujuan Role Playing**

Tujuan bermain peran secara umum adalah menggambarkan suatu peristiwa masa lampau atau dapat pula cerita dimulai dengan berbagai kemungkinan yang terjadi baik sekarang maupun mendatang, kemudian ditunjuk beberapa individu untuk melakukan peran sesuai dengan tujuan

cerita.

Menurut Oemar Hamalik (Arum Suryaningtyas, 2014: 27-28) tujuan teknik *role playing* adalah untuk mengembangkan keterampilan-keterampilan interaktif atau keterampilan-keterampilan reaktif, para peserta didik pengamat drama menyamakan diri dengan pelaku (*actor*) dan tingkah laku mereka, untuk mengembangkan prosedur-prosedur kognitif dan prinsip-prinsip yang mendasari perilaku keterampilan yang telah didramatisasikan dan dapat memperbaiki keterampilan-keterampilan mereka dengan mengulanginya dalam penampilan berikutnya. Sedangkan menurut Nana Sudjana (Anis Denista Prahasti, 2016: 30) tujuan teknik *role playing* adalah sebagai berikut;1) Agar peserta didik dapat menghayati dan menghargai perasaan orang lain,2) Dapat belajar bertanggung jawab,3) Dapat belajar mengambil keputusan dalam situasi kelompok secara spontan,4) Merangsang kelas untuk berpikir dan memecahkan masalah.

### **Tahapan Role Playing**

terdapat tiga hal penting diperhatikan oleh guru bimbingan dan konseling dalam penggunaan teknik *role playing* yaitu; kualitas pemeran, analisis yang mengiringi pemeran dan persepsi peserta didik mengenai kesamaan permainan peranan dengan kehidupan nyata. Menurut Shaftels, tahap-tahap dalam penggunaan teknik *role playing* dapat dibagi menjadi sembilan tahapan yaitu sebagai berikut;1) Tahap pemanasan: mengidentifikasi dan mengenal masalah, memperjelas masalah, menafsirkan masalah, menjelaskan *role playing*. 2) Memilih partisipan: menganalisis peran, memilih pemain yang akan melakukan peran. 3) Mengatur setting tempat kejadian: mengatur sesi-sesi atau batasan tindakan, menegaskan kembali peran, lebih mendekat pada situasi yang bermasalah. 4) Menyiapkan observer: memutuskan apa yang akan dicari dan diamati, memberi tugas pengamatan. 5) Pemeranan: memulai *role playing*, mengukuhkan *role playing*, mengakhiri *role playing*. 6) Diskusi dan evaluasi: mereview pemeranan (kejadian, posisi dan kenyataan), mendiskusikan fokus-fokus utama, mengembangkan pemeranan selanjutnya.7) Pemeranan kembali: memainkan peran yang telah direvisi, memberi masukan atau alternatif perilaku dalam langkah selanjutnya. 8) Diskusi dan evaluasi: mereview pemeranan (kejadian, posisi dan kenyataan), mendiskusikan fokus-fokus utama, mengembangkan pemerannya selanjutnya. 9) Berbagi pengalaman dan melakukan generalisasi: menghubungkan situasi yang bermasalah dengan kehidupan sehari-hari serta masalah-masalah aktual dan menjelaskan prinsip-prinsip umum dalam tingkah laku.

### **Perilaku Bullying**

*Bullying* berasal dari kata “*bully*” yang artinya penggertak atau orang yang mengganggu orang lain yang lebih lemah. *Bullying* secara umum juga diartikan sebagai perpeloncoan, penindasan, pengucilan, pemalakan dan sebagainya. Perilaku *bullying* dilakukan dalam situasi dimana adahasrat untuk melukai, manakuti atau membuat orang lain merasa tertekan, trauma, depresi dan tidak berdaya. Menurut Olweus (dalam Kusumasari, dkk, 2019: 57) *bullying* merupakan masalah psikososial dengan menghina dan merendahkan orang lain secara berulang-ulang dengan dampak negatif terhadap pelaku dan korban *bullying*, dimana pelaku mempunyai kekuatan yang lebih dibandingkan korban. Menurut Barbara Coloroso (dalam Yuyarti, 2018: 170) *bullying* adalah tindakan bermusuhan yang dilakukan secara sadar dan disengaja yang bertujuan untuk menyakiti, seperti menakuti melalui ancaman agresi dan menimbulkan terror

dan merupakan tindakan yang direncanakan maupun yang spontan bersifat nyata.

