

**PENGGUNAAN TEKNIK *ROLE PLAYING* UNTUK
MENGURANGI PERILAKU *BULLYING* PADA SISWA KELAS
VII DI MTsS DARUL ULUM YPUI BANDA ACEH**

SKRIPSI

Diajukan Oleh:

**Yut Adela
NIM. 180213050
Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Prodi Bimbingan dan Konseling**



**PROGRAM STUDY BIMBINGAN DAN KONSELING
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGRI AR-RANIRY
DARUSSALAM, BANDA ACEH
2023 M / 1445 H**

PENGGUNAAN TEKNIK *ROLE PLAYING* UNTUK MENGURANGI PERILAKU *BULLYING* PADA SISWA KELAS VII DI MTsS DARUL ULUM YPUI BANDA ACEH.

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh
Sebagai Persyaratan Untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Prodi Bimbingan dan Konseling**

Diajukan Oleh

**YUT ADELA
NIM.180213050**

**Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Prodi Bimbingan dan Konseling**

Disetujui Oleh:

Pembimbing I



**Elviana, S.Ag., M.Si
NIP. 197806242014112001**

Pembimbing II



**Evi Zuhara, M.Pd
NIP.19890312202012016**

PENGGUNAAN TEKNIK ROLE PLAYING UNTUK MENGURANGI PERILAKU BULLYING PADA SISWA KELAS VII DI MTsS DARUL ULUM YPUT BANDA ACEH

SKRIPSI

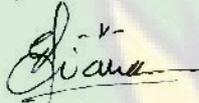
Telah Diuji oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dan Dinyatakan Lulus serta Diterima sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S-1) dalam Ilmu Pendidikan Bimbingan dan Konseling

Pada Hari/Tanggal :

Senin, 24 Juli 2023
06 Muharram 1445

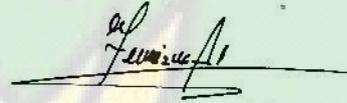
Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua,



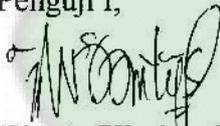
Elviana, S.Ag., M.Si
NIP. 197806242014112001

Sekretaris,



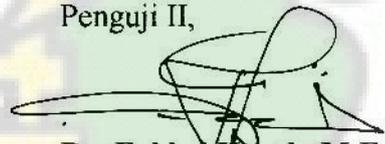
Evi Zuhara, M.Pd
NIP. 198903122020122016

Penguji I,



Wanty Khaira, S.Ag., M.Ed
NIP. 197606132014112002

Penguji II,



Dr. Fakhri Yacob, M.Ed
NIP. 196704011991031006

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry
Darussalam Banda Aceh




Prof. Safrul Zulk, S.Ag., M.A., M.Ed., Ph.D
NIP. 1973010211997031003

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Yut Adela
NIM : 180213050
Prodi : Bimbingan dan konseling
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Judul Skripsi : Penggunaan Teknik Role Playing untuk Mengurangi Perilaku Bullying Pada Siswa Kelas VII Di MTs Darul Ulum YPUI Banda Aceh.

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggungjawabkan;
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah karya orang lain;
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya;
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data;
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggung jawab atas karya ini.

Bila dikemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggungjawabkan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenakan sanksi berdasarkan yang telah berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

Aceh Besar, 24 Juni 2023

Yang Menyatakan,





Yut Adela
NIM.180213050

ABSTRAK

Nama : Yut Adela
NIM : 180213050
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/Bimbingan dan Konseling
Judul : Penggunaan teknik Role Playing untuk Mengurangi Perilaku *Bullying* pada Siswa MTsS Darul Ulum YPUI Banda Aceh.
Tebal Skripsi : 121 Halaman
Pembimbing I : Elviana, M.Si
Pembimbing II : Evi Zuhara, M.Pd
Kata Kunci : *Role Playing, Bullying*

Bullying adalah salah satu perilaku yang tidak baik, *bullying* merupakan perilaku yang melanggar norma-norma baik dalam lingkungan sekolah maupun dalam lingkungan masyarakat. Namun saat ini yang terjadi di MTsS Darul Ulum YPUI Banda Aceh masih banyak siswa yang melakukan *bullying*. Siswa masih suka berkata kasar, memfitnah teman, merusak barang teman, dan bahkan memukul teman dengan dalih bercanda. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengurangan perilaku *bullying* siswa sesudah dan sebelum penerapan teknik *role playing*. Metode dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yang berbentuk *One Group Pretest Posttest Design*. Populasi berjumlah 66 siswa, dan sampel 8 siswa, dan menggunakan teknik *purpose sampling*. Teknik pengumpulan data dengan angket untuk mengukur perilaku *bullying* siswa, setelah memperoleh data, data dianalisis dengan menggunakan uji-T dengan bantuan *Microsoft Excel*. Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan dari data penelitian diperoleh alternatif H_a diterima dan hipotesis H_0 ditolak, hasil uji-t terdapat pengurangan perilaku *bullying* siswa yang signifikan sesudah dan sebelum penggunaan teknik *role playing*. Kesimpulan penelitian menunjukkan penggunaan teknik *role playing* dapat mengurangi perilaku *bullying* pada siswa. Penelitian ini dapat dijadikan bahan rujukan bagi penelitian selanjutnya terkait perilaku *bullying* siswa.

Kata Kunci : *Role Playing, Bullying*

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat dan salam kepada baginda Nabi Muhammad SAW. skripsi ini diajukan untuk memenuhi syarat memperoleh gelar sarjana pada program studi Bimbingan dan Konseling Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-raniry Banda Aceh. Judul penulisan yang diajukan adalah **Penggunaan Teknik *Role Playing* untuk Mengurangi Perilaku *Bullying* Pada Siswa MTs Darul Ulum YPUI Banda Aceh.**

Dalam penulisan skripsi tidak lepas dari bantuan, bimbingan serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis ucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada bapak dan ibu yang terhormat:

1. Prof. Safrul Muluk, S.Ag, M.A, M.Ed, P.h.D selaku dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, pembantu dekan dan seluruh staf karyawan/karyawati FTK UIN Ar-Raniry yang telah memberi izin untuk melanjutkan studi di program Studi Bimbingan dan Konseling.
2. Muslima, S.Ag., M.Ed selaku ketua program Studi bimbingan dan Konseling UIN Ar-Raniry Banda Aceh.
3. Elviana, M.Si selaku pembimbing I yang senantiasa bijaksana dalam memberikan nasehat dan motivasi, serta membimbing dengan penuh kesabaran sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi.
4. Evi zuhara, M.Pd selaku pembimbing II yang senantiasa meluangkan waktu, tenaga dan fikiran sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi.

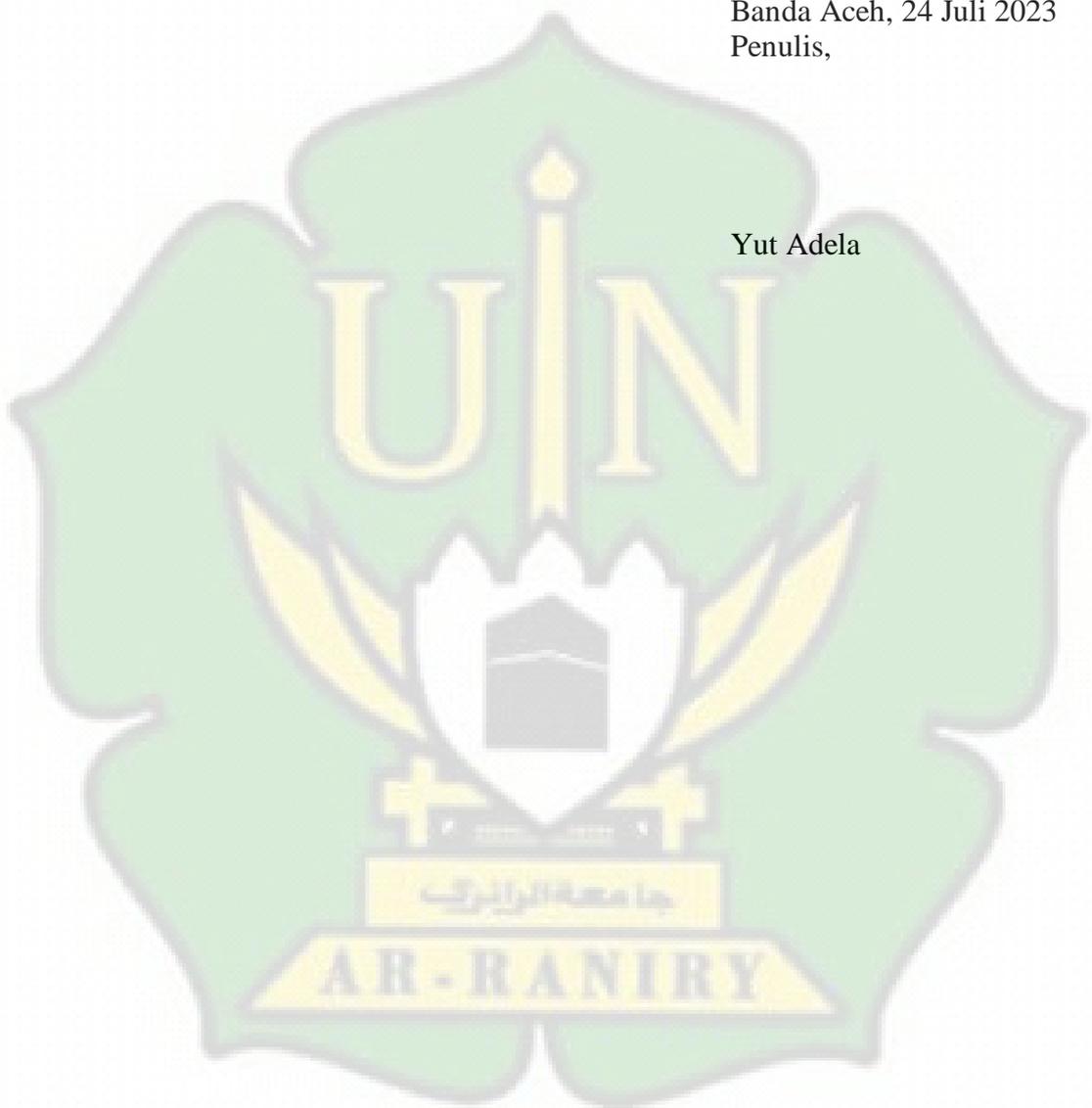
5. Kepada seluruh Dosen dan asisten Dosen serta staf karyawan/i jurusan Bimbingan dan konseling Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry yang telah banyak memberi pengetahuan dan ilmu bermanfaat kepada penulis.
6. Mahdi, S.Ag selaku kepala MTsS Darul Ulum YPUI Banda Aceh yang telah sudi kiranya menerima penulis untuk melaksanakan kegiatan pengumpulan data penelitian ilmiah di MTsS Darul ulum YPUI Banda Aceh.
7. Rina Fajriani, S.Pd, selaku guru Bimbingan dan Konseling yang telah banyak membantu penulis dalam pelaksanaan penelitian di MTsS Darul Ulum YPUI Banda Aceh.
8. Kepada diri sendiri, terimakasih banyak sudah kuat dan bisa melalui ini semua dan dapat menyelesaikan skripsi, sekali lagi terimakasih.
9. Persembahkan istimewa kepada orang tua tercinta Bapak Yatimas dan Ibu Mariani yang senantiasa memberikan dukungan dan Do'a terbaik sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi.
10. Kepada adik tercinta Yulia Riska yang senantiasa menunggu kelulusan kakaknya.
11. Kepada keluarga yang senantiasa berdo'a untuk kelulusan penulis.
12. Kepada sahabat, orang tercinta dan rekan-rekan seperjuangan leting 18 bimbingan dan konseling.

Penulis telah berupaya semaksimal mungkin dalam penyusunan skripsi ini, namun penulis menyadari masih sangat banyak kekurangan baik dari segi bahasa maupun pengertiannya. Penulis sangat mengharapkan kritikan dan saran dari pembaca.. Akhirnya, hanya kepada Allah SWT penulis serahkan segalanya,

mudah-mudahan penulisan skripsi ini mendapat berkah dari Allah SWT, agar dapat menjadi manfaat bagi penulis dan semua pihak serta dapat menjadi amal ibadah.

Banda Aceh, 24 Juli 2023
Penulis,

Yut Adela



DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN SIDANG	iii
LEMBAR PERNYATAAN PENGESAHAN	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I : PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	9
C. Tujuan Penelitian	10
D. Hipotesis Penelitian	10
E. Manfaat Penelitian	10
F. Definisi Operasional	11
BAB II : LANDASAN TEORETIS	
A. <i>Bullying</i> , Aspek-Aspek, dan Indikator <i>Bullying</i>	13
1. Pengertian <i>Bullying</i>	13
2. Aspek-Aspek dan Indikator <i>Bullying</i>	14
B. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perilaku <i>Bullying</i>	18
C. Dampak <i>Bullying</i>	21
D. Pengertian dan Tujuan Role Playing.....	23
1. Pengertian <i>Role Playing</i>	23
2. Tujuan <i>Role Playing</i>	24
E. Langkah-Langkah Pelaksanaan Role Playing	26
F. Kelebihan dan Kekurangan Teknik Role Playing	33
G. Pelaksanaan Role Playing dalam <i>Bullying</i>	36
BAB III : METODE PENELITIAN	
A. Rancangan Penelitian.....	37
1. Pengukuran <i>pretest</i>	38
2. Pemberian <i>treatment</i>	39
3. <i>Posttest</i>	39
B. Lokasi, Populasi dan Sampel Penelitian	40
1. Lokasi	40
2. Populasi Penelitian	40
3. Sampel Penelitian	41
C. Instrumen Penelitian	42
1. Pengujian Validasi Instrumen	43
2. Pengujian Reabilitasi Instrumen	49

D. Teknik Pengumpulan Data.....	50
1. Skala	50
2. Dokumentasi	52
E. Teknik Analisis Data	79
1. Uji Normalitas	53
2. Uji T	53
BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Gambaran Umum Penelitian	54
B. Hasil Penelitian dan Pengolahan Data	57
1. Penyajian Data	58
2. Pengolahan Data	69
C. Pembahasan Teknik Role Playing untuk Mengurangi Perilaku <i>Bullying</i> Pada Siswa	72
BAB V : PENUTUP	
A. Simpulan	74
B. Saran	75
DAFTAR PUSTAKA	79
LAMPIRAN-LAMPIRAN	80

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1	: Desain Penelitian One Grup <i>Pretest Posttest</i>	38
Tabel 3. 2	: Standar Pembagian Kategori <i>Pretest</i>	38
Tabel 3. 3	: Tabel Populasi Penelitian	40
Tabel 3. 4	: Kategori Pembagian Skor	42
Tabel 3. 5	: Rumus Validitas Instrumen	44
Tabel 3. 6	: Hasil Uji Validitas Butir <i>Item</i>	45
Tabel 3. 7	: Skor r Hitung Dan r Tabel	45
Tabel 3. 8	: Rumus Reabilitas Instrumen	49
Tabel 3. 9	: Kategori Reabilitas Instrumen	49
Tabel 3. 10	: Output Uji Reabilitas	50
Tabel 3. 11	: Rumus Uji T	52
Tabel 4. 1	: Data Jumlah Siswa	54
Tabel 4. 2	: Kategori Perilaku <i>Bullying</i> Siswa	55
Tabel 4. 3	: Profil Perilaku <i>Bullying</i> Siswa	56
Tabel 4. 4	: Profil Umum Perilaku <i>Bullying</i> Siswa Berdasarkan Aspek	57
Tabel 4. 5	: Data <i>Pretest</i> Perilaku <i>Bullying</i> Siswa	59
Tabel 4. 6	: Profil Perilaku <i>Bullying</i> Siswa Berdasarkan hasil <i>Pretest</i>	60
Tabel 4. 7	: Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Perilaku <i>Bullying</i> Siswa	63
Tabel 4. 8	: Profil Perilaku <i>Bullying</i> Berdasarkan Hasil <i>Posttest</i>	63
Tabel 4. 9	: Kategori Perbandingan Skor <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	65
Tabel 4. 10	: Pembahasan Hasil Evaluasi	66
Tabel 4. 11	: Perbandingan Skor Butir Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	67
Tabel 4. 12	: Uji Normalitas	69
Tabel 4. 13	: Hasil Perhitungan Uji T	70

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	: Sk pembimbing	82
Lampiran 2	: Surat izin penelitian dari kampus	83
Lampiran 3	: Surat izin penelitian dari dinas	84
Lampiran 4	: Surat keterangan telah melakukan penelitian.....	85
Lampiran 5	: Hasil judgement instrument	86
Lampiran 6	: Hasil judgement.....	87
Lampiran 7	: instrument sebelum validitas.....	88
Lampiran 8	: Angket perilaku Bullying.....	92
Lampiran 9	: Hasil uji validitas.....	95
Lampiran 10	: Hasil uji reabilitas.....	97
Lampiran 11	: Profil umum perilaku bullying	97
Lampiran 12	: Hasil pretest populasi.....	98
Lampiran 13	: Hasil pretest sampel.....	99
Lampiran 14	: Hasil posttest sampel	100
Lampiran 15	: RENCANA PEMBERIAN LAYANAN (RPL).....	101
Lampiran 16	: Uraian materi.....	104
Lampiran 17	: Skenario <i>Bullying</i>	108
Lampiran 18	: Hasil post-test.....	116
Lampiran 19	: Uji normalitas.....	116
Lampiran 20	: Hasil uji T	116
Lampiran 21	: Dokumentasi	117

BAB 1 PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bullying di sekolah telah menjadi masalah global. Kasus *bullying* bukanlah sesuatu yang baru di dunia pendidikan, akan tetapi kasus *bullying* dapat diibaratkan seperti bongkahan gunung es dilautan, yang tampak hanya sebagian permukaan akan tetapi akar dibawahnya sangatlah besar, sehingga jika kasus *bullying* di sekolah tidak ditangani dengan baik maka akan terus terjadi dan dapat mengakibatkan hal yang fatal seperti depresi, menyendiri, bahkan dapat mengakibatkan bunuh diri.

Dalam Al-Qur'an Allah menjelaskan tentang perbuatan *bullying*, yang merupakan perbuatan tercela, sebagaimana yang tertera dalam Qs. Al- Hujarat ayat 11:¹

يَأَيُّهَا 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 بِاللِّقَبِّ
بِئْسَ الْأَسْمُ الْفُسُوقُ بَعْدَ الْإِيمَانِ وَمَن لَّمْ يَتُبْ فَأُولَٰئِكَ هُمُ الظَّالِمُونَ ﴿١١﴾

Artinya: “Wahai orang-orang yang beriman! Janganlah suatu kaum mengolok-olok kaum yang lain karena boleh jadi mereka yang diperolok-olok lebih baik dari mereka yang mengolok-olok dan jangan pula perempuan-perempuan mengolok-olokkan perempuan lain karena boleh jadi perempuan yang

¹ Al-qur'an dan Terjemahan Al-Kahfi. Penerbit Diponegoro Qs. Al-Hujurat:11

diperolok-olokkan lebih baik dari perempuan yang mengolok-olok. Janganlah kamu saling mencela satu sama lain dan janganlah saling memanggil dengan gelar-gelar yang buruk. Seburuk-buruk panggilan adalah panggilan yang buruk fasik setelah beriman. Dan barangsiapa tidak bertobat, maka mereka itulah orang-orang yang zalim.”

Asbabun nuzul turunnya Qs. Al- Hujarat ayat 11 menjelaskan, terkait ejekan sahabat nabi yaitu Tsabit Ibn Qais, dalam suatu majelis Tsabit melangkahi beberapa orang agar dapat duduk didekat nabi. Sahabat yang lain menegur sikap Tsabit, kemudian Tsabit marah dan memaki Sahabat lain tersebut sehingga turunlah surah al-hujurat ayat 11.² Asbabun nuzul surah al-hujurat ayat 11, menjelaskan tentang peringatan agar tidak memaki dan mengejek serta tidak memanggil orang lain dengan panggilan buruk atau tidak disenanginya.

Coloroso (dalam Cut Assyiatir Radhiah) mengatakan *bullying* merupakan tindakan intimidasi yang dilakukan pihak yang lebih kuat terhadap pihak yang lebih lemah, tindakan kekerasan yang melibatkan fisik,verbal, maupun psikologis, baik dilakukan sendiri atau bersama dengan kelompok untuk mengganggu siswa yang dianggap berbeda dari siswa lain secara terus menerus.³ Olweus (dalam Maya Puspa Rini) mengatakan *bullying* adalah suatu tindakan mengandung unsur kekerasan, agresi dan membahayakan baik fisik, verbal, maupun psikologis, yang dilakukan secara berulang oleh siswa yang mempunyai kekuatan terhadap siswa

² Saiful Lutfi, Materi pendidikan AKhlak Menurut Al-Qur'an: Analisis Surah Al-Hujurat Ayat 11-12. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam*. Vol.3, No.2 Nov 2020, h.162

³ Cut Assyiatir Radhiah, “Hubungan Antara Bullying Dengan Kecemasan Sosial Pada Siswa Smp Korban Bullying Di Kota Sabang” (Banda Aceh: UIN Ar-Raniry, 2020) h.9-

lain yang lebih lemah, tindakan *bullying* dilakukan untuk menunjukkan kekuatan yang di miliki.⁴

Berdasarkan pendapat para ahli dapat dipahami bahwa *bullying* dilakukan oleh siswa yang mempunyai peran yang dominan kepada siswa yang dianggap berbeda dan mempunyai peran lebih sedikit. *Bullying* tidak dilakukan sekali akan tetapi dilakukan secara terus menerus hingga korban akan merasa depresi, frustrasi bahkan yang paling parah dapat melakukan bunuh diri. Apabila *bullying* tidak ditangani dengan benar, maka akan memunculkan pembulli-pembulli baru dimasa yang akan datang.

Komisi perlindungan anak (KPAI 2016) mengidentifikasi klaster perlindungan anak dari 2011-2016 angka korban *bullying* mencapai 81 siswa, dan angka pelaku *bullying* mencapai 93 siswa.⁵ Besarnya angka pelaku *bullying* dari pada angka korban *bullying* menunjukkan *bullying* sering dilakukan oleh beberapa pelaku terhadap satu korban.

Bullying di sekolah sering terjadi dalam tiga bentuk sebagaimana pendapat Coloroso (dalam Ganjar Nugraha Adit) mengatakan bentuk *bullying* dibagi menjadi tiga jenis yaitu, *bullying* fisik, *bullying* verbal, dan *bullying*

⁴ Maya Puspa Rini “Efektifitas Konseling Kelompok Dengan Teknik Role Playing Untuk Mengurangi Perilaku Bullying Pada Peserta Didik SMA Negeri 1 Bandar Lampung” (Bandar Lampung: UIN Raden Intan Lampung , 2017) h. 3

⁵ Kusumasari Kartika Hima Darmayanti, Farida Kurniawan, dan Dominikus David Biondi Situmorang. “Bullying Di Sekolah: Pengertian, Dampak, Pembagian, Dan Cara Menanggulangnya” *Jurnal Ilmu Pendidikan* Vol. 17 No.01 (2019) h.56
Retrieved from <http://bankdata.kpai.go.id/tabulasi-data/data-kasus-per-tahun/rincian-data-kasus-berdasarkan-klaster-perlindungan-anak-2011-2016>. Kowalski, R. M., & Limber, S. P. (2013). Psychological, physical, and academic correlates of cyberbullying and traditional bullying. *Journal of Adolescent Health*, 53, S13–S20.

relasional.⁶ *Bullying* verbal yang terjadi diantaranya adalah mengejek, memfitnah, dan berkata kasar. Pelaku *bullying* kerap mengejek dengan membuat lelucon menghina fisik korban sehingga korban merasa malu dan ditertawakan oleh teman-teman di kelas, tidak hanya itu saja pelaku juga kerap memfitnah korban *bullying* sehingga korban dijauhi oleh teman sekelas bahkan dimarahi guru karena fitnah dari pelaku *bullying*. Pelaku juga kerap mengeluarkan kritikan-kritikan kasar yang membuat korban merasa tidak nyaman.

Bullying fisik yang sering terjadi diantaranya merusak, dan memukul. Pada saat jam istirahat atau jam olahraga pelaku bulli mencoret meja dan mengambil barang korban untuk dimainkan sehingga membuat korban merasa terganggu, pelaku juga berbuat kasar dengan mendorong, menarik paksa tangan korban dan bahkan memukul. Yayasan Semai Jiwa Amini, dalam Politeknik Kesehatan Kementerian Kesehatan Makassar, mengatakan sekitar 10-60% siswa Indonesia sedikitnya seminggu sekali mendapatkan ejekan, pengucilan, pemukulan maupun dorongan dari siswa lain. Kota Jogjakarta, Surabaya dan Jakarta adalah tiga kota terbesar di Indonesia yang melaporkan tingginya angka kekerasan, sejumlah 67,9% ditingkat SMA dan 66,1% di tingkat SMP. Pada tingkat SMA kekerasan pada remaja sebesar 43,7% sedangkan ditingkat SMP sejumlah 41,2% dimana perilaku kekerasan tertinggi adalah kekerasan secara psikologis berupa pengucilan.⁷

⁶ Ganjar Nugraha Adit, dkk. *Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Role Playing Untuk Mengurangi Perilaku Bullying Pada Peserta Didik SMP "X" Dikota Bandung* Vol 2, No 6 November 2019. (Bandung:215)

⁷ Endri Ekayanti, Dika Lukitaningtyas, *Bullying Verbal Berhubungan Dengan Penerimaan Diri Dan Harga Diri Remaja*, *Jurnal Ilmu Keperawatan Jiwa* (2022), Vol.2, No.1 h.54

Bullying relasional yang sering terjadi adalah tatapan penuh makna, mendiamkan dan tidak mengajak bergabung dalam kelompok. *Bullying* relasional merupakan *bullying* dengan cara pelemahan harga diri korban yang terus menerus dengan cara pengabaian, pengucilan dan mengecualian. *Bullying* relasional sangat sulit dideteksi, bahkan pelaku sendiri tidak menyadari telah melakukan tindakan *bullying*.

Bullying sangatlah tidak baik, memiliki dampak yang sangat negatif. Dampak negatif yang ditimbulkan tidak hanya dirasakan oleh korban, akan tetapi juga berdampak pada pelaku dan yang menyaksikan/penonton. Rigby (dalam Lailatul Fitria) mengatakan dampak yang dialami pelaku dalam dimensi kognitif dan perilaku adalah terjadinya disfungsi keyakinan dan pemikiran yang *irrational* merasa lebih kuat dan untuk menunjukkan kekuatannya pelaku merasa pantas menindas korban yang lebih lemah. Disfungsi keyakinan dimanifestasikan dalam tindakan yakni membuli korbannya. Pada saat pelaku membuli korbannya maka dalam diri pelaku timbul rasa superioritas yang mendorong untuk terus melakukan *bullying*. Kondisi interrelasi antara disfungsi keyakinan dan disruptif behavior akan terus berlanjut hingga membentuk *vicious circle* yang tidak terputus.⁸ Pelaku *bullying* jika tidak ditangani maka akan memiliki kecendrungan perilaku kriminal saat dewasa, dan bisa menempatkan pelaku dalam pengalaman hidup yang kelam.

dalam Politeknik Kesehatan Kementerian Kesehatan Makassar.
<https://doi.org/10.32382/JMK.V11I1.1525>

⁸ Lailatul Fitria, *Pengaruh Konseling Kelompok Dengan Teknik Role Playing Dalam Mengurangi Perilaku Bullying Peserta Didik Kelas XI Jurusan TKJ SMKN 2 Bandar Lampung T.A 2017/2018* (Lampung: UIN Raden Intan 2018) h.8

Kasus *bullying* dapat dikurangi dengan beberapa teknik, salah satunya dengan menggunakan teknik *role playing* atau bermain peran. Sudjana (dalam Artkyarini dkk) mengatakan, teknik *role playing* atau bermain peran adalah teknik kegiatan pembelajaran yang menekankan pada kemampuan penampilan peserta didik untuk memerankan status dan fungsi pihak lain yang terdapat pada kehidupan nyata.⁹ *Role playing* merupakan model pembelajaran yang mengarah pada pemecahan masalah yang berhubungan dengan (*interpersonal relationship*). Pengalaman belajar yang di dapat dari *role playing* diantaranya kemampuan kerjasama, komunikatif, dan dapat menginterpretasi suatu kejadian.¹⁰ *Role playing* merupakan sebuah teknik yang cocok digunakan untuk mengurangi kasus *bullying*, karena berhubungan dengan sosial dan psikologis siswa. *Role playing* membuat siswa lebih rileks dan dapat memposisikan dirinya sesuai peran yang dimainkan sehingga akan muncul rasa simpati dan empati.

Teknik *role playing* terdapat dua fungsi yaitu fungsi sosial dan pribadi. Fungsi pribadi membantu siswa menemukan makna lingkungan sosial yang bermanfaat bagi dirinya, dan dengan fungsi sosial akan memberikan peluang bagi siswa untuk bekerjasama dalam memecahkan masalah sosial terutama mengenai hubungan antar pribadi. Siswa secara langsung memerankan masalah yang akan dipecahkan bersama-sama. Sejalan dengan pendapat Nurul Ramadani Makarao (dalam Maya Puspa Rini) mengatakan fungsi *role playing* adalah untuk menggali

⁹ Artkyarini,dkk. *Penerapan Tekhniik Role Playing dalam Mengurangi Perilaku Bullying Pada peserta Didik MTs*. Vol 1 No. 3 Mei 2018:96

¹⁰ Abu Rahan, Pengaruh Teknik Role Playing Pada Bimbingan Kelompok Terhadap Berkurangnya Perilaku Bullying Siswa Bermasalah Di SMK Negeri 1 Barru, *Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, Vol.6 No.2 Oktober 2019, h.58

pengetahuan, pengalaman, pendapat, juga sikap siswa dalam sebuah, melatih siswa berperan menjadi orang lain merasakan empati terhadap peran yang dimainkan.¹¹ Kegiatan *role playing* dapat dirancang oleh siswa dan guru, *role playing* dapat memberikan pengalaman kepada siswa mengenai kasus *bullying*. Hal inilah yang dapat memberi pemahaman kepada siswa tentang buruknya perilaku *bullying*.

Penelitian relevan dilakukan Nonie Risma Diarini dengan judul Penggunaan metode *Role Playing* Untuk Penanaman Nilai Karakter Peduli Sosial Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Pada Siswa kelas V Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 7 Ponorogo.¹² Hasil yang diperoleh menunjukkan adanya pengaruh positif terhadap siswa, dapat menanamkan karakter peduli 7tatis. Perbedaan penelitian terletak pada metode penelitian, peneliti terdahulu menggunakan metode kualitatif sedangkan peneliti sekarang menggunakan metode kuantitatif. Perbedaan lain terletak pada penerapan hasil dari penggunaan teknik *role playing*, penelitian terdahulu menggunakan teknik *role playing* dapat menanamkan nilai karakter peduli, sedangkan peneliti sekarang dengan teknik *role playing* dapat mengurangi perilaku *bullying*. Sedangkan persamaannya adalah sama-sama menggunakan teknik *role playing* untuk menangani masalah pada siswa.

¹¹ Maya Puspa Rini “Efektifitas Konseling Kelompok ...”, h. 5

¹² Nonie Risma Diarini, *Dengan Judul Penggunaan Metode Role Playing Untuk Penanaman Nilai Karakter Peduli Sosial Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Pada Siswa Kelas V Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 7 Ponorogo*. (Ponorogo:IAIN Ponorogo, 2021)

Penelitian lain juga oleh Maya Puspa Rini, Efektifitas Konseling Kelompok Dengan Teknik *Role Playing* Untuk Mengurangi Perilaku *Bullying* Pada Peserta Didik SMA Negeri 1 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2017/2018.¹³ Hasil yang diperoleh adanya pengurangan perilaku *bullying* dengan menggunakan teknik *role playing*. Perbedaan penelitian terletak pada metode penelitian, peneliti terdahulu menggunakan metode *quasiexperimental*, sedangkan peneliti sekarang menggunakan metode kuantitatif. Perbedaan lain terletak pada lokasi penelitian. Sedangkan persamaan penelitian adalah sama-sama menggunakan teknik *role playing* sebagai X, dan menggunakan perilaku *bullying* sebagai Y.

Bullying tidak hanya terjadi disekolah-sekolah umum seperti SD,SMP, dan SMA, akan tetapi kasus *bullying* juga terjadi disekolah berbasis agama seperti MI, MTS dan MA, bahkan disekolah asrama kasus *bullying* juga kerap terjadi karena siswa sering bersama dan kurang mendapatkan perhatian langsung atau jauh dari orang tua. Kasus *bullying* juga terjadi karena anak ingin mencari perhatian, namun dengan cara yang salah, kasus *bullying* juga terjadi disebabkan pembulli merupakan korban dimasa lalu.

Berdasarkan tinjauan lapangan, kasus *bullying* yang penulis amati di MTsS Darul Ulum YPUI Banda Aceh, kasus *bullying* yang terjadi diantaranya ada *bullying* verbal, dengan panggilan nama, ejekan nama orang tua, serta berkata kasar. Selanjutnya juga ada *bullying* fisik, diantaranya mencubit, mendorong, serta menarik dengan kasar. Terakhir juga ada *bullying* relasional yang dilakukan

¹³ Maya Puspa Rini, *Efektifitas Konseling Kelompok Dengan Teknik Role Playing Untuk Mengurangi Perilaku Bullying Pada Peserta Didik SMA Negeri 1 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2017/2018*.(Bandar Lampung:UIN Raden Intan Lampung 2017)

dengan mendiamkan dan tidak mengajak bergabung dalam kelompok ketika pembagian kelompok belajar, yang membuat *bullying* di sekolah asrama tidak biasa bagi penulis karena siswa selalu bersama selama 24 jam *non stop* dan siswa yang terbulli akan merasa sangat kesepian tidak ada teman dekat untuk meluangkan isi perasaan, berbeda dengan siswa yang bersekolah di sekolah umum, sepulang sekolah siswa masih dapat bercerita dengan orang tua, teman sepermainan di kampung, dan bahkan siswa mendapatkan suasana baru sepulang sekolah. Kasus *bullying* yang sama penulis temukan saat melakukan magang III di SMP N 1 Baitussalam Aceh Besar, siswa kerap bergurau dengan ejekan nama orang tua, membuat nama, bahkan memukul dengan dalih hanya bercanda.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka rumusan masalah penelitian adalah : Apakah penggunaan teknik *role playing* dapat mengurangi perilaku *bullying* pada siswa kelas VII di MTsS Darul Ulum YPUI Banda Aceh?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah teknik *role playing* dapat mengurangi perilaku *bullying* pada siswa kelas VII di MTsS Darul Ulum YPUI Banda Aceh.

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis pada penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

Ho : penggunaan teknik *role playing* tidak dapat mengurangi perilaku *bullying* pada siswa kelas VII di MTsS Darul Ulum YPUI Banda Aceh

Ha : penggunaan teknik *role playing* dapat mengurangi perilaku *bullying* pada siswa kelas VII di MTsS Darul Ulum YPUI Banda Aceh

E. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian diharapkan dapat memberikan sumbangan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat teoretis

- a. Penelitian diharapkan dapat berguna bagi perkembangan ilmu pengetahuan bimbingan dan konseling dalam penggunaan teknik *role playing* untuk mengurangi perilaku *bullying*
- b. Selain itu penelitian juga diharapkan bermanfaat untuk memberikan gambaran mengenai pelaksanaan teknik *role playing* untuk mengurangi perilaku *bullying*
- c. Penelitian juga diharapkan dapat dijadikan sebagai referensi untuk melakukan penelitian-penelitian selanjutnya.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi Sekolah
Dapat digunakan sebagai acuan untuk mengurangi perilaku *bullying* dengan teknik *role playing*.
- b. Manfaat Bagi siswa
Dapat mengurangi perilaku *bullying* baik pada korban, pelaku, maupun yang menyaksikan.

c. Manfaat Bagi Peneliti

Mengurangi perilaku *bullying* pada siswa serta dapat menambah wawasan dan pengetahuan mengenai *bullying*.