### **Jenis-Jenis Perilaku *Bullying***

Berdasarkan pengertian perilaku *bullying* di atas, maka terdapat jenis-jenis perilaku *bullying*. Menurut Coloroso (dalam Yuyarti, 2018: 170) ada tiga jenis-jenis perilaku *bullying* yaitu sebagai berikut: 1) Perilaku *bullying* fisik; penindasan fisik merupakan jenis *bullying* yang paling tampak dan paling dapat diidentifikasi diantara bentuk-bentuk penindasan lainnya, namun kejadian penindasan fisik terhitung kurang dari sepertiga insiden penindasan yang dilaporkan oleh anak. Contoh jenis penindasan secara fisik adalah sebagai berikut; memukul, mencekik, menyikot, meninju, menendang, menggigit, mencakar dan meludahi. Individu yang ditindas hingga ke posisi yang menyakitkan, merusak dan menghancurkan pakaian serta barang-barang milik individu yang tertindas. 2) Perilaku *bullying* verbal; *bullying* verbal adalah bentuk penindasan yang paling umum digunakan baik oleh anak perempuan maupun anak laki-laki. *Bullying* verbal mudah dilakukan dan dapat dibisikan dihadapan orang dewasa serta teman sebaya tanpa terdeteksi. Perilaku *bullying* verbal berupa julukan nama, celaan, fitnah, kritik kejam dan pernyataan-pernyataan bernuansa ajakan seksual atau pelecehan seksual. 3) Perilaku *bullying* relasional; perilaku *bullying* relasional adalah perilaku *bullying* yang paling sulit untuk dideteksi dari luar. *Bullying* relasional adalah pelemahan harga diri korban *bullying* secara sistematis melalui pengabaian, pengecualian atau penghindaran. Perilaku *bullying* relasional dapat mencakup sikap-sikap yang tersembunyi seperti pandangan yang agresif, lirik mata, helaan napas, bahu yang bergidik, cibiran, tawa mengejek dan bahasa tubuh yang kasar.

### **Faktor Penyebab Terjadinya Perilaku *Bullying***

Terjadinya perilaku *bullying* bukan tidak beralasan, ada banyak faktor penyebab terjadinya perilaku *bullying* antara lain faktor keluarga, lingkungan sekolah, teman sebaya dan lingkungan sosial. 1) Lingkungan keluarga; pelaku perilaku *bullying* seringkali berasal dari keluarga yang bermasalah, misalnya sering mendapatkan hukuman dari orangtua secara berlebihan atau situasi rumah yang penuh stress, agresi dan permusuhan. 2) Lingkungan sekolah; pihak sekolah sering mengabaikan keberadaan *bullying* ini, akibatnya anak-anak sebagai pelaku *bullying* akan mendapatkan penguatan terhadap perilakunya untuk melakukan intimidasi terhadap individu lainnya. Perilaku *bullying* dapat berkembang dengan pesat dalam lingkungan sekolah dan sering memberikan masukan negatif pada individu. misalnya memberikan hukuman yang tidak membangun sehingga tidak mengembangkan rasa menghargai dan menghormati antar sesama anggota sekolah. 3) Kelompok sebaya; ketika individu berinteraksi dalam sekolah dan lingkungan rumah, individu terdorong untuk melakukan perilaku *bullying*. Beberapa individu melakukan perilaku *bullying* dalam usaha untuk membuktikan bahwa mereka bisa masuk dalam kelompok tertentu, meskipun mereka sendiri merasa tidak nyaman dengan perilaku tersebut. 4) Lingkungan sosial: lingkungan sosial dapat menjadi penyebab timbulnya perilaku *bullying*. Salah satu faktor lingkungan sosial yang menyebabkan perilaku *bullying* adalah kemiskinan. Individu yang hidup dalam kemiskinan akan berbuat apa saja demi memenuhi kebutuhan hidupnya, sehingga tidak heran jika di lingkungan sekolah sering terjadi pemalakan antar peserta didik.