F. Definisi Operasional

Definisi operasional adalah definisi yang dibuat untuk membatasi suatu konsep atau kata secara operasional.¹⁴ Untuk menghindari kesalahpahaman dalam memahami judul Skripsi, maka penulis perlu memberikan penjelasan arti dari istilah-istilah yang terkandung di dalamnya, yaitu sebagai berikut:

1. *Bullying*

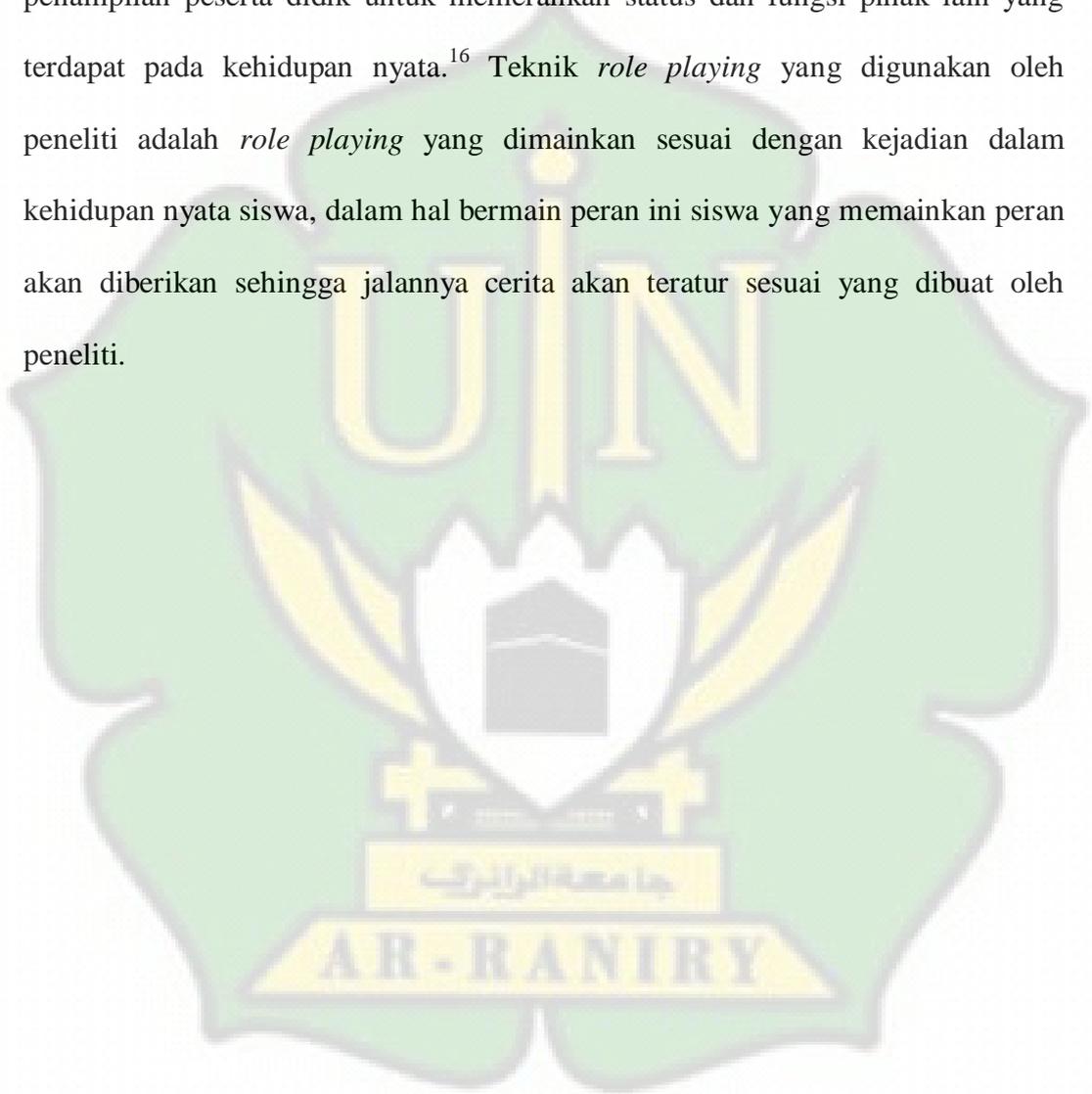
Coloroso (dalam Cut Assyiatir Radhiah) mengatakan *bullying* merupakan tindakan intimidasi yang dilakukan pihak yang lebih kuat terhadap pihak yang lebih lemah, tindakan kekerasan yang melibatkan fisik, verbal, maupun psikologis, baik dilakukan sendiri ataupun bersama dengan kelompok untuk mengganggu siswa yang dianggap berbeda dari siswa lain secara terus menerus.¹⁵ *Bullying* yang dimaksud dalam penelitian ada tiga, yakni *bullying* verbal dengan indikatornya berupa mengejek, memfitnah, dan berkata kasar, *bullying* fisik dengan indikatornya merusak dan memukul, serta *bullying* relasional dengan indikatornya tatapan penuh makna, mendiamkan dan tidak mengajak bergabung dalam kelompok.

¹⁴ Yunus Abidin, dkk, *Kemahiran Berbahasa Indonesia Untuk Perguruan Tinggi*, Editor Yunita Nur Indah Sari, Cet.1 (Jakarta: Bumi Aksara), h.92

¹⁵ Cut Assyiatir Radhiah, "*Hubungan Antara Bullying...*" h.9-10

2. Teknik *Role Playing*

Sudjana (dalam Artyarini) mengatakan, teknik *role playing* atau bermain peran adalah teknik kegiatan pembelajaran yang menekankan pada kemampuan penampilan peserta didik untuk memerankan status dan fungsi pihak lain yang terdapat pada kehidupan nyata.¹⁶ Teknik *role playing* yang digunakan oleh peneliti adalah *role playing* yang dimainkan sesuai dengan kejadian dalam kehidupan nyata siswa, dalam hal bermain peran ini siswa yang memainkan peran akan diberikan sehingga jalannya cerita akan teratur sesuai yang dibuat oleh peneliti.



¹⁶ Artyarini,dkk. Penerapan Tekhniik Role Playing....h.93

BAB II PEMBAHASAN

A. Pengertian, Aspek, Dan Indikator *Bullying*

1. Pengertian *Bullying*

Bullying adalah suatu tindakan kekerasan terhadap orang lain secara terus-menerus baik dilakukan sendiri atau bersama kelompok. Kata *bullying* berasal dari kata “*Bull*” yang dalam bahasa Inggris berarti Banteng. Banteng suka menyeruduk. Dalam bahasa Indonesia berarti seseorang yang senang mengganggu orang yang lemah.¹⁷ Sejiwa (dalam Filsiani) mengatakan *bullying* merupakan tindakan penggunaan kekuasaan guna menyakiti seseorang atau sekelompok orang sehingga menyebabkan korban merasa tertekan, trauma, dan tidak berdaya.¹⁸ Coloroso (dalam Cut Assyiatir Radhiah) mengatakan *bullying* merupakan tindakan intimidasi yang dilakukan pihak yang lebih kuat terhadap pihak yang lebih lemah.¹⁹ Olweus mengatakan *bullying* merupakan tindakan kekerasan dilakukan dalam jangka panjang yang melibatkan satu atau lebih pelaku dan korban tidak memiliki kekuatan untuk melindungi dirinya.²⁰

¹⁷ Ela Zain Zakiyah, Sahadi Humaedi, Dan Meilanny Budiarti Santoso. Faktor Yang Mempengaruhi Remaja Dalam Melakukan Bullying, Jurnal Penelitian Dan PPM. Juli 2017, Vol.4 No.2 h.325

¹⁸ Filsiani, “Efektifitas Teknik Role Playing Dalam Mengatasi Perilaku Bullying Pada Siswa Di Madrasah Tsanawiyah BUA” (Palopo: IAIN Palopo 2021) h.17

¹⁹ Cut Assyiatir Radhiah, “Hubungan Antara Bullying...h.9-10

²⁰ Haris Suaidy Pengaruh Perilaku Bullying Terhadap Perkembangan Anak Disekolah Dasar. Jurnal Keislaman Terateks, April 2020 Vol.5 No.1 h.10

Dapat didesripsikan menurut para ahli *bullying* adalah tindakan kekerasan yang dilakukan oleh siswa yang mempunyai peran lebih dominan terhadap siswa yang mempunyai peran lebih sedikit. *Bullying* dapat dilakukan oleh individu atau kelompok, *bullying* dilakukan secara terus menerus dengan cara mengusik dan melemahkan harga diri korban, sehingga korban merasa tertekan, depresi, bahkan yang lebih fatal dapat mengakibatkan bunuh diri.

2. Aspek-aspek dan Indikator *Bullying*

Coloroso (dalam Cut Assyiatir Radhiah) membagi *bullying* menjadi tiga aspek, yaitu *bullying* verbal, fisik, dan relasional. Aspek-aspek *bullying* diuraikan sebagai berikut:²¹

a. *Bullying* Verbal

Bullying verbal adalah bentuk yang paling umum digunakan oleh siswa sekolah dengan persentase mencapai 70 persen dari persentase seluruh kasus *bullying*. Kata-kata merupakan suatu alat yang kuat, yang dapat mematahkan semangat seseorang. Indikator *bullying* verbal diantaranya adalah mengejek, memfitnah, dan berkata kasar.

b. *Bullying* Fisik

Bullying fisik adalah *bullying* yang menggunakan fisik dan merupakan *bullying* yang sangat tampak dibandingkan dengan *bullying* verbal dan relasional. Siswa yang melakukan *bullying* fisik diduga memiliki perilaku yang *bullying*. Indikator *bullying* fisik diantaranya adalah merusak dan memukul.

c. *Bullying* Psikologis/Relasional

²¹ Cut Assyiatir Radhiah, "Hubungan Antara *Bullying*...Hal: 10-12

Bullying relasional merupakan kasus *bullying* yang paling sulit dideteksi dari luar. *Bullying* relasional adalah *bullying* yang dilakukan dengan melemahkan harga diri korban dengan cara mengucilkan, pengabaian, atau penghindaran. Indikator *bullying* relasional diantaranya adalah melihat, mendiamkan dan tidak mengajak bergabung dalam kelompok.

Dapat dideskripsikan dari beberapa aspek *bullying* menurut Coloroso *bullying* verbal merupakan *bullying* yang paling mudah dilakukan tanpa adanya bekas. *Bullying* verbal hanyalah dialog antar pembulli dan korban bulli yang dianggap hanya lelucon dengan mengejek, memfitnah serta berkata kasar. *Bullying* dapat dilakukan dalam situasi bermain, *bullying* verbal sangat mudah dilakukan dan merupakan awal mula terjadinya *bullying* fisik dan relasional. Sedangkan *bullying* fisik merupakan bulli yang melibatkan fisik. Semakin lama pelaku *bullying* fisik akan semakin berbahaya karena merupakan penindas yang paling nyata. Sedangkan *bullying* relasional adalah *bullying* yang paling sulit untuk dideteksi karena dilakukan dengan cara mendiamkan korban, tidak mau mengajak korban bergabung dalam kelompok dan melemahkan harga diri korban.

Menurut Riausika, Djuita, dan Soesetio, terdapat beberapa aspek diantaranya adalah:²²

- a. *Bullying* fisik, dengan Indikator diantaranya adalah merusak dan memukul.

²² Riausika, Djuita, dan Soesetio, pengaruh perilaku *bullying* terhadap perkembangan Anak di sekolah dasar. *Jurnal Keislaman Terateks*. Vol.5 No.1 April 2020 h.10

- b. *Bullying* Verbal diantaranya adalah mengejek, memfitnah, dan berkata kasar.
- c. *Bullying* relasional, diantaranya adalah melihat mendiamkan dan tidak mengajak bergabung dalam kelompok, menjulurkan lidah, memperlihatkan ekspresi muka yang merendahkan.
- d. *Bullying* elektronik, diantaranya adalah meneror, mengirim animasi gambar, dan mengirim video.

Berdasarkan beberapa aspek dan indikator *bullying* menurut Riausika dapat didesripsikan *bullying* fisik merupakan *bullying* yang sangat terlihat dan melibatkan fisik. *Bullying* verbal merupakan *bullying* yang menggunakan kata-kata dan sangat mudah dilakukan. *Bullying* relasional merupakan *bullying* yang dilakukan dengan cara pelemahan harga diri korban. Serta *bullying* elektronik merupakan *bullying* yang dilakukan dengan menggunakan alat elektronik seperti *handphone*.

Menurut Sullivan, dalam (Raudhah Jasmin) *bullying* dapat dikelompokkan menjadi empat, diantaranya adalah:²³

- a. *Bullying* fisik

Bullying fisik merupakan *bullying* yang kasat mata. Terjadi sentuhan fisik antara pelaku *bullying* dengan korbannya. Contoh *bullying* fisik antara lain: mengigit, menjambak, memukul, menendang, mengunci didalam kamar, meninju, mendorong, mencakar, meludahi atau bentuk-bentuk serangan fisik lainnya.

²³ Raudhah Jasmin, *Penerapan Teknik Asertif Untuk Mengurangi Perilaku Bullying Siswa Smp Negeri 3 Meulaboh Kabupaten Aceh Barat* (Banda Aceh: UIN Ar-Raniry 2021) h.22-24

Bullying fisik juga meliputi perusakan barang-barang milik seseorang. *Bullying* fisik yang ekstrim bisa mengakibatkan kematian.

b. *Bullying* verbal

Merupakan jenis *bullying* yang masih mudah dideteksi karena dapat ditangkap oleh indra pendengaran. Contoh *bullying* verbal antara lain membentak, memaki, menghina, menjuluki, meneriaki, menyoraki, menebar gosip, memfitnah. Selain itu, *bullying* verbal juga dapat meliputi telepon dengan kata-kata kasar, intimidasi atau ancaman kekerasan, pemanggilan nama dengan julukan nama, bahasa yang melecehkan secara seksual, mengolok-ngolok dengan ungkapan kebencian dan juga menyebarkan rumor-rumor yang ngawur dan sifatnya merendahkan atau menghina.

c. *Bullying* relasional

Jenis *bullying* yang satu ini merupakan *bullying* yang sangat sulit untuk dideteksi, dilakukan dengan melemahkan harga diri korban. Dilakukan secara diam-diam tanpa terpantau oleh sekitar, contoh *bullying* relasional antara lain, memandang sinis, memandang penuh ancaman, mempermalukan didepan umum, mendiamkan, mengucilkan, mempermalukan, merendahkan, meneror lewat pesan pendek, telepon atau *e-mail*. *Bullying* relasional dapat meliputi penggunaan bahasa tubuh yang kasar dan wajah yang cemberut.

d. *Bullying* seksual

Bullying secara seksual merupakan *bullying* yang dilakukan dengan memperlihatkan perilaku pelecehan secara seksual baik itu secara langsung maupun tidak langsung oleh pelaku kepada korban. *Bullying* ini dapat terlihat dari

perilaku seperti memelototi bagian tubuh tertentu sehingga menjadikan korban merasa tidak nyaman, dilecehkan atau terhina. Pelecehan seksual biasanya ditunjukkan kepada anak perempuan, namun bisa juga terjadi pada anak laki-laki.

Dari beberapa aspek *bullying* menurut Sullivan dapat dideskripsikan bahwa *bullying* fisik merupakan *bullying* yang melibatkan fisik, *bullying* verbal merupakan *bullying* yang menggunakan kata-kata atau bahasa, *bullying* relasional adalah *bullying* yang sangat sulit dideteksi karena dilakukan dengan mendiamkan korban dan *bullying* seksual adalah *bullying* yang memperlihatkan pelecehan seksual, baik hanya dilakukan dengan pandangan atau langsung dengan sentuhan.

Berdasarkan aspek-aspek *bullying* menurut ahli maka penulisan aspek *bullying* dalam skripsi merujuk pada aspek yang dikemukakan oleh Coloroso, karena dalam aspek yang dikemukakan Coloroso hanya terdapat tiga jenis aspek *bullying* yaitu aspek *bullying* fisik, *bullying* verbal dan *bullying* relasional. Sedangkan dalam aspek yang dikemukakan oleh Riausika terdapat aspek *bullying* elektronik dan dalam aspek yang dikemukakan oleh Sullivan terdapat aspek *bullying* seksual, yang mana kedua aspek tersebut tidak ada di lokasi penelitian.

B. Faktor-Faktor Yang Dapat Mempengaruhi Perilaku *Bullying*

Novianti (dalam Dwi Lestari) mengatakan Perilaku *bullying* tidak terjadi begitu saja, akan tetapi *bullying* terjadi karena faktor-faktor pendorong disekitar.

Apabila dilihat dari beberapa hal, maka terdapat beberapa faktor yang melatarbelakangi terjadinya *bullying* antara lain:²⁴

a. Faktor Keluarga

Pelaku *bullying* menerima *bullying* pada dirinya, atau dengan kata lain pelaku *bullying* merupakan korban *bullying*. Keluarga sering berkata kasar, memukul dan tidak memperlakukan pelaku dengan baik. Seorang pelaku *bullying* juga dapat terbentuk karena keluarga terlalu membela sikap pelaku sekalipun itu salah.

b. Faktor Kepribadian

Faktor kepribadian dibentuk karena seorang pelaku tempramen. Tempramen adalah kebiasaan yang terbentuk karena respon emosional, tempramen berpengaruh pada tingkah laku personalitas siswa.

c. Faktor Sekolah

Faktor di sekolah dilihat dari seberapa besar pengawasan yang dilakukan oleh guru. Rendahnya pengawasan di lingkungan sekolah berkaitan erat dengan berkembangnya perilaku *bullying* di sekolah. Apabila sekolah abai terhadap perilaku *bullying*, maka kasus *bullying* akan terus terjadi karena sudah menjadi fenomena yang biasa.

Menurut Ponny (dalam Dini Wulansari) faktor-faktor yang melatarbelakangi tindak *bullying* antara lain disebabkan sebagai berikut:²⁵

²⁴ Dwi Lestari, *Pengaruh Konseling Kelompok Dengan Teknik Role Playing Untuk Mengurangi Perilaku Bullying* ; (Magelang: Universitas Muhammadiyah Magelang,2017) h.9.

- a. Perbedaan kelas (senioritas) , ekonomi,agama, jender, rasisme.
- b. Senioritas sebagai salah satu perilaku *bullying*, sering pula justru diperluas oleh siswa sendiri sebagai kejadian yang bersifat laten. Keinginan mereka untuk melanjutkan masalah senioritas adalah untuk hiburan, penyaluran dendam, iri hati, atau mencari popularitas, melanjutkan tradisi atau untuk menunjukkan kekuasaan.
- c. Keluarga yang tidak rukun.
- d. Situasi sekolah yang tidak harmonis atau diskriminatif.
- e. Karakter individu atau kelompok, seperti, dendam atau iri hati, adanya semangat ingin menguasai korban dengan kekuatan fisik dan daya tarik seksual, untuk meningkatkan popularitas pelaku di kalangan teman sepermainan, pemahaman nilai yang salah atas perilaku korban.

Weber menyebutkan ada empat faktor yang dapat menyebabkan siswa melakukan *bullying* antara lain adalah individu, keluarga, lingkungan, dan teman sebaya.²⁶ Pendapat Weber menyebutkan *bullying* terjadi atas dasar faktor *internal* dan faktor *eksternal*. Faktor *internalnya* yaitu dari individu sendiri misalnya, individu memiliki sifat tempramen, sedangkan dari faktor *eksternal* yaitu dari pengaruh keluarga, lingkungan, dan teman sebaya. Keluarga, lingkungan dan

²⁵ Dini Wulansari, *Pengaruh Bimbingan Kelompok Terhadap Peningkatan Pemahaman Dampak Negatif Bullying*; (Magelang: Universitas Muhammadiyah Magelang, 2017) h. 12

²⁶ Bety Agustina Rhayu dan Iman Permana. *Bullying Di Sekolah: Kurangnya Empati Pelaku Bullying Dan Pencegahannya*. Jurnal Keperawatan Jiwa, Nov 2019. Vol.7 No.3 h.238

teman sebaya sangat mempengaruhi perilaku *bullying*, karena seseorang merupakan bentukan dari keseharian, tempat tinggal dan teman dekat sehari-hari.

Dapat dideskripsikan dari faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku *bullying* menurut ahli, bahwa *bullying* tidak terjadi begitu saja, akan tetapi sangat erat kaitannya dengan lingkungan tempat tinggal dan keseharian pelaku *bullying* sendiri. Jika pelaku berasal dari keluarga yang selalu membenarkan perbuatan sekalipun itu salah, maka akan mempengaruhi perilaku dan akan membuat pelaku bersifat tempramen. Jika disekolah perilaku *bullying* tidak ditangani dengan serius maka akan menambah pembulli baru karena siswa menganggap *bullying* merupakan fenomena yang lazim.

C. Dampak *Bullying*

Coloroso (dalam Nindia Alifian Muliasari) mengungkapkan dampak *bullying* tidak hanya dirasakan oleh korban, akan tetapi dampak *bullying* juga dapat dirasakan oleh pelaku dan yang melihat tindakan *bullying*. Beberapa dampak dari *bullying* antara lain adalah.²⁷

a. Dampak Terhadap Korban

Hasil studi yang dilakukan oleh *Youth Violence Prevention Resource Center Sanders* menunjukkan bahwa *bullying* dapat membuat korban merasa cemas, serta ketakutan. Jika kasus berkelanjutan maka akan terjadi isolasi diri pada korban, menarik diri dan dapat menimbulkan *stress*. Korban akan merasa

²⁷ Nindia Alifian Muliasari, *Dampak Perilaku Bullying Terhadap Kesehatan Mental Anak (Studi Kasus MI Ma'arif Cekok Babadan Ponorego)*, (Ponorego: Institut Agama Islam Negeri Ponorego, 2019) h.20-22

marah pada dirinya, pada pelaku dan pada orang yang melihat dan tidak mau membantunya.

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.²⁸

b. Dampak Terhadap Pelaku

Coloroso mengungkapkan bahwa siswa akan terperangkap dalam peran perilaku *bullying*, tidak dapat menjalin hubungan yang sehat, tidak dapat memposisikan diri sebagai orang lain, tidak memiliki rasa empati, merasa kuat dan merasa paling disenangi. Jika dibiarkan akan terjadi tindakan kekerasan dan kriminalitas lainnya.

c. Dampak bagi siswa lain (*Bystanders*)

Jika *bullying* tidak ditangani dengan serius maka siswa lain akan beranggapan bahwa *bullying* merupakan tindakan yang normal dan diterima dan berpotensi memunculkan pembulli lainnya.

Dari beberapa dampak *bullying* menurut Coloroso dapat dideskripsikan bahwa kasus *bullying* sangat mengganggu, bagi pelaku akan kehilangan rasa empati dan simpati pada diri, dampak pada Koran menyebabkan gangguan psikologis, sering merasa cemas, tidak percaya diri, dan yang paling fatal dapat mengakibatkan bunuh diri. Sedangkan dampak bagi yang menyaksikan akan

²⁸ Tridonanto. *Keektifan Konseling Kelompok Dengan Pendekatan Behavioral Untuk Mengurangi Perilaku Bullying, Perilaku Agresif*. (On-Line) tersedia di : [http:// journal.Unnes.ac.id/sju/index.php/jubk](http://journal.Unnes.ac.id/sju/index.php/jubk). (2 Maret 2017)

memunculkan pembulli baru dimasa yang akan datang karna mereka menganggap *bullying* adalah hal yang lazim.

D. Pengertian dan Tujuan *Role Playing*

1. Pengertian *Role Playing*

Cosine dkk (dalam Sri Afvianti) mengatakan dari hasil kajian perpustakaan ditemukan istilah dari *role playing* mempunyai empat arti, yaitu:²⁹

- a. Sesuatu yang bersifat sandiwara, dimana pemain memainkan peran sesuai dengan lakon yang telah ditentukan.
- b. Sesuatu yang bersifat sosiologis, yaitu pola-pola yang ditentukan oleh norma
- c. Sesuatu perilaku tiruan, dimana pemain akan menirukan tokoh yang telah ditentukan.
- d. Sesuatu yang berhubungan dengan pendidikan, dimana tujuan memainkan peran adalah untuk tercapainya pemahaman diri meningkatkan keterampilan perilaku, menganalisis perilaku, atau menunjukkan kepada orang lain bagaimana perilaku seseorang, atau bagaimana seseorang harus berperilaku.

Romlah (dalam Lailatul Fitri) mengatakan teknik *role playing* adalah suatu alat belajar untuk mengembangkan keterampilan-keterampilan dan pengertian antar hubungan manusia dengan jalan memerankan situasi-situasi yang paralel

²⁹ Sri Afvianti, Penerapan Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Role Playing Untuk Mengurangi Kejenuhan Belajar Siswa Di SMP Negeri 1 Manggeng (Banda Aceh:UIN Ar-Raniry, 2021), h. 22

engan yang terjadi dalam kehidupan sebenarnya.³⁰ Depdiknas (dalam Dwi Lestari) mengatakan *role playing* adalah salah satu bentuk permainan pendidikan yang digunakan untuk menjelaskan perasaan, sikap, tingkah laku, dan nilai dengan tujuan untuk menghayati perasaan, sudut pandang, dan cara berfikir orang lain.³¹ *Role playing* tidak dapat hanya dilakukan dalam sekali penerapan saja, akan tetapi harus dilakukan beberapa kali penerapan agar lebih efektif.

Dari pengertian *role playing* menurut ahli dapat dideskripsikan bahwa *role playing* adalah suatu bentuk permainan peran dalam pendidikan atau alat belajar yang dimainkan sesuai lakon yang telah ditentukan, bertujuan untuk memunculkan rasa simpati dan empati agar dapat memahami perasaan orang lain. *Role playing* tidak dapat dilakukan hanya dengan sekali pertemuan saja, akan tetapi agar lebih efektif *role playing* dapat dilakukan beberapa kali pertemuan, sesuai kebutuhan.

2. Tujuan Role Playing

Subari (dalam Ari Hermansyah) mengatakan tujuan *role playing* antara lain adalah:

- a. Dapat memahami perasaan orang lain
- b. Membagi tanggung jawab dan melaksanakannya
- c. Menghargai penghayatan orang lain
- d. Berlatih mengambil kesimpulan.³²

³⁰ Lailatul Fitria, *Pengaruh Konseling Kelompok Dengan Teknik Role Playing ...*.h.10

³¹ Dwi Lestari, *Pengaruh Konseling Kelompok Dengan Teknik Role Playing ...*.h.19

³² Ari Hermansyah, *Pemberian Layanan Konseling Kelompok Dengan teknik Role Playing Untuk Mengurangi Perilaku Bullying Pada Peserta Didik Kelas VII Di SMP Gajah Mada*

Geldard (dalam Dwi Lestari) mengatakan bahwa tujuan dari *role playing* diantaranya:

- a. Untuk mendapatkan sebuah pemahaman tentang peran dan hubungan
- b. Untuk dapat bersentuhan perasaan
- c. Untuk mengeksplorasi bagian diri
- d. Untuk menetapkan pilihan
- e. Untuk mengekternalisasi kepercayaan atau perasaan
- f. Untuk mempraktikkan eksperimen pada perilaku baru.³³

Zuhaerini (dalam) mengatakan *role playing* digunakan untuk :

- a. Menerangkan suatu peristiwa yang didalamnya menyangkut orang banyak, dan berdasarkan pertimbangan lebih baik didramatisasikan daripada diceritakan, karena akan lebih jelas dan dapat dihayati oleh siswa
- b. Melatih siswa menyelesaikan masalah psikologi-sosial
- c. Melatih siswa agar dapat bergaul dan menjadi member untuk memberikan pemahaman terhadap siswa lain terkait masalah yang diperankan.³⁴

Slavin Robert (Dalam Amna Fajrianti) menjelaskan tujuan yang hendak dicapai dari *role playing* adalah .³⁵

Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2016/2017, (Bandar Lampung: IAIN Raden Intan Lampung,2017), h.27-28

³³ Dwi Lestari, *Pengaruh Konseling Kelompok Dengan Teknik Role Playing ...*h.23

³⁴ Ulfa Nur Latifah, *Pengaruh Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Role Playing Terhadap Peningkatan Pemahaman Perilaku Bullying*,(Magelang:Universitas MUhammadiyah Magelang,2018), h.35

Dari beberapa tujuan *role playing* menurut para ahli dapat dideskripsikan bahwa tujuan *role playing* adalah untuk memahami perasaan orang lain, sehingga tidak dapat bersikap dengan semestinya dan tidak semena-mena memperlakukan orang lain. Memiliki rasa simpati dan empati, agar dapat merasakan apa yang dirasakan orang lain. Dapat mengutarakan perasaan lewat bermain peran, dalam bermain peran siswa dengan bebas dapat mengutarakan perasaannya lewat *role playing* yang dimainkan. Membagi tanggung jawab, siswa diruntut untuk dapat bertanggung jawab serta berlatih untuk mengambil keputusan dalam sebuah masalah.

E. Langkah-langkah Pelaksanaan *Role Playing*

Teknik *role playing* dilakukan dengan cara membentuk sebuah kelompok yaitu melalui bimbingan kelompok. Bimbingan kelompok adalah suatu upaya untuk membimbing kelompok-kelompok siswa agar kelompok itu menjadi besar, kuat, dan mandiri.³⁶ Dalam kelompok tersebut, individu diharuskan untuk mengemukakan semua pendapat, ide dan perasaan sehingga akan menjadi solusi dan arahan sebagai bentuk bimbingan diri dan bermanfaat untuk anggota kelompok lainnya.

Prayitno (dalam Dini Wulansari) menjelaskan kegiatan bimbingan kelompok tidak terlepas dari asas-asas yang harus dipatuhi agar tujuan bimbingan kelompok dapat tercapai. Azas-azas bimbingan kelompok antara lain:³⁷

³⁵ Amna Fajrianti, *Penerapan Teknik Role Playing Dalam Mengatasi Perilaku Maladjustment Siswa di SMA Negeri 11 Banda Aceh*, (Banda Aceh: Uin Ar-Raniry, 2021),h.21

³⁶ Muhammad syahrul, *Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok Terhadap Peningkatan Penyesuaian Diri Siswa*, Jurnal of EST, Vol. 1, No. 1, 2015. Diakses pada 19 september 2019

³⁷ Dini Wulansari, *Pengaruh Bimbingan ...*h.26

a. Azas kesukarelaan

Sikap sukarela harus ada pada diri konselor maupun klien. Klien secara sukarela mengikuti kegiatan bimbingan kelompok tanpa adanya paksaan dari pihak manapun. Sedangkan pihak konselor hendaknya memberi bantuan secara sukarela tanpa ada unsur keterpaksaan.

b. Azas keterbukaan

Azas keterbukaan merupakan azas untuk mempermudah pencapaian tujuan bimbingan yang diharapkan. Anggota kelompok harus terbuka tentang pengalaman yang dimilikinya dan mampu menceritakannya kepada anggota kelompok lainnya.

c. Azas kegiatann

Proses bimbingan kelompok berhasil apabila klien dapat menyelenggarakan kegiatan yang dimaksud dalam menyelesaikan topik yang dibahas. Azas kegiatan ini menghendaki agar setiap anggota kelompok aktif menemukan pendapat, menyangga, dan aktif berbicara dalam kegiatan kelompok.

d. Azas kenormatifan

Pelaksanaan kegiatan bimbingan kelompok harus berkembang sejalan dengan norma-norma yang berlaku.

e. Azas kekinian

Masalah yang dibahas dalam proses bimbingan kelompok adalah masalah sekarang artinya topik-topik yang bersifat aktual.

f. Azas kerahasiaan

Azas kerahasiaan merupakan azas penting dalam layanan bimbingan kelompok. Apa yang dibicarakan dan terjadi dalam kelompok semua anggota kelompok harus menjaga kerahasiaannya dan tidak boleh disebarluaskan pada pihak-pihak lain.

Dari azas-azas bimbingan kelompok dapat dideskripsikan bahwa dalam menjalankan bimbingan kelompok tidak ada paksaan, anggota kelompok diharapkan dapat terbuka, diharapkan anggota kelompok dapat aktif, serta menjalankan norma-norma yang berlaku, topik yang dibahas dalam bimbingan kelompok merupakan topik yang aktual, serta dapat menerapkan azas kerahasiaan. Ketentuan tersebut harus diptuhi agar proses bimbingan kelompok dapat berjalan dengan lancar.

Prayitno mengemukakan ada beberapa tahapan dalam melaksanakan bimbingan kelompok. Memulai kegiatan kelompok memiliki beberapa rentetan yang harus dijalankan, tahapan yang dilakukan dalam kegiatan bimbingan kelompok adalah sebagai berikut:³⁸

a. Tahap pembentukan

Tahap ini merupakan tahap awal atau tahap pertama yang dilakukan untuk memulai sebuah kelompok. Tahap ini merupakan tahap pengenalan, tahap pelibatan diri atau tahap memasukkan diri kedalam kehidupan suatu kelompok.

³⁸ Ibrahim Ali DKK, *Pelaksanaan Bimbingan Kelompok ntuk Menumbuhkan Self Management Dalam Belajar Siswa*, Jurnal Bimbingan, Penyuluhan, Konseling dan Psikoterapi Islam, Vol.5 No.2 2017 h.156-158

b. Tahap peralihan

Setelah suasana kelompok terbentuk dan dinamika kelompok sudah mulai tumbuh dan terbentuk, kegiatan kelompok hendak dibawa lebih jauh oleh pemimpin kelompok menuju ke kegiatan kelompok yang sebenarnya. Untuk itu perlu diselenggarakan tahap peralihan. Tahap peralihan merupakan tahap perantara atau tahap jembatan antara tahap I dan tahap III. Anggota kelompok akan memasuki pada tahap kegiatan. Pada tahap ini *mereview* tentang pembahasan tahap I dan menanyakan anggota kelompok apakah sudah siap untuk memasuki tahap berikutnya, yaitu tahap kegiatan.

c. Tahap kegiatan

Tahap ini merupakan tahap yang sebenarnya-benarnya. Artinya, tahap ini adalah tahap yang membahas tentang kegiatan. Keberhasilan pada tahap ini bergantung pada hasil dari dua tahap sebelumnya. Ketika tahap sebelumnya berhasil dengan baik, maka tahap ketiga itu akan berlangsung dengan mudah. Pada tahap ini kegiatan dalam kelompok akan dimulai. Pada tahap inilah dinamika kelompok sangat ditekankan agar tujuan dari layanan bimbingan kelompok dapat terwujud. Dalam kegiatan ini pertukaran pendapat, isi pikiran, perasaan, semua itu diusahakan untuk mencurahkan kepada anggota yang ada dalam kelompok, sehingga permasalahan yang mengganjal dapat tertuntaskan secara bersama-sama.

d. Tahap pengakhiran

Tahap akhir dari kegiatan kelompok adalah tahap pengakhiran. Ketika kelompok memasuki tahap pengakhiran, kegiatan kelompok hendaknya dipusatkan pada pembahasan penjelajahan tentang apakah para kelompok akan

mampu menerapkan hal-hal yang telah mereka pelajari dalam suasana kelompok pada kehidupan nyata mereka sehari-hari. Setelah melalui beberapa tahap sebelumnya, maka tibalah pada tahap yang terakhir yaitu tahap penutupan (pengakhiran). Pada tahap pengakhiran, hal-hal yang diutarakan adalah tentang kesimpulan dari kegiatan bimbingan kelompok dan kesan-kesan yang menarik dalam bimbingan kelompok serta komitmen anggota kelompok.

Shaftel mengemukakan tujuh langkah-langkah dalam teknik *role playing* diantaranya adalah :³⁹

- a. Tahap 1: Pemanasan
 - a) Mengidentifikasi dan Mengenalkan Masalah
 - b) Menafsirkan Masalah
 - c) Menjelaskan *Role playing*
- b. Tahap II : Memilih Partisipan
 - a) Menganalisis peran
 - b) Memilih pemain yang akan melakukan peran
- c. Tahap III : Mengatur Setting Tempat Kejadian
 - a) Mengatur sesi-sesi atau batas-batas tindakan,
 - b) Menegaskan kembali peran,
- d. Tahap IV : Menyiapkan Observer
 - a) Memutuskan apa yang akan dicari ataupun dinikmati,

³⁹ Hasan Basri, *Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SDN 023 Kuala Kecamatan Tambang*, Jurnal Pendidikan (Riau:Universitas Riau 2017) Vol.1 No.1 h.42

- e. Tahap V : Pemeranan
 - a) Memulai *Role playing*
 - b) Mengukuhkan *Role playing*
 - c) Mengakhiri *Role playing*
- f. Tahap VI : Diskusi dan Evaluasi
 - a) *Mereview* pemeranan (Kejadian, Posisi, Kenyataan)
 - b) Mendiskusikan fokus utama
 - c) Memberi masukan atau alternatif perilaku dalam langkah selanjutnya
- g. Tahap VII: Berbagi Pengalaman dan melakukan generalisasi. Menghubungkan situasi yang bermasalah dengan kehidupan sehari-hari serta masalah-masalah *actual*.