## **Tinjauan Tentang Remaja**

Masa remaja merupakan masa peralihan antara masa kehidupan anak-anak dan masa kehidupan orang dewasa yang ditandai dengan pertumbuhan dan perkembangan biologis dan psikologis. Secara biologis ditandai dengan tumbuh dan berkembangnya seks primer dan seks sekunder sedangkan secara psikologis ditandai dengan sikap dan perasaan, keinginan dan emosi yang labil atau tidak menentu. Menurut WHO remaja adalah penduduk dalam rentang usia 10-19 tahun, menurut peraturan menteri kesehatan RI nomor 25 tahun 2014, remaja adalah penduduk dalam rentang usia 10-18 tahun dan menurut badan kependudukan dan keluarga berencana (BKKBN) rentang usia remaja adalah 10-24 tahun dan belum menikah. Masa remaja adalah masa peralihan atau masa transisi dari anak menuju masa dewasa. Pada masa remaja ini begitu pesat mengalami pertumbuhan dan perkembangan baik itu fisik maupun mental.

Menurut Hurlock (dalam Khoirul, dan Farid, 2016), fase remaja dapat dibagi menjadi masa remaja awal dengan usia antara 13-17 tahun dan masa remaja akhir dengan usia 17-18 tahun. Masa remaja awal dan akhir menurut Hurlock memiliki karakteristik yang berbeda dikarenakan pada masa remaja akhir individu telah mencapai transisi perkembangan yang lebih mendekati dewasa.

## **Masa Remaja**

Menurut Sidik Jatmika (dalam jurnal Khamim Z.P, 2017) ciri-ciri remaja dapat dibagi menjadi beberapa yaitu sebagai berikut:

- a. Remaja mulai menyampaikan kebiasaannya dan haknya untuk mengemukakan pendapatnya sendiri, dapat menciptakan ketegangannya dan perselisihan dan bisa menjauhkan rema dari keluarganya.
- b. Remaja lebih mudah dipengaruhi oleh teman-temannya dari pada mereka masih kanak-kanak. Masa remaja berperilaku dan mempunyai kesenangan yang berbeda bahkan bertentangan dengan perilaku dan kesenangan keluarga.
- c. Remaja mengalami perubahan fisik yang luar biasa, baik pertumbuhannya maupun seksualitas. Perasaan seksual yang mulai muncul bisa menakutkan, membingungkan serta menjadi sumber perasaan salah dan frustrasi.
- d. Remaja sering menjadi percaya diri serta emosinya yang biasanya meningkat sehingga dapat mengakibatkan sulit menerima nasehat dan pengarahan orangtua.

Masa remaja ini merupakan segmen kehidupan yang penting dalam siklus perkembangan individu dan merupakan masa transisi yang dapat diarahkan kepada perkembangan masa dewasa yang sehat. Apabila tugas perkembangan sosial ini dapat dilakukan dengan baik, remaja tidak akan mengalami kesulitan dalam kehidupan sosialnya serta akan membawa kebahagiaan dan kesuksesan dalam menuntaskan tugas perkembangan untuk fase-fase berikutnya.