Dapat dideskripsikan dari langkah-langkah pelaksanaan *rol playing* menurut Shaftel yaitu adanya proses pemanasan, dimana sebelum memulai *role playing* terlebih dahulu siswa harus mengidentifikasi mengenalkan masalah apa yang hendak dibahas. Guru terlebih dahulu menjelaskan tentang *role playing*. Dalam tahap selanjutnya guru akan memilih partisipan, dimana dalam memilih partisipan terlebih dahulu bersama-sama menganalisis peran yang akan dimainkan, serta memilih pemain. Selanjutnya mengatur setting tempat, yaitu mengatur sesi-sesi dan batasan tindakan dalam peran masing-masing anggota, serta guru menegaskan kembali peran masing-masing anggota. Tahap selanjutnya yaitu mempersiapkan observer, tujuannya yaitu sebagai pengamat, apa yang hendak dilihat dalam sebuah permainan peran atau *role playing*. Tahap kelima masuk

kedalam tahap pemeranan yaitu mulai melakukan *role playing*, mengukuhkan, serta mengakhiri *role playing*. Tahap selanjutnya yaitu diskusi dan evaluasi, *mereview* pemeranan kejadian dan kenyataan, mendiskusikan fokus utama yang ingin dibahas dalam role laying, serta bersama-sama mencari alternatif perilaku yang benar dalam bersikap. Tahap terakhir yaitu Berbagi Pengalaman dan Melakukan generalisasi. Menghubungkan situasi yang bermasalah dengan kehidupan sehari-hari serta masalah-masalah *actual*.

Menurut Trangdilinting dalam (Dwi Lestari) langkah-langkah pelaksanaan *role plaing* antara lain:⁴⁰

- a. Menentukan topik
- b. Menentukan sketsa;
- c. Memainkan peran;
- d. Evaluasi dan refleksi;
- e. Kesimpulan dan pengarahan.

Dari langkah-langkah pelaksanaan *role playing* menurut Trangdilinting dapat dideskripsikan bahwa untuk melakukan *role playing* terlebih dahulu harus adanya topik yang akan dibahas atau dimainkan, membuat sketsa bermain, yaitu menentukan batasan dalam sebuah *role playing*, apa saja yang hendak dibahas. Memilih pemeran dan tugas-tugas yang harus dijalankan oleh masing-masing anggota. Selanjutnya mengevaluasi seta refleksi. Terakhir bersama-sama menyimpulkan dan memutuskan perilaku yang benar dalam bersikap.

⁴⁰ Dwi Lestari, Pengaruh Konseling Kelompok Dengan Teknik Role Playing...h.24

F. Kelebihan dan Kekurangan Teknik *Role Playing*

Teknik *role playing* memiliki beberapa kelebihan diantaranya:

- a. Memberikan kesan yang kuat dalam ingatan peserta didik
- b. Lebih mudah untuk dipahami
- c. Membuat peserta didik menjadi lebih mudah untuk menghayati materi yang diperankan
- d. Menumbuhkan rasa keberanian dan membangkitkan semangat
- e. Menurut Joyce, Weil, dan Calhoun teknik *role playing* dapat menumbuhkan rasa empati serta dapat menumbuhkan rasa menghargai orang lain.⁴¹

Dari beberapa kelebihan teknik *role playing*, dapat dideskripsikan bahwa *role playing* kuat dalam ingatan, menumbuhkan rasa percaya diri, dan dapat memunculkan rasa simpati dan empati siswa.

Selain memiliki kelebihan, teknik *role playing* juga memiliki beberapa kekurangan, diantaranya:

- a. Adanya anggapan bahwa kemampuan *interpersonal* lebih mudah daripada kemampuan *intrapersonal*,
- b. Pengalaman yang diperoleh siswa tidak selalu sama dengan apa yang diperoleh dilapangan, siswa sering malu dalam melakukan simulasi *role playing*.⁴²

⁴¹ Wirda Hanim, Aip Badrujaman, Elsy Pratiwi, *Pengaruh Teknik Role Playing Dalam Bimbingan Kelompok Terhadap Toleransi Pada Peserta Didik Kelas X SMK Negeri 26 Jakarta*, *Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, Vol 6, No.2 2017 h.118-119

⁴² Mustika Sari, *Pengaruh Konseling Kelompok Dengan Menggunakan Teknik Role Playing Terhadap Self Image Negatif Peserta Didik SMK 1 Banjar MargioTulang Bawang*. (Bandar Lampung : Raden Intan Lampung 2017). h.43

Menurut Djamarah dan Zain, metode pembelajaran bermain peran memiliki kelebihan dan kekurangan, diantaranya yaitu:⁴³

Kelebihan teknik *role playing* antara lain:

- a. Dapat berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa, di samping menjadi pengalaman yang menyenangkan juga memberi pengetahuan yang melekat dalam memori otak.
- b. Sangat menarik bagi siswa, sehingga memungkinkan membuat kelas menjadi dinamis dan antusias.
- c. Membangkitkan gairah dan semangat *optimisme* dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan.
- d. Siswa dapat terjun langsung untuk memerankan sesuatu yang akan dibahas dalam proses belajar.

Kelemahan atau kekurangan metode bermain peran, diantaranya yaitu:

- a. *Role playing* membutuhkan waktu yang relatif panjang atau banyak.
- b. Membutuhkan kreativitas dan daya kreasi yang tinggi dari pihak guru maupun siswa dan ini tidak semua guru memilikinya.
- c. Kebanyakan siswa yang ditunjuk sebagai pemeran merasa malu untuk memerankan suatu adegan tertentu.
- d. Jika pelaksanaan bermain peran atau *role playing* mengalami kegagalan, bukan saja dapat memberi kesan kurang baik, tapi juga berarti tujuan pembelajaran tidak tercapai.

⁴³ https://108.181.34.149/pengertian-aspek-tujuan-langkah-kelebihan-dan-kekurangan-metode-pembelajaran-bermain-peran-role-play/?__cpo=aHR0cHM6Ly93d3cucGVsYWphcmFuLmNvLmlk

- e. Tidak semua materi pelajaran bisa disajikan.

Dari beberapa kekurangan teknik *role playing* dapat dideskripsikan bahwa tidak semua siswa mampu melakukan komunikasi *intrapersonal*, terkadang siswa lebih mampu untuk berbicara dengan orang lain dari pada berbicara pada diri sendiri. Siswa kadang sering malu dalam mempraktekkan *role playing* sehingga menyebabkan Pengalaman yang diperoleh siswa kadang tidak sesuai dengan apa yang terjadi di lapangan.

G. Pelaksanaan Role Playing Dalam Bullying

Penggunaan artinya menggunakan atau mengimplementasikan sesuatu. Dalam kegiatan menerapkan, tentu ada sesuatu yang dibutuhkan untuk diterapkan atau dipakai dan dipraktekkan Dalam hal ini, peneliti melakukan penggunaan teknik *role playing* untuk mengurangi perilaku *bullying* di MTsS Darul Ulum Banda Aceh, yang mana teknik *role playing* atau dikenal dengan bermain peran merupakan suatu teknik yang digunakan sebagai alat ajar yang mengembangkan keterampilan dan pengertian mengenai hubungan antar manusia dengan jalan memerankan situasi-situasi yang terjadi dalam kehidupan yang sebenarnya.

Teknik bermain peran ini mengandung pengertian bahwa siswa memainkan suatu peran tertentu yang berhubungan dengan tingkah laku manusia dalam hubungan sosial. Adapun upaya agar dapat mengurangi perilaku *bullying*, maka dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan teknik *role playing*. Selain itu, dengan adanya teknik *role playing* siswa akan lebih terbuka dan berani dalam mengemukakan pendapat, persepsi, mengekspresikan diri, membuat

keputusan, bertanggung jawab, memunculkan rasa simpati, empati pada diri siswa dan membuat pilihan hidup serta memahami dirinya dengan kemampuan yang dimiliki serta menghargai kemampuan dan keterampilan tersebut.



BAB III METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Metode penelitian merupakan suatu cara yang digunakan oleh peneliti untuk memecahkan suatu masalah yang didapatkan dalam suatu fenomena tertentu.⁴⁴ Dalam penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif adalah penelitian yang menggunakan angka dan analisis menggunakan statistik.⁴⁵

Penelitian menggunakan *Pre-Eksperimental*, dikatakan Pre-Eksperimental karena rancangan yang meliputi hanya kelompok atau kelas yang diberi pra dan pasca uji. Menurut Sugiono, metode penelitian pre eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Hal ini dapat terjadi karena tidak adanya kelas control, dan sampel tidak dipilih secara *random*.⁴⁶ Dalam penelitian terdapat dua kali pengukuran, yang pertama dilakukan untuk mengukur sebelum diberikan layanan bimbingan kelompok dengan menggunakan teknik *role playing* melalui *pre-test*, kemudian yang kedua untuk mengukur perilaku *bullying* siswa setelah diberikan perlakuan atau layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* melalui *post test*

⁴⁴ Iqbal Hasan, *analisis data penelitian dengan statistik*, (Jakarta: PT Bumi Aksara), h.11

⁴⁵ Juliansyah Noor, *Metodelogi Penelitian, Skripsi, Tesis, Disertasi Dan Karya Ilmiah*, (Jakarta: Kencana) h.40

⁴⁶ Sri Faizah Lisnasari, *Pengembangan Percobaan BUPENA Pada Tema Energi*, (Malang: CV Literasi Nusantara Abadi), h.14

Tujuannya adalah untuk mendapatkan hasil penelitian yang akurat sehingga dapat dibandingkan dengan keadaan sebelum dan sesudah diberi perlakuan. Desain penelitian yang digunakan dapat dilihat pada tabel dibawah :

Tabel 3. 1:
Desain Penelitian One-Group Pre-Test Post-Test

<i>pretest</i>	<i>Treatment</i>	<i>Posttest</i>
O1	X	O2

Keterangan :

O1 : *Pre test* diberikan sebelum perlakuan/*treatment* (media teknik *role playing*)

X : *Treatment* (perlakuan) berupa teknik *role playing*

O2 : *Post test* diberikan sesudah *treatment* (pemberian teknik *role playing*).

1. Pengukuran Variabel (*Pre-Test*)

Bentuk *pre-test* yang diberikan kepada siswa MTsS Darul Ulum YPUI Banda Aceh dengan instrumen berupa skala (angket). Tujuan *pre-test* diberikan untuk mengetahui seberapa banyak siswa yang mempunyai perilaku *bullying* sebelum diberikan perlakuan. Gambaran keseluruhan perilaku *bullying* siswa dikelompokkan menjadi tiga kategori, diantaranya yaitu: rendah, sedang, tinggi.

Dapat dilihat pada tabel 3.2

Tabel 3. 2
Standar Pembagian Kategori pretest

Rendah	$X < M - 1SD$
Sedang	$M - 1SD \leq X < M + 1SD$
Tinggi	$M + 1SD \geq X$

Ket:

M = Mean

SD = Standar Deviasi

X = Nilai

Berdasarkan rumus, maka perilaku *bullying* siswa dikelompokkan pada kategori yang sesuai dengan *persentase* masing-masing. *Persentase* kategori *bullying* yang dilakukan siswa menggunakan rumus:

$$P = \frac{F(\text{skor yang dicapai})}{N (\text{Jumlah skor maksimal})} \times 100\%$$

2. Pemberian *Treatment* (perlakuan)

Pemberian *treatment* atau perlakuan dalam penelitian ini dilakukan selama 2 minggu dengan 3 kali pertemuan dalam seminggu. Masing-masing sesi pertemuan dilakukan dengan durasi waktu 1 x 45 menit untuk melaksanakan layanan bimbingan kelompok dengan menggunakan teknik *role playing*.

3. *Post test*

Pemberian *post-test* dilakukan untuk mengetahui seberapa efektif perlakuan yang telah diberikan dalam mengurangi perilaku *bullying* siswa. Lebih rinci penelitian dilakukan dengan langkah-langkah yaitu pertama siswa diberikan *pre-test* dengan menggunakan skala untuk mengetahui atau melihat gambaran perilaku *bullying* pada siswa sebelum diberikan perlakuan. Sesudah diberikan perlakuan yaitu penerapan layanan konseling kelompok dengan teknik *role playing* untuk mengurangi perilaku *bullying* pada siswa, selanjutnya dilakukan tes akhir (*Post test*) untuk melihat perilaku *bullying* siswa setelah diterapkan perlakuan.

B. Lokasi, Populasi dan Sampel Penelitian

1. Lokasi

Lokasi penelitian di MTsS Darul Ulum YPUI Banda Aceh. Alasan mengapa peneliti mengambil penelitian di MTsS Darul Ulum YPUI Banda Aceh karena merupakan tempat PPL peneliti, dan judul penelitian yang peneliti angkat sesuai dengan fenomena yang peneliti lihat saat melakukan PPL.

2. Populasi Penelitian

Populasi adalah keseluruhan yang akan menjadi suatu objek dari penelitian sebagai sasaran untuk mendapatkan dan mengumpulkan data.⁴⁷ Dalam penelitian ini yang akan menjadi populasi yaitu seluruh siswa kelas VII di MTsS Darul Ulum YPUI Banda Aceh yang berjumlah 66 siswa. Pertimbangan memilih populasi karena jenjang MTs pada usia siswa kelas VII mengalami proses adaptasi dan penyesuaian dengan lingkungan sekolahnya, sehingga memerlukan bimbingan dan pemahaman dalam berperilaku sesuai dengan norma-norma yang berlaku. Jumlah populasi tersaji dalam tabel 3.3 :

Tabel 3.3
Tabel Populasi Penelitian

No	Kelas	Jumlah Siswa
1.	VII.2	34 Siswa
2.	VII.3	32 Siswa
Total		66 Siswa

Tabel 3.3 menunjukkan populasi penelitian yang terdiri dari 66 siswa, yang mana 34 siswa dari kelas VII.2 dan 32 siswa dari kelas VII.3. Seluruh populasi penelitian terdiri dari siswa perempuan, tidak terdapat siswa laki-laki.

⁴⁷ Endang Sri Utami, dkk. *Dasar-Dasar Statistik Penelitian*. (Yogyakarta: SIBUKU MEDIA, 2017). h.8

3. Sampel Penelitian

Sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi dengan penggunaan cara-cara tertentu. Pengambilan sampel dipilih berdasarkan pertimbangan tertentu sesuai tujuan penelitian.⁴⁸ Sampel juga merupakan bagian dari populasi yang kemudian dipilih untuk sumber data.

Pengukuran sampel yaitu langkah untuk menentukan besarnya sampel yang akan diambil pada saat melaksanakan penelitian pada suatu objek. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian adalah *nonprobability sampling*, yaitu teknik sampling yang pengambilan sampelnya tidak memberikan peluang atau kesempatan yang sama bagi seluruh anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel. Pengambilan sampel menggunakan metode *nonprobability sampling* dengan teknik *purposive sampling*, yaitu teknik pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu, maksud dari pertimbangan tertentu adalah ketika siswa memiliki ciri-ciri yang sesuai dengan keadaan peneliti, sehingga akan memudahkan peneliti menjelajahi objek atau situasi yang diteliti.⁴⁹

Siswa yang dipilih adalah siswa yang memiliki kriteria yang diinginkan oleh peneliti dalam mencapai tujuan penelitian. Sampel penelitian adalah 8 (delapan) siswa yang sesuai dengan tujuan dan maksud peneliti, hasil dari rekomendasi dari guru bimbingan dan konseling serta memiliki *need assessment* lebih tinggi dan memiliki hasil skor *pretest* perilaku *bullying* tertinggi dari seluruh

⁴⁸ Ekosudarmanto, Ardhariksa Zukhruf Kueniullah dkk, *Desain Penelitian*, (Bandung: Yayasan Kita Menulis, 2021) h.141

⁴⁹ Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi (Mix Methods)*. (Bandung: Alfabeta, 2017). h. 301

siswa kelas VII MTsS Darul Ulum YPUI Banda Aceh. Keseluruhan sampel terdiri dari 8 (Delapan) siswa.

C. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data merupakan proses peneliti mengumpulkan data untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan dalam penelitian. Data merupakan sejumlah informasi dan bahan yang dapat memberikan gambaran tentang satu keadaan baik yang diperoleh dari data lapangan maupun jawaban dari responden atau siswa yang telah ditentukan pada saat penelitian yang dapat dijadikan bahan untuk menyusun informasi.⁵⁰ Instrumen penelitian ini digunakan sebagai alat ukur untuk mengumpulkan data supaya proses penelitian lebih terarah. Dalam penelitian ini yang dipilih adalah skala likert, didalamnya terdapat pernyataan mengenai perilaku *bullying* dan siswa di suruh memilih salah satu jawaban yang tersedia. Sebelum suatu instrumen digunakan, maka instrumen penelitian harus diuji validitas dan reliabilitasnya. Validitas digunakan untuk mengukur kemampuan sebuah alat ukur. Sedangkan reliabilitas digunakan untuk mengukur suatu instrumen agar dapat di percaya.⁵¹

Terdapat 3 aspek perilaku *bullying* siswa terdapat 56 item pernyataan yang terdiri dari 32 item favorable dan 24 item unfavorable. Butir pernyataan favorable pada jawaban siswa diberi skor 5-1 dan butir pernyataan unfavorable diberi skor 1-5. Ketentuan pemberian skor pada setiap pernyataan dapat dilihat pada tabel 3.5:

⁵⁰ Elfrianto dan Gusman Lesmana, *Metodelogi Penelitian Pendidikan* (Medan:APPTIMA,2022) h.88

⁵¹ Sumadi Surya Brata, *Metodologi Penelitian*, (Jakarta: Raja Grafindo, 2018), h. 32.

Pada item pernyataan positif jika peserta didik memilih S maka akan mendapatkan skor 5, sebaliknya pada pernyataan negative jika peserta didik memilih TP maka akan mendapatkan 1. Untuk pilihan SR, KK dan P juga berlaku hal yang sama.

Tabel 3. 4
Katagori pemberian skor

Alternatif Jawaban	<i>Favorable</i>	<i>unfavorable</i>
Selalu	5	1
Sering	4	2
Kadang-Kadang	3	3
Pernah	2	4
Tidak Pernah	1	5

Sebelum digunakan sebagai instrumen penelitian. Peneliti melakukan tahapan validitas instrumen terlebih dahulu, yaitu validasi konstruk yang dilakukan penimbangan 2 orang dosen ahli untuk mengetahui kelayakan instrument penelitian. Hasil penimbangan secara keseluruhan menunjukkan 56 item dapat digunakan, kemudian dilanjutkan dengan uji validitas dan reliabilitas instrumen.

1. Pengujian Validitas Instrumen

Validitas merupakan suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Jika hasil tidak valid ada kemungkinan responden tidak mengerti dengan pertanyaan/pernyataan yang diajukan. Rumus yang dapat digunakan untuk menghitung validitas yaitu rumus korelasi yang di

kemukakan oleh pearson, yang dikenal dengan rumus korelasi *product moment*, rumusnya pada tabel 3.5:⁵²

Tabel 3. 5
Rumus Validitas Instrumen

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

Keterangan:

- r_{xy} = koefisien korelasi antara x dan y
 N = jumlah subjek
 $\sum xy$ = jumlah perkalian antara skor x dan skor y
 $\sum x^2$ = jumlah total skor x
 $\sum y$ = jumlah total skor y
 $\sum x^2$ = jumlah dari kuadrat x
 $\sum y^2$ = jumlah dari kuadrat y

Instrumen yang diuji validitas dalam penelitian yaitu skala perilaku *bullying*. Pengujian validitas dilakukan setelah dilakukan uji coba. Pengujian validitas dalam penelitian dilakukan dengan bantuan program Excel. Selanjutnya, hasil dari perhitungan validitas dianalisis dengan menggunakan tabel koefisien korelasi jika r hitung $>$ r tabel (uji dua sisi dengan signifikansi 0.05) maka data berkorelasi signifikan terhadap skor total dan dinyatakan valid. Sebaliknya apabila r hitung $<$ r tabel (uji dua sisi dengan signifikansi 0.05) maka data tidak berkorelasi signifikan terhadap skor total, artinya instrument dinyatakan tidak valid.

⁵² Syafrida Hafni S. Metodologi Penelitian. (Yogyakarta : KBM Indonesia, 2021). h. 32

Pengujian validitas dilakukan terhadap 56 item pernyataan dengan jumlah subjek 30 siswa dari 56 item diperoleh 40 item yang valid dan 16 item tidak valid.

Hasil uji validitas butir item dapat dilihat pada tabel 3.6:

Tabel 3. 6
Hasil Uji Validitas Butir Item

Kesimpulan	Item	Jumlah
Valid	1, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 17, 20, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 30, 31, 32, 33, 34, 37, 38, 39, 40, 43, 45, 46, 47, 48, 49, 54, 55,	40
Tidak Valid	2, 16, 18, 19, 21, 29, 35, 36, 41, 42, 44, 50, 51, 52, 53, 56	16

Tabel 3.6 menunjukkan hasil uji validitas item, yang mana 40 butir angket dinyatakan valid dan sebanyak 16 butir soal dinyatakan tidak valid. Lebih jelasnya hasil perhitungan validitas dengan menggunakan rumus *product moment* tersaji dalam tabel 3.7:

Tabel 3. 7
Skor r hitung dan r tabel Hasil Uji Validitas Butir Item

Variabel	Indikator	Butir	r_{hitung}	r_{tabel}	Ket	ket
<i>Bullying</i>	Mengejek Teman	P1	0,4795	0,3494	VALID	Diterima
		P2	-	0,3494	TIDAK VALID	Dibuang
		P3	0,3564	0,3494	VALID	Diterima
		P4	0,4795	0,3494	VALID	Diterima
		P5	0,3648	0,3494	VALID	Diterima
		P6	0,5097	0,3494	VALID	Diterima
		P7	0,5097	0,3494	VALID	Diterima
	Memfitnah Teman	P8	0,6661	0,3494	VALID	Diterima
		P9	0,6757	0,3494	VALID	Diterima
		P10	0,6757	0,3494	VALID	Diterima

Variabel	Indikator	Butir	r_{hitung}	r_{tabel}	Ket	ket
		P11	0,3648	0,3494	VALID	Diterima
		P12	0,5396	0,3494	VALID	Diterima
		P13	0,7062	0,3494	VALID	Diterima
	Berkata Kasar	P14	0,7243	0,3494	VALID	Diterima
		P15	0,5396	0,3494	VALID	Diterima
		P16	0,2572	0,3494	TIDAK VALID	Dibuang
		P17	0,3648	0,3494	VALID	Diterima
		P18	- 0,3364	0,3494	TIDAK VALID	Dibuang
		P19	- 0,1433	0,3494	TIDAK VALID	Dibuang
		P20	0,6227	0,3494	VALID	Diterima
		P21	0,1254	0,3494	TIDAK VALID	Dibuang
		Merusak Barang	P22	0,5396	0,3494	VALID
	P23		0,5396	0,3494	VALID	Diterima
	P24		0,5396	0,3494	VALID	Diterima
	P25		0,8474	0,3494	VALID	Diterima
	P26		0,8474	0,3494	VALID	Diterima
	P27		0,8474	0,3494	VALID	Diterima
	P28		0,8474	0,3494	VALID	Diterima
	P29		- 0,1278	0,3494	TIDAK VALID	Dibuang
	Memukul Teman	P30	0,4659	0,3494	VALID	Diterima
		P31	0,3648	0,3494	VALID	Diterima
		P32	0,8474	0,3494	VALID	Diterima
		P33	0,8474	0,3494	VALID	Diterima
		P34	0,8474	0,3494	VALID	Diterima
		P35	-	0,3494	TIDAK	Dibuang

Variabel	Indikator	Butir	r_{hitung}	r_{tabel}	Ket	ket
			0,2295		VALID	
		P36	0,2572	0,3494	TIDAK VALID	Dibuang
	Melihat Dengan Tatapan Tajam	P37	0,8474	0,3494	VALID	Diterima
		P38	0,8474	0,3494	VALID	Diterima
		P39	0,8474	0,3494	VALID	Diterima
		P40	0,8474	0,3494	VALID	Diterima
		P41	0,2572	0,3494	TIDAK VALID	Dibuang
		P42	0,2572	0,3494	TIDAK VALID	Dibuang
		P43	0,8474	0,3494	VALID	Diterima
		P44	0,3408	0,3494	TIDAK VALID	Dibuang
	Mendiamkan, Dengan Melemahkan Harga Diri Korban	P45	0,8474	0,3494	VALID	Diterima
		P46	0,8474 12049	0,3494	VALID	Diterima
		P47	0,8474 12049	0,3494	VALID	Diterima
		P48	0,3648 88181	0,3494	VALID	Diterima
		P49	0,8474 12049	0,3494	VALID	Diterima
		P50	0,3408	0,3494	TIDAK VALID	Dibuang
	Tidak Mengajak Bergabung dalam Kelompok	P51	0,2572	0,3494	TIDAK VALID	Dibuang
		P52	0,0998	0,3494	TIDAK VALID	Dibuang
		P53	0,2555	0,3494	TIDAK VALID	Dibuang
		P54	0,8474	0,3494	VALID	Diterima

Variabel	Indikator	Butir	r_{hitung}	r_{tabel}	Ket	ket
		P55	0,8474	0,3494	VALID	Diterima
		P56	0,2572	0,3494	TIDAK VALID	Dibuang

Sumber: *Output* data dari Microsoft Excel.

Tabel 3.7 menunjukkan skor r hitung dan r tabel hasil uji validitas butir item hasil dari perhitungan validitas dianalisis dengan menggunakan tabel koefisien korelasi jika r hitung $>$ r tabel (uji dua sisi dengan signifikansi 0.05) maka data berkorelasi signifikan terhadap skor total dan dinyatakan valid. Sebaliknya apabila r hitung $<$ r tabel (uji dua sisi dengan signifikansi 0.05) maka data tidak berkorelasi signifikan terhadap skor total, artinya instrument dinyatakan tidak valid.

2. Pengujian Reliabilitas *Instrumen*

Reliabilitas adalah keandalan instrument yang menunjukkan suatu alat ukur dapat dipercaya walaupun dipakai dua kali atau berkali kali untuk mengukur gejala yang sama. Instrumen yang reliable adalah instrument yang apabila digunakan berkali-kali untuk mengukur objek yang sama maka akan tetap menghasilkan data yang sama, atau dengan kata lain memiliki hasil data yang konsisten.⁵³ Reliabilitas dinyatakan dalam bentuk angka, biasanya sebagai koefisien, semakin tinggi koefisien maka reliabilitas atau konsistensi jawaban responden tinggi. Untuk menguji reliabilitas instrument peneliti menggunakan

⁵³ Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2017), h.67

Cronbach's Alpha dengan cara membandingkan nihil alpha dengan r tabel. Rumus dalam tabel 3.8:⁵⁴

Tabel 3. 8
Rumus Reliabilitas Instrumen

$$r_i = \left(\frac{k}{k-1}\right)\left(1 - \frac{\sum\alpha_b^2}{\alpha_t^2}\right)$$

Keterangan:

- r = Koefisien reliabilitas
 k = Jumlah pernyataan
 α_t^2 = Varian total
 $\sum\alpha_b^2$ = Jumlah varian butir.

Sama halnya dengan validitas, reliabilitas juga dilakukan pengujian seperti yang dilakukan pada uji validitas. Dimana hasil yang didapatkan dari responden dimasukkan ke tabel untuk menghitung varian dan menghitung koefisien alpha (α). Alpha (α) yang memiliki standar nilai > 0.6 artinya reliabilitasnya mencukupi. Tetapi, apabila alpha (α) memiliki nilai > 0.7 artinya seluruh item dinyatakan reliabel karena seluruh tes konsisten secara internal memiliki reliabilitas yang kuat.

Tabel 3. 9
Kategori Reliabilitas Instrumen

Alpha	Reliabilitas
α 0,80-1,00	Sangat Tinggi
α 0,60-0.80	Tinggi
α 0.20-0.40	Rendah
α 0,00-0,20	Sangat Rendah

⁵⁴ Syafrida Hafni S. Metodologi Penelitian ..., h. 33

Tabel 3. 10
Output Uji Reliabilitas

Koefisien Reabilitas	Interpretasi
0.974	Sangat Reliabel

Sumber: *Output* data dari Microsoft Excel.

Pengolahan data, hasil perhitungan menunjukkan item pernyataan koefisien reliabilitas perilaku *bullying* sebesar 0.974 yang berada pada α 0,80-1,00 Artinya, tingkat korelasi dan derajat keterandalan instrumen perilaku *bullying* berada pada kategori sangat tinggi/sangat reliabel.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan.⁵⁵

1. Skala

Skala dalam penelitian ini merupakan pengumpulan data. Skala perilaku *bullying* dikembangkan oleh peneliti dan diujicoba supaya dapat digunakan. Skala merupakan instrumen yang digunakan dalam penelitian yang berupa alat ukur untuk mengetahui informasi yang diberikan oleh objek. Skala yang dimaksudkan dalam penelitian adalah angket *skala likert* yaitu membuat beberapa pernyataan yang berhubungan dengan suatu isu dan objek. *Skala likert* digunakan untuk mengukur pendapat, sikap, dan persepsi, setiap individu atau sekelompok individu tentang fenomena sosial. Fenomena sosial yang telah ditetapkan secara spesifik

⁵⁵ Sugiyono, Metode Penelitian..., h. 308.

oleh peneliti, yang selanjutnya disebut sebagai variabel penelitian.⁵⁶ Angket *skala likert* yang dibagikan kepada siswa berhubungan dengan perilaku *bullying*, kemudian peserta didik diminta memilih salah satu jawaban dengan memberikan tanda *checklist* yang sesuai dengan kondisi yang sebenarnya.

Metode pemberian angket *skala likert* dilakukan pada saat *pre-test* dan dilakukan lagi pada saat *post-test* setelah pemberian perlakuan yaitu untuk mengukur keberhasilan teknik *role playing* untuk mengurangi perilaku *bullying* pada siswa di MTs Darul Ulum YPUI Banda Aceh. Karena dikhawatirkan ada banyak jawaban yang diisi asal-asalan tanpa pertimbangan dan selalu bersikap netral, adapun alternatif pilihan tersebut adalah S (Selalu), SR (Sering), KK (Kadang-Kadang), P (Pernah), dan TP (Tidak Pernah).

2. Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara melakukan pengamatan pada suatu objek. Observasi dilakukan untuk mengumpulkan data aktivitas siswa secara langsung.⁵⁷ Observasi dalam penelitian ini adalah mengamati objek penelitian dan perubahan perilaku *bullying* setelah diberikan teknik *role playing*.

E. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data adalah teknik menganalisa. Analisis data juga berfungsi menyimpulkan hasil dari sebuah penelitian. Pada penelitian ini analisis data digunakan dengan pendekatan kuantitatif. Data yang diperoleh kemudian

⁵⁶ Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi (Mix Methods)*. (Bandung : Alfabeta, 2017).h. 136

⁵⁷ Sugiarto, *Metodologi Penelitian Bisnis* (Yogyakarta:Andi Anggota IKAPI,2022) h.158

dikumpulkan dan dianalisis dengan menggunakan uji normalitas dan uji T (treatment).

1. Uji Normalitas

Pengujian normalitas digunakan untuk melihat apakah data yang didapat berdistribusi normal atau tidak. Dalam uji normalitas digunakan bantuan *software* SPSS versi 22 dengan uji statistik *shapero Wilk*. Razali, N.M dan Wah Y.B mengatakan bahwa uji Shapiro dan Wilk awalnya dibatasi untuk ukuran sampel yang kurang dari 50.⁵⁸ Dalam taraf probabilitas (sig) 0,05. Dasar pengambilan kesimpulan pada uji normalitas adalah sebagai berikut: jika $\text{sig} \geq 0,05$ maka data berdistribusi normal, dan jika $\text{sig} \leq 0,05$ maka data tidak berdistribusi normal.

2. Uji-T (Treatment)

Uji T merupakan uji perbedaan, digunakan untuk membandingkan perbedaan (rata-rata) hasil dari dua sampel.⁵⁹ Sampel yang dimaksud adalah sampel yang tetapi menghasilkan dua data. Data yang digunakan pada uji T adalah data yang diperoleh dari hasil pre tesr dan post test.

Tabel 3. 11
Rumus Uji T

$$t = \frac{\sum D}{\sqrt{\left\{n \sum D^2 - \frac{(\sum D)^2}{(N-1)}\right\} N \sum Y^2}}$$

Ket:

⁵⁸ Andi Quraissy, *Normalitas Data Menggunakan Uji Kolmogorof-Smirnof dan Shapiro-Wilk*. (Universitas Muhammadiyah Makassar, 2020), Vol.3, No.1, h. 9

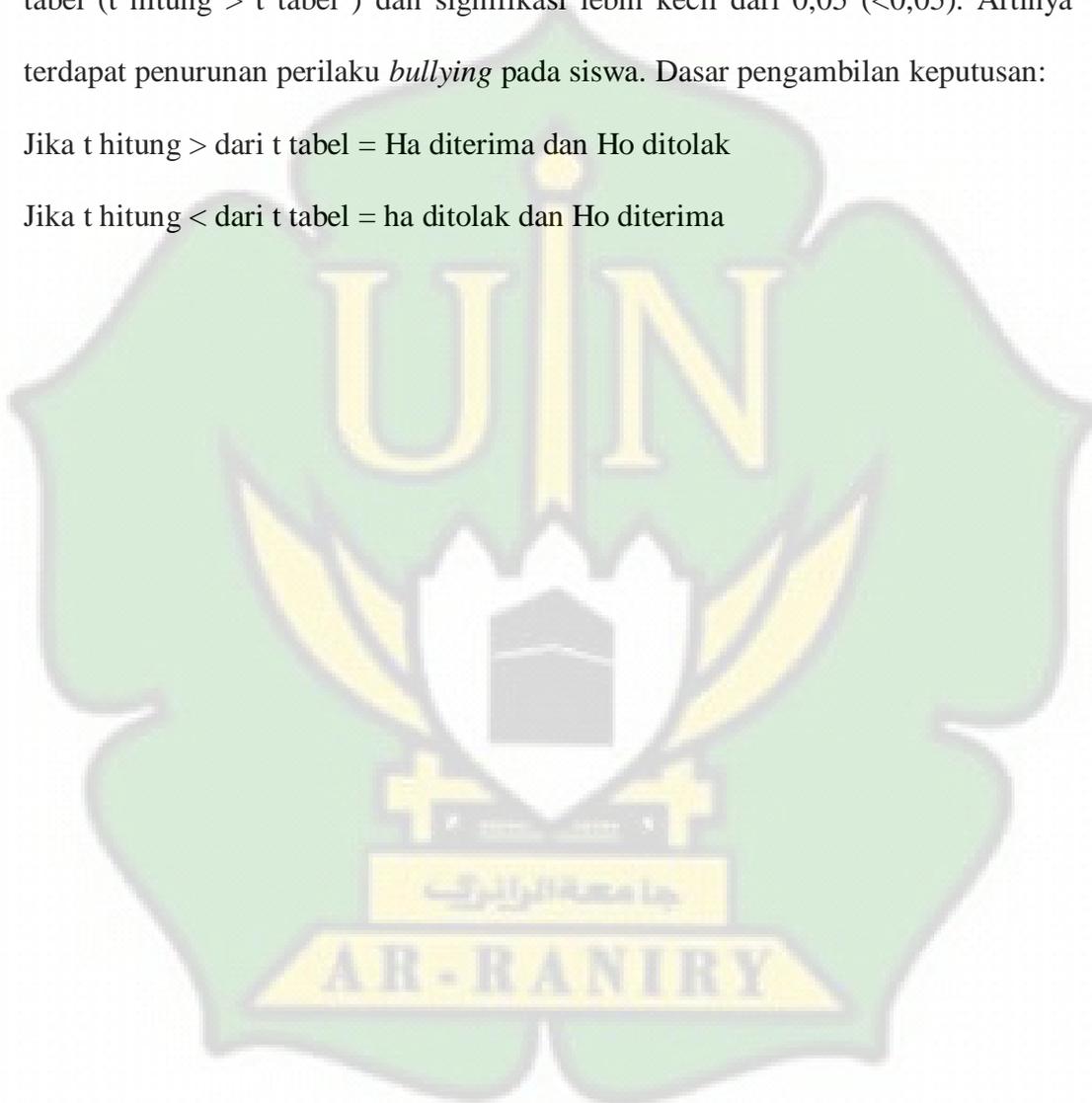
⁵⁹ 59 Putu Ade Andre Payadnya dan Gusti Agung Nugrah Trisna Jayantika, *Panduan Penelitian Eksperimen Beserta Analisis Staristik Dengan SPSS* (Yogyakarta:Deepublish, 2018), h.75

D : *Different/Selisih* kelompok *Prettest-postes*
N : Jumlah subjek⁶⁰

Penentuan hipotesis diterima apabila nilai t hitung lebih besar dari nilai t tabel ($t \text{ hitung} > t \text{ tabel}$) dan signifikasi lebih kecil dari 0,05 ($<0,05$). Artinya terdapat penurunan perilaku *bullying* pada siswa. Dasar pengambilan keputusan:

Jika $t \text{ hitung} >$ dari $t \text{ tabel}$ = H_a diterima dan H_o ditolak

Jika $t \text{ hitung} <$ dari $t \text{ tabel}$ = h_a ditolak dan H_o diterima



⁶⁰ Sugiono, Metode Penelitian,...h.179

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Penelitian

MTsS Darul Ulum YPUI Banda Aceh didirikan pada tahun 1990, yang memiliki Sk pendirian C-2675.HT.01.02.TH 2007, merupakan salah satu madrasah tsanawiyah swasta yang berlokasi di Jl. Syiah Kuala no.5 Desa Keuramat, Kec. Kuta Alam, Kota Banda Aceh, Provinsi Aceh, dengan kode pos 23126, memiliki akreditasi “B” pada tanggal 13 November 2014. Dalam menjalankan kegiatannya, MTsS Darul Ulum YPUI Banda Aceh berada di bawah naungan kementerian agama. Kepala Madrasah bernama Mahdi, S.Ag.