Menurut William Kay (dalam kutipan jurnal Khamim Z.P, 2017) ada beberapa tugas perkembangan pada masa remaja adalah sebagai berikut:1)Menerima fisiknya sendiri sebagai keragaman kualitasnya, 2) Mencapai kemandirian emosional dari orangtua atau figur-figur yang mempunyai otoritas, 3) Mengembangkan keterampilan komunikasi interpersonal dan bergaul dengan teman sebaya baik secara individu maupun kelompok. 4) Menerima dirinya sendiri dan memiliki kepercayaan terhadap kemampuannya sendiri, 5) Memperkuat kemampuan

mengendalikan diri atas dasar skala nilai, prinsip-prinsip atau falsafah hidup, 6) Mampu meninggalkan reaksi dan penyesuaian diri (sikap/perilaku) kekanak-kanakan

## METODE PENELITIAN

$O_1 \times O_2$        $O_1$ = nilai *pretest* (sebelum diberi perlakuan)  
                           $O_2$ = nilai *posttest* (setelah diberi perlakuan)  
                           $X$ = pengaruh perlakuan ( $O_2-O_1$ )

Subyek penelitian sebanyak 7 orang remaja yang memiliki perilaku *bullying* yang dapat memenuhi kebutuhan penelitian. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik purposive sampling. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner/lembar penilaian diri sebagai metode utama dan observasi, wawancara sebagai metode pendukung. Pengujian hipotesis penelitian menggunakan uji statistik parametrik, yaitu uji t.

$$t = \frac{x_1 - x_2}{s \sqrt{\left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}\right)}}$$

Keterangan:

$x_1$  : nilai rata-rata sebelum eksperimen  
 $x_2$  : nilai rata-rata sesudah eksperimen  
 $s$  : standar deviasi gabungan  
 $n_1$  : jumlah anggota sebelum eksperimen  
 $n_2$  : jumlah anggota sesudah eksperimen

Kaidah keputusan:

Jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , maka  $H_0$  ditolak  
 Jika  $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ , maka  $H_0$  diterima.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Untuk mengetahui seberapa besar efektivitas penggunaan teknik *role playing* untuk menurunkan perilaku *bullying* pada remaja di desa Rabakodo, Berikut ini adalah hasil analisis data instrumen penelitian yaitu lembar penilaian diri tentang perilaku *bullying* yaitu sebagai berikut:

Table 4.2: Skor *Pretest* dan *Posttest* tentang perilaku *bullying*

No	Nama	Hasil Analisis Data	
		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1	ABM	82	73
2	AM	71	60
3	SH	75	60
4	FR	47	45

5	FR	79	56
6	K	63	44
7	DM	72	58
Jumlah		489	396
Nilai Rata-Rata		69,85%	56,57%

Berdasarkan nilai rata-rata pada table 2 yaitu nilai rata-rata untuk *pretest* adalah 69,85% sedangkan nilai rata-rata untuk *posttest* adalah 56,57%. Setelah menentukan nilai rata-rata, maka peneliti akan mencari nilai standar deviasi agar memperoleh nilai standar deviasi gabungan.

Rumus Uji t adalah sebagai berikut:

$$\begin{aligned}t &= \frac{x_1 - x_2}{s \sqrt{\left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}\right)}} \\&= \frac{69,85 - 56,57}{10,87 \sqrt{\left(\frac{1}{7} + \frac{1}{7}\right)}} \\&= \frac{13,28}{10,87 \sqrt{0,14 + 0,14}} \\&= \frac{13,28}{10,87 \sqrt{0,28}} \\&= \frac{13,28}{5,75} \\&= 2,309\end{aligned}$$

Berdasarkan hasil analisis data yang dijelaskan di atas, maka dapat peneliti simpulkan bahwa nilai  $t_{hitung}$  adalah 2,309.