Sebelum melakukan penelitian, peneliti mengantarkan surat rekomendasi ke kemenag setelah selesai surat langsung di antarkan sekolah. Di sekolah surat di antarkan ke ruang TU untuk di arahkan ke ruang pengajaran proses ini memakan waktu satu hari. Pada tanggal 22 Mei 2023 peneliti kembali kesekolah untuk menjumpai kepala pengajaran dan langsung diberi izin untuk melaksanakan penelitian. Penelitian dilakukan pada tanggal 22-31 Mei 2023.

Tabel 4. 1
Data Jumlah Siswa

No	Uraian	Jumlah
1	Laki-laki	159
2	Perempuan	164
Total		323

B. Hasil Penelitian

1. Penyajian Data

a. Profil Perilaku *Bullying* Siswa MTsS Darul Ulum YPUI Banda Aceh

Bagian profil mendeskripsikan perilaku *bullying* siswa kelas VII MTsS Darul Ulum YPUI Banda Aceh. Profil umum perilaku *bullying* siswa kelas VII MTsS Darul Ulum YPUI Banda Aceh merupakan gambaran respon siswa kelas VII MTsS Darul Ulum YPUI Banda Aceh terhadap perilaku *bullying* yang dimilikinya. Gambaran keseluruhan perilaku *bullying* dikelompokkan menjadi tiga kategori, yaitu: tinggi, sedang, dan rendah. Berikut profil umum perilaku *Bullying* siswa kelas VII MTsS Darul Ulum YPUI Banda Aceh, dapat dilihat pada table 4.2:

Tabel 4. 2
Kategori Perilaku *Bullying* Siswa

Rendah	$X < 71$
Sedang	$71 \leq X < 83$
Tinggi	$X \geq 83$

Sumber: output dari Microsoft Excel

Berdasarkan tabel 4.2 dapat dilihat setiap kategori memiliki batas nilainya masing-masing, batas nilai >83 berada pada kategori tinggi. Untuk nilai <83 berada pada kategori sedang, sedangkan batas nilai <71 berada pada kategori yang rendah. Data pretest perilaku *bullying* siswa dapat dilihat pada tabel 4.3:

Tabel 4. 3
Profil Perilaku *Bullying* Siswa
Kelas VII MTsS Darul Ulum YPUI Banda Aceh.

Kategori	Frekuensi	%
Tinggi	8	12.1
Sedang	39	59.1
Rendah	19	28.8
Jumlah	66	100

Tabel 4.3 menunjukkan bentuk umum perilaku *bullying* siswa kelas VII MTsS Darul Ulum YPUI Banda Aceh yang diwakili oleh 66 siswa, yaitu sebanyak 8 siswa (12.1%) dari jumlah populasi berada pada kategori tinggi, sebanyak 39 siswa (59.1%) dari jumlah populasi berada pada kategori sedang dan sebanyak 19 siswa (28.8%) dari jumlah populasi berada pada kategori rendah. Siswa menunjukkan perilaku *bullying* dengan ciri-ciri *bullying* verbal seperti mengejek teman, memfitnah teman dan berkata kasar, *bullying* fisik seperti merusak barang dan memukul teman, *bullying* relasional seperti, melihat dengan tatapan tajam, mendiamkan dengan melemahkan harga diri korban, dan tidak mengajak bergabung dalam kelompok.

b. Profil Umum Perilaku *Bullying* Siswa Di MTsS Darul Ulum YPUI Banda Aceh Berdasarkan Aspek

Perilaku *bullying* dalam penelitian terbagi dalam delapan (8) indikator penelitian, diantaranya indikator mengejek teman, indikator memfitnah teman, indikator berkata kasar, indikator merusak barang, indikator memukul teman, indikator melihat dengan tatapan tajam, indikator mendiamkan, dengan melemahkan harga diri koeban, indikator tidak mengajak bergabung dalam

kelompok. Profil umum perilaku *bullying* pada siswa MTsS Darul Ulum YPUI Banda Aceh berdasarkan indikator dapat dilihat pada tabel 4.4:

Tabel 4. 4
Profil Umum Perilaku *bullying* Siswa
MTsS Darul Ulum YPUI Banda Aceh
Berdasarkan Aspek

Aspek	FREKUENSI	%	KATEGORI
Bullying Verbal	9	13,6	Tinggi
	38	57,6	Sedang
	19	28,8	Rendah
Bullying Fisik	21	31,8	Tinggi
	35	53,0	Sedang
	10	15,2	Rendah
Bullying Relasional	22	33,3	Tinggi
	27	40,9	Sedang
	17	25,8	Rendah

Tabel 4.4 menunjukkan persentase secara umum perilaku *bullying* siswa kelas VII MTsS Darul Ulum YPUI Banda Aceh sebelum melaksanakan penggunaan teknik role playing untuk mengurangi perilaku *bullying*. Persentase hasil yang didapatkan siswa pada aspek *bullying* verbal yang berada pada kategori tinggi sebanyak 9 (13,6%) artinya, artinya siswa sring melakukan *bullying* verbal seperti mengejek teman, memfitnah teman, dan berkata kasar. Sebanyak 38 (57,6%) pada kategori sedang, artinya siswa tidak langsung melakukan *bullying* verbal, akan tetapi siswa masih memikirkan perasaan teman. Sebanyak 19 (28,8%) pada kategori rendah, artinya siswa tidak pernah memperlihatkan perilaku *bullying* verbal.

Aspek *bullying* fisik, pada kategori tinggi terdapat 21 (31,8%), artinya siswa menunjukkan perilaku *bullying* merusak barang dan memukul teman. Pada kategori sedang terdapat 35 (53,0%) artinya siswa tidak langsung menunjukkan

perilaku *bullying* fisik. Pada kategori rendah terdapat 10 (15,2%) artinya siswa tidak melakukan perilaku *bullying* fisik.

Aspek *bullying* relasional berkata kasar, terdapat 22 (33,3%) siswa pada kategori tinggi, artinya siswa menunjukkan perilaku *bullying* relasional dengan melihat dengan tatapan tajam, mendiamkan dengan melemahkan harga diri korban, dan tidak mengajak bergabung dalam kelompok. Pada kategori sedang terdapat 27 (40,9%), artinya siswa tidak selalu menunjukkan perilaku *bullying* relasional. Pada kategori rendah terdapat 17 (25,8%), artinya siswa tidak memiliki perilaku *bullying* relasional.

c. Pretest

Pretest dilaksanakan tanggal 22 Mei 2023 di MTsS Darul Ulum YPUI Banda Aceh. Pemberian pretest diberikan kepada siswa kelas VII yang berjumlah 66 siswa. Tujuan diberikan *pretest* ialah untuk mengukur tingkat *bullying* siswa di MTsS Darul Ulum YPUI Banda Aceh. Penelitian tanggal 22 Mei hari Senin pada pukul 11.00 sampai 11.30 dibagikan kepada siswa kelas VII bertujuan untuk mengetahui skor awal *bullying*, untuk skor yang tinggi akan dijadikan sampel dalam penelitian kemudian dilakukan treatment berupa teknik *role playing*.

Berdasarkan rumus data *pretest*, peneliti mengelompokkan perilaku *bullying* siswa pada tabel 4.5:

Tabel 4. 5
Data Pretest Perilaku Bullying Siswa

No	Siswa	Pretest	%
1	HP	171	85,5
2	SY	176	88
3	SI	172	86
4	Y	174	87
5	HU	171	85,5
6	SYA	173	86,5
7	RAI	174	87
8	IZ	177	88,5

Tabel 4.5 menunjukkan siswa dengan skor tertinggi dan menjadi sampel penelitian akan diberikan *treatment* berupa teknik *role playing*. HP memperoleh nilai 85,5, dengan kategori aspek mengejek teman dengan sering memanggil teman dengan nama samara. SY memperoleh nilai 88, dengan kategori aspek memfitnah teman, SY suka memfitnah teman. SI memperoleh nilai 86, dengan kategori aspek berkata kasar, siswa SI sering marah tanpa sebab, dan berkata kasar. Y memperoleh nilai 87, dengan kategori aspek merusak barang, siswa Y suka merusak barang milik teman. HU memperoleh nilai 85,5, dengan kategori aspek memukul teman, siswa HU sering bercanda dengan memukul teman. SYA memperoleh nilai 86,5, dengan kategori aspek melihat dengan tatapan tajam, siswa SYA memelototi teman dengan tatapan sinis. RAI memperoleh nilai 87, dengan kategori aspek melemahkan harga diri korban dan IZ memperoleh nilai 88,5, dengan kategori aspek tidak mengajak bergabung dalam kelompok, siswa IZ senang memilih-milih kelompok belajar.

Tabel 4. 6
Profil Perilaku *bullying* Siswa
MTsS Darul Ulum YPUI Banda Aceh
Berdasarkan Hasil *Pretest* Siswa

Aspek	FREKUENSI	%	KATEGORI
Bullying Verbal	8	100	Tinggi
	0	0	Sedang
	0	0	Rendah
Bullying Fisik	2	25	Tinggi
	5	62,5	Sedang
	1	12,5	Rendah
Bullying Relasional	0	0	Tinggi
	8	100	Sedang
	0	0	Rendah

Tabel 4.6 menunjukkan persentase secara umum perilaku *bullying* siswa kelas VII MTsS Darul Ulum YPUI Banda Aceh sebelum melaksanakan penggunaan teknik role playing untuk mengurangi perilaku *bullying*. Persentase hasil yang didapatkan siswa pada aspek *bullying* verbal yang berada pada kategori tinggi sebanyak 8 (100%) artinya, artinya siswa sring melakukan *bullying* verbal seperti mengejek teman, memfitnah teman, dan berkata kasar. Tidak terdapat siswa pada kategori sedang. Tidak terdapat siswa pada kategori rendah.

Aspek *bullying* fisik, pada kategori tinggi terdapat 2 (25%), artinya siswa menunjukkan perilaku *bullying* merusak barang dan memukul teman. Pada kategori sedang terdapat 5 (62,5%) artinya siswa tidak langsung menunjukkan perilaku *bullying* fisik. Pada kategori rendah terdapat 1 (12,5%) artinya siswa tidak melakukan perilaku *bullying* fisik.

Aspek *bullying* relasional berkata kasar, terdapat 8 (100%) siswa pada kategori tinggi, artinya siswa menunjukkan perilaku *bullying* relasional dengan melihat dengan tatapan tajam, mendiamkan dengan melemahkan harga diri

korban, dan tidak mengajak bergabung dalam kelompok. tidak terdapat siswa yang melakukan *bullying* relasional pada kategori sedang. Pada kategori rendah tidak terdapat siswa yang melakukan *bullying* relasional.

d. *Treatment 1*

Treatment adalah tindakan tindakan didalam eksperimen artinya pemberian layanan atau perlakuan yang akan dinilai. *Treatment* dilakukan sebanyak 3 kali sesuai dengan banyaknya jumlah variabel penelitian

1) *Treatment 1*

Treatment 1 dilakukan pada tanggal 22 Mei 2023, dimulai pada pukul 10:30-11:40. *Treatment* dilakukan didalam ruangan kelas yang bertujuan agar siswa yang tidak termasuk sampel penelitian tetap dapat menyaksikan. Dalam *treatment 1* peneliti memberikan materi dengan judul “Tips Mengurangi *Bullying* Verbal”.

Peneliti menjelaskan tahapan dan tugas masing-masing siswa sesuai peran yang dimainkan. Disini terlihat siswa sangat antusias dalam memerankan peran yang diberikan. Setelah *role playing* selesai peneliti dan siswa diminta untuk berfikir mengapa *bullying* dapat terjadi, peneliti juga memaparkan materi dengan judul “Tips Mengurangi Perilaku *Bullying*”, lalu bersama-sama menyimpulkan tentang *role playing* yang dimainkan serta membuat rencana untuk selanjutnya agar perilaku *bullying* dapat dikurangi.

2) *Treatment II*

Treatment II dilakukan pada tanggal 29 Mei 2023, dimulai pada pukul 10:30-11:40, pada pertemuan kedua mengulang kembali pembahasan sebelumnya. Peneliti memanggil kembali 8 siswa yang sama, mereka tanpa harus diarahkan sudah mampi memahami tugas masing-masing.

Setelah memainkan *role playing* peneliti kembali bertanya tentang pendapat serta langkah yang akan mereka lakukan untuk mengurangi perilaku *bullying*. Peneliti meminta siswa untuk menyimpulkan tentang *role playing* yang dimainkan, serta terakhir ditutup oleh peneliti dengan memaparkan materi “Tips Mengurangi *Bullying Fisik*”

3) *Treatment III*

Treatment III dilakukan pada tanggal 30 Mei 2023, dimulai pada pukul 10:30-11:40. Pada *treatment III* siswa terlihat lebih tertip dan mulai menunjukkan rasa simpati dan empati serta terlihat lebih menghargai sesama teman. Siswa semangat menanyakan judul *role playing* apa yang akan mereka mainkan pada *treatment III*.

Setelah *role playing* selesai peneliti mengajak siswa untuk berfikir mengapa *bullying* dapat terjadi, peneliti juga memaparkan materi dengan judul “Tips Mengurangi Perilaku *Bullying Relasional*”, lalu bersama-sama menyimpulkan tentang *role playing* yang dimainkan serta membuat rencana untuk selanjutnya agar perilaku *bullying* dapat dikurangi.

e. *Post test*

Posttest dilakukan pada tanggal 31 Mei 2023 siswa yang mendapatkan perlakuan sebanyak 8 orang siswa. Tujuan pemberian *posttest* untuk menunjukkan

terdapat perubahan skor kepercayaan diri siswa sebelum dan sesudah memperoleh perlakuan berupa *treatment* teknik *role playing*. Artinya teknik *role playing* dapat mengurangi perilaku *bullying* siswa secara signifikan berdasarkan hasil pengolahan data. Adapun data hasil *pretest* dan *posttest* perilaku *bullying* siswa dapat dilihat pada tabel 4.7:

Tabel 4. 7
Data *Pretest* dan *Posttest* Perilaku *Bullying* Siswa

No	Siswa	Pretest	posttest
1	HP	85,5	67
2	SY	88	74,5
3	SI	86	83,5
4	Y	87	84,5
5	HU	85,5	81,5
6	SYA	86,5	77
7	RAI	87	83
8	IZ	88,5	82

Table 4.7 menggambarkan hasil *pretest* (sebelum diberikan perlakuan) dan *posttest* (sesudah diberikan perlakuan) mengalami perubahan secara signifikan pada siswa. Selain dilihat dari hasil *pretest* dan *posttest* keberhasilan penerapan teknik *role playing* untuk mengurangi perilaku *bullying* siswa dapat dilihat dari hasil pengamatan di lapangan. Secara umum siswa yang menjadi sampel penelitian menunjukkan penurunan perilaku *bullying*.

Tabel 4. 8
Profil *Bullying* di MTs Negeri 6 Aceh Besar
Berdasarkan Hasil *Posttest* Siswa

Aspek	FREKUENSI	%	KATEGORI
Bullying Verbal	2	25	Tinggi
	6	75	Sedang
	0	0	Rendah
Bullying Fisik	2	25	Tinggi

	4	50	Sedang
	2	25	Rendah
Bullying Relasional	1	12,5	Tinggi
	6	75	Sedang
	1	12,5	Rendah

Tabel 4.8 menunjukkan persentase secara umum perilaku *bullying* siswa kelas VII MTsS Darul Ulum YPUI Banda Aceh setelah melaksanakan penggunaan teknik role playing untuk mengurangi perilaku *bullying*. Persentase hasil yang didapatkan siswa pada aspek *bullying* verbal yang berada pada kategori tinggi sebanyak 2 (25%), artinya perilaku *bullying* verbal seperti mengejek teman, memfitnah teman, dan berkata kasar pada siswa berkurang, dari awalnya 8 menjadi 2 siswa . pada kategori sedang terdapat 6 (75%) artinya siswa yang awalnya pada kategori tinggi sebanyak 6 orang telah turun ke kategori sedang. Tidak terdapat siswa pada kategori rendah, artinya tidak ada siswa yang mengalami penurunan perilaku *bullying* verbal pada kategori rendah.

Aspek *bullying* fisik, pada kategori tinggi terdapat 2 (25%), artinya siswa menunjukkan perilaku *bullying* merusak barang dan memukul teman pada kategori tinggi tidak ada yang mengalami penurunan. Pada kategori sedang terdapat 4 (50%), artinya siswa yang melakukan perilaku *bullying* fisik mengalami pengurangan dari 5 Orang menjadi 4 siswa. Pada kategori rendah terdapat 2 (25%) artinya siswa tidak melakukan perilaku *bullying* fisik, bertambah menjadi 2 siswa.

Aspek *bullying* relasional berkata kasar, terdapat 1 (12,5%) siswa pada kategori tinggi, artinya siswa menunjukkan perilaku *bullying* relasional dengan melihat dengan tatapan tajam, mendiamkan dengan melemahkan harga diri

korban, dan tidak mengajak bergabung dalam kelompok, mengalami penurunan sebanyak 7 siswa. pada kategori sedang terdapat 6 (75%) artinya siswa yang melakukan *bullying* relasional pada kategori tinggi telah menurun ke kategori sedang. Pada kategori rendah terdapat 1 (12,5%) artinya siswa yang melakukan perilaku *bullying* relasional pada kategori tinggi menurun ke kategori rendah sebanyak 1 siswa.

Lebih rinci hasil perbandingan skor pada pengukuran awal dan pengukuran akhir perilaku *bullying* siswa dapat dilihat pada tabel 4.9:

Tabel 4. 9
Kategori Perbandingan Skor Siswa
Hasil *Pretest* dan *Posttest*

No	Siswa	<i>Pretest</i>	Kategori	<i>Posttest</i>	Kategori
1	HP	85,5	Tinggi	67	Rendah
2	SY	88	Tinggi	74,5	Sedang
3	SI	86	Tinggi	83,5	Sedang
4	Y	87	Tinggi	84,5	Sedang
5	HU	85,5	Tinggi	81,5	Sedang
6	SYA	86,5	Tinggi	77	Sedang
7	RAI	87	Tinggi	83	Sedang
8	IZ	88,5	Tinggi	82	Sedang

Tabel 4.9 menunjukkan hasil perbandingan skor *pretest* dan *posttest* perilaku *bullying* siswa yang mengalami penurunan secara signifikan. Berdasarkan hasil skor rata-rata perilaku *bullying* siswa yang diujikan dalam penelitian memiliki daya efektivitas yang baik, yaitu mampu menghasilkan penurunan yang signifikan pada perubahan skor rata-rata perilaku *bullying* siswa pada *pretest* dan *posttest*.