Perilaku *bullying* adalah perilaku agresif secara intimidasi yang dilakukan oleh seseorang atau sekelompok orang secara berulang kali terhadap seorang korban yang tidak dapat mempertahankan diri guna untuk menyakiti atau menyingkirkan adanya kesenjangan dan adanya ketidak-seimbangan kekuatan baik secara fisik, kemampuan kognitif maupun status sosial.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan teknik *role playing* efektif untuk menurunkan perilaku *bullying* pada remaja di desa rabakodo. Hasil perhitungan data dengan menggunakan uji t, maka diperoleh nilai  $t_{hitung}$  adalah 2,309 dan apabila nilai  $t_{hitung}$  dikonsultasikan dengan nilai  $t_{tabel}$  maka nilai  $t_{tabel}$  adalah 1,943. Hal ini menandakan bahwa hipotesis nol ( $H_0$ ) yang berbunyi penggunaan teknik *role playing* tidak efektif untuk menurunkan perilaku *bullying* pada remaja di desa Rabakodo sehingga hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis alternatif ( $H_a$ ) yang berbunyi penggunaan teknik *role playing* efektif untuk menurunkan perilaku *bullying* pada remaja di desa Rabakodo sehingga dapat diputuskan bahwa hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima ( $t_{hitung} > t_{tabel}$ ).



## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil analisis data penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan teknik *role playing* efektif untuk menurunkan perilaku *bullying* pada remaja di desa Rabakodo. Hal tersebut dapat dilihat dari nilai analisis data *pretest* adalah 489 dengan nilai rata-rata 69,85%, Sedangkan nilai hasil analisis data *posttest* adalah 396 dengan nilai rata-rata 56,57%. Jika dibandingkan antara nilai *pretest* yaitu 489 dan nilai *posttest* yaitu 396 dengan nilai rata-rata menurunnya perilaku *bullying* pada subyek penelitian sebanyak 93%, sehingga dapat diputuskan bahwa hipotesis alternatif ( $H_a$ ) yang berbunyi penggunaan teknik *role playing* efektif untuk menurunkan perilaku *bullying* pada remaja di desa Rabakodo diterima ( $t_{hitung} > t_{tabel}$ ).

Perilaku *Bullying* kerap memberi dampak sosial yang buruk bagi perkembangan remaja, untuk itu peran semua pihak sangat diharapkan dalam membantu remaja agar terhindar dari dampak buruk yang berkepanjangan. Jika perilaku *bullying* ini dibiarkan, maka remaja akan merasa terisolir dari pergaulan, prestasi akademik akan menurun dan merasa ketakutan yang berlebihan

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Abdul Syani. 1994. *Sosiologi skematikateori dan terapan*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Ahmadi, A. 2004. *Sosiologi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dariyi, A. 2004. *Psikologi Perkembangan Remaja*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Dede, R. dan Herdi. 2013. *Bimbingan Konseling*. Bandung: Remaja Rosdakara.
- Effendi, OU. 1994. *Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Fachuruddin, H. 2008. *Psikologi Keluarga dalam Islam*. Banda Aceh: Yayasan Pena Banda Aceh.
- Hasan, B. 2000. *Remaja Berkualitas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Mu'awanah, dkk, 2009. *Bimbingan dan Konseling Islam di Sekolah Dasar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Nata, A. 2003. *Manajemen Pendidikan*. Jakarta: kencana
- Nawawi. H. 1984. *Administrasi Pendidikan*. Jakarta: Gunung Agug.
- Prayitno. 2004. *Dasar-Dasar Bimbingan dan Konseling*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Rofin, M. 2009. *Remaja dalam Pelukan Dosa*. Jombang: Darul Hikmah.
- Suhesti, E.A. 2012. *Bagaimana Konselor Sekolah Bersikap*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Salahudin, A. 2010. *Bimbingan dan Konseling*, Bandung: Pustaka Setia.
- Tohrin. 2011. *Bimbingan dan Konseling di Sekolah dan Madrasah*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Walgito, B. 2010. *Bimbingan Konseling Studi dan Karier*. Yogyakarta: Andi Offset