Tabel 4. 10
Pembahasan Hasil Evaluasi

No	Aspek	Evaluasi Proses	Evaluasi Hasil
1	<i>Bullying</i> Verbal	<ol style="list-style-type: none"> 1. siswa sangat sering mengejek teman 2. siswa selalu memanggil teman dengan nama samara. 3. Siswa selalu bergosip tentang teman 4. Siswa sering marah-marah tanpa sebab 5. Siswa lebih sering memaki dari pada mengkritik 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Perilaku mengejek siswa sudah berkurang 2. Siswa jarang memanggil teman dengan nama samara 3. Siswa jarang membuat gosip untuk teman 4. Siswa tidak maraah-marah tanpa sebab 5. Siswa lebih sering mengkritik daripada memaki.
2	<i>Bullying</i> Fisik	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa sering merusak barang teman 2. Siswa sering mencoret meja teman 3. Siswa tidak dapat mengontrol tangan ketika geram 4. Siswa sering bercanda dengan memukul 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa tidak merusak barang teman 2. Siswa tidak mencoret meja teman 3. Siswa dapat mengontrol tangan ketika geram pada teman 4. Siswa tidak memukul ketika bercanda
3	<i>Bullying</i> Relasional	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa melihat teman dengan tatapan sinis 2. Siswa sering menertawakan teman yang tidak disukai 3. Siswa tidak mau bicara pada teman yang dibenci 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa melihat teman dengan tatapan ramah 2. Siswa tidak menertawakan teman yang tidak disukai 3. Siswa mau bicara dengan siapa saja

		4. Siswa tidak semangat jika satu kelompok dengan teman yang tidak disukai 5. Siswa tidak mau mengerjakan tugas kelompok jika dengan teman yang tidak disukai	4. Siswa tetap semangat bahkan saat satu kelompok dengan teman yang dibenci 5. Siswa mau mengerjakan tugas kelompok meski dengan teman yang tidak disukai.
--	--	--	---

Tabel 4.10 menunjukkan hasil perbandingan perilaku siswa sebelum dan sesudah treatment. Terlihat adanya perubahan pada saat sebelum melakukan treatment dan setelah melakukan treatment.

Tabel 4. 11
Perbandingan skor butir soal *pretest* dan *posttest*

Variabel	Indikator	<i>pretest</i>	<i>Posttest</i>	Penurunan
Bullying	Mengejek Teman	83	73	10
	Memfitnah Teman	97	94	3
	Berkata Kasar	90	90	0
	Merusak Barang	100	88	12
	Memukul Teman	75	65	10
	Melihat Dengan Tatapan Tajam	77	70	7
	Mendiamkan, Dengan Melemahkan Harga Diri Korban	85	74	11

Variabel	Indikator	<i>pretest</i>	<i>Posttest</i>	Penurunan
	Tidak Mengajak Bergabung dalam Kelompok	79	74	5

Tabel menunjukkan perbandingan hasil skor butir soal pada *pretest* dan *posttest* mengalami penurunan secara signifikan. Skor pada indikator butir angket Mengejek Teman menurun dari 83 menjadi 73, skor indikator butir angket Memfitnah Teman menurun dari 97 menjadi 94, Skor pada indikator butir angket Skor Berkata Kasar 90 tidak ada penurunan, Skor pada indikator butir angket Merusak Barang merurun dari 100 menjadi 88, Skor pada indikator butir angket Memukul Teman menurun dari 75 menjadi 65, Skor pada indikator butir angket Melihat Dengan Tatapan Tajam menurun dari 77 menjadi 70, Skor pada indikator butir angket Mendinginkan, Dengan Melemahkan Harga Diri Korban menurun dari 85 menjadi 74, Skor pada indikator butir angket Tidak Mengajak Bergabung dalam Kelompok menurun dari 79 menjadi 74.

2. Pengolahan Data

Kegiatan dalam proses pengolahan data adalah pengelompokan berdasarkan variabel dari seluruh responden, mentabulasi data berdasarkan variabel yang diteliti dan melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah dan menguji hipotesis yang diajukan.⁶¹ Sebelum dilakukan analisis data

⁶¹ Sujarweni, V. Wiratna. *SPSS untuk penelitian* (Yogyakarta: Pusaka Baru Press 2015), h.33

maka dilakukan pengujian prasayarat penelitian berupa analisis statistik parametris.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui distribusi data dalam variabel yang akan digunakan dalam penelitian data yang baik dan layak digunakan dalam penelitian adalah data yang memiliki distribusi normal. Uji normalitas menggunakan uji *kolmogorof-smirnov*, normal atau tidaknya data penelitian dapat dilihat pada pengambilan keputusan apabila $\text{sig} > 0,05$ maka berdistribusi normal, sedangkan apabila $\text{sig} < 0,05$ maka tidak berdistribusi normal.⁶² Hasil yang diperoleh dari analisis uji normalitas tersaji pada tabel 4.12

Tabel 4. 12
Uji Normalitas

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Petest	.160	8	.200*	.928	8	.502
Posttest	.280	8	.066	.843	8	.081

Sumber: *Output* dari SPSS Version 22

Berdasarkan hasil uji normalitas Shapiro Wilk diperoleh signifikansi pada nilai pretest yaitu 0,502, dan nilai posttest yaitu 0,081 maka nilai signifikansi yang dihitung lebih besar dari 0,05, maka data dalam penelitian ini berdistribusi normal.

⁶² Sujarweni, V. Wiratna. *SPSS untuk penelitian ...* h.33

b. Uji T

Salah satu cara untuk mengetahui perubahan yang terjadi pada siswa yaitu dengan membandingkan skor perilaku *bullying* sebelum dan sesudah penggunaan teknik *role playing* untuk mengurangi perilaku *bullying*. Perubahan yang dimaksud yaitu penurunan perilaku *bullying* siswa, artinya penggunaan teknik *role playing* yang dilakukan dapat menurunkan perilaku *bullying* siswa.

Tabel 4. 13
Hasil Perhitungan Uji T Berpasangan *Pretest Posttest Paired Samples Statistic*

	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Mean	173,5	158,25
Variance	4,857142857	142,7857143
Observations	8	8
Pearson Correlation	0,238683182	
Hypothesized Mean Difference	0	
df	7	
t Stat	3,711360067	
P(T<=t) one-tail	0,003770655	
t Critical one-tail	1,894578605	
P(T<=t) two-tail	0,00454131	
t Critical two-tail	2,364624252	

Sumber: output dari Microsoft Excel

Dasar pengambilan keputusan:

Jika t hitung > dari t tabel = Ha diterima dan Ho ditolak

Jika t hitung < dari t tabel = ha ditolak dan Ho diterima

Table 4.13 menunjukkan perolehan nilai t hitung sebesar 3.711 lebih besar dibandingkan t tabel sebesar 1.894 ($3.711 > 1.894$) dan tingkat signifikansi two-tail (2 tailed) sebesar 0.04 lebih kecil dari taraf signifikansi sebesar 0.05 yaitu ($0.04 < 0.05$). Nilai rerata pada *pretest* sebesar 173,5 dan nilai *posttest* sebesar 158,25 dapat disimpulkan hipotesis alternatif (Ha) diterima dan hipotesis nihil (Ho) ditolak serta penggunaan teknik *role playing* untuk mengurangi perilaku

bullying siswa mendapatkan hasil yang signifikan, artinya teknik *role playing* dapat mengurangi perilaku *bullying* siswa MTsS daru Ulum YPUI Banda Aceh.

C. Penggunaan Teknik *Role Playing* Untuk Mengurangi Perilaku *Bullying* Siswa MTsS Darul Ulum YPUI Banda Aceh

Hasil yang diperoleh dari penyebaran angket menunjukkan sebanyak 8 siswa memiliki perilaku *bullying* pada kategori tinggi, artinya siswa mempunyai perilaku *bullying* baik *bullying* verbal, *bullying* fisik, maupun *bullying* relasional. Contohnya mengejek teman, memfitnah teman, berkata kasar, merusak barang, memukul teman, melihat dengan tatapan tajam, mendiamkan dengan melemahkan harga diri korban, dan tidak mengajak bergabung dalam kelompok.

Upaya penerapan teknik *role playing* yang dilaksanakan dalam konseling kelompok diharapkan dapat mengurangi perilaku *bullying* siswa, diharapkan siswa dapat membedakan yang benar dan yang salah, siswa dapat memunculkan rasa simpati dan empati, serta dapat berperilaku sesuai dengan norma-norma yang berlaku baik disekolah maupun dalam masyarakat.

Hasil evaluasi secara umum siswa yang menjadi sampel penelitian menunjukkan perubahan dalam berperilaku *bullying*. Perubahan terlihat saat selesai melakukan teknik *role playing*. Sejalan dengan pemikiran Sudjana (dalam Artkyarini dkk) mengatakan, teknik *role playing* atau bermain peran adalah teknik kegiatan pembelajaran yang menekankan pada kemampuan penampilan peserta didik untuk memerankan status dan fungsi pihak lain yang terdapat pada kehidupan nyata.⁶³ Pengalaman belajar yang di dapat dari *role playing* diantaranya

⁶³ Artkyarini,dkk. *Penerapan Tekhnik Role Playing ...h.96*

kemampuan kerjasama, komunikatif, dan dapat menginterpretasi suatu kejadian.⁶⁴ *Role playing* merupakan sebuah teknik yang cocok digunakan untuk mengurangi kasus *bullying*, karena berhubungan dengan sosial dan psikologis siswa. *Role playing* membuat siswa lebih rileks dan dapat memposisikan dirinya sesuai peran yang dimainkan sehingga akan muncul rasa simpati dan empati.

Perubahan pada aspek *bullying* verbal mengejek teman memfitnah teman, dan berkata kasar, Olweus mendefinisikan *bullying* sebagai masalah psikososial dengan menghina dan merendahkan orang lain secara berulang-ulang dengan dampak negatif terhadap pelaku dan korban *bullying* di mana pelaku mempunyai kekuatan yang lebih dibandingkan korban.⁶⁵ terlihat siswa tidak langsung mengejek teman, akan tetapi siswa memikirkan perasaan teman dengan hanya diam saat teman lain salah menjawab pertanyaan dari peneliti, siswa tidak memfitnah teman memfitnah teman dan berkata kasar, terlihat adanya perubahan saat siswa tidak banyak bicara, siswa hanya bicara seperlunya dan tidak berteriak-teriak pada teman.

Perubahan perilaku *bullying* fisik pada siswa antara lain merusak barang dan memukul teman, terlihat saat siswa dapat mengontrol tangan dengan tidak langsung memukul teman saat sedang geram dan marah serta dengan hati-hati menggunakan barang milik teman. Awalnya siswa sering memukul teman dengan dalih hanya sekedar bercanda, bahkan sudah menjadi hal yang wajar, sejalan

⁶⁴ Abu Rahan, Pengaruh Teknik Role Playing Pada... h.58

⁶⁵ Kartika Kusumasari Hima Darmayanti, Farida Kurniawan, dan Dominikus David Biondi Situmorang. "*Bullying Di Sekolah*....h.66

dengan pendapat Sari dan Azwar mengatakan kasus *bullying* kurang mendapatkan perhatian karena dianggap hal yang wajar.⁶⁶

Perubahan perilaku *bullying* relasional siswa antara lain melihat dengan tatapan tajam, mendiamkan dengan melemahkan harga diri korban, dan tidak mengajak bergabung dalam kelompok yaitu terlihat saat siswa senyum dan melihat siswa lain dengan tatapan yang ramah, tidak pilih-pilih kelompok belajar, siswa mau bergabung dengan kelompok mana saja bahkan dengan teman yang tidak disukainya.

Dapat dilihat dari hasil uji T, menunjukkan perolehan nilai t hitung sebesar 3.711 lebih besar dibandingkan t tabel sebesar 1.894 ($3.711 > 1.894$) dan tingkat signifikansi two-tail (2 tailed) sebesar 0.04 lebih kecil dari taraf signifikansi sebesar 0.05 yaitu ($0.04 < 0.05$). dapat disimpulkan hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nihil (H_0) ditolak serta penggunaan teknik *role playing* untuk mengurangi perilaku *bullying* siswa mendapatkan hasil yang signifikan, artinya teknik *role playing* dapat mengurangi perilaku *bullying* siswa MTsS daru Ulum YPUI Banda Aceh.

⁶⁶ Betty Agustina Rahayu, Imam Permana, *Bullying di Sekolah: Kurangnya Empati Pelaku Bullying dan Pencegahan*, *Jurnal Keperawatan Jiwa* Vol.7 No.3. (2019), h.237

BAB V PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti mengenai penggunaan teknik *role playing* untuk mengurangi perilaku *bullying* siswa kelas VII MTsS Darul Ulum YPUI Banda Aceh, menghasilkan kesimpulan bahwa adanya penurunan tingkat *bullying* siswa secara signifikan. Dapat dilihat berdasarkan perilaku *bullying* siswa sebelum penggunaan teknik *role playing* kepada 8 siswa berda pada kategori tinggi, sedangkan perilaku *bullying* siswa setelah penggunaan teknik *role playing* mengalami perubahan yaitu 1 pada kategori rendah dan 7 pada kategori sedang. Hasil uji t-test diperoleh nilai t hitung sebesar 3.711 dan t- tabel sebesar 1.894, hasil mean *pretest* sebesar 173.5 dan *posttest* sebesar 158.25, yaitu membuktikan hipotesis alternatif diterima. Artinya, penggunaan teknik *role playing* dapat mengurangi perilaku *bullying* siswa kelas VII MTsS Darul Ulum YPUI Banda Aceh.

B. Saran

Berdasarkan simpulan yang dipaparkan diatas, dapat diberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Siswa

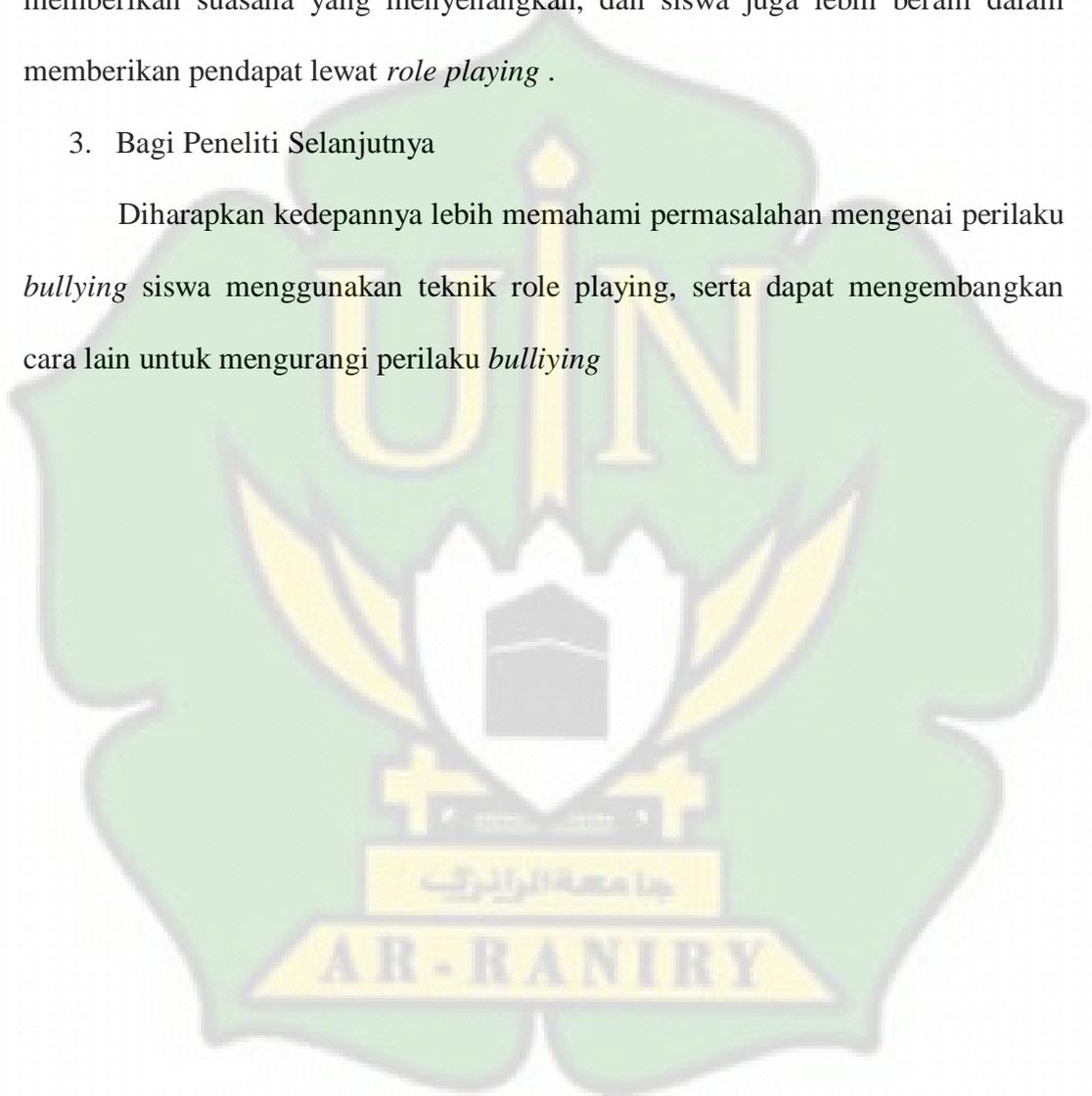
Diharapkan kepada siswa yang memiliki perilaku *bullying* agar dapat agar dapat memunculkan rasa simpati dan empati terhadap sesama kesadaran akan pentingnya berperilaku sesuai norma-norma yang berlaku dalam lingkungan madrasah maupun masyarakat

2. Bagi Guru

Teknik *role playing* dapat dijadikan sebagai bahan rujukan dalam memberikan pembelajaran/layanan dikelas. Penggunaan teknik *role playing* dapat memberikan suasana yang menyenangkan, dan siswa juga lebih berani dalam memberikan pendapat lewat *role playing* .

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Diharapkan kedepannya lebih memahami permasalahan mengenai perilaku *bullying* siswa menggunakan teknik *role playing*, serta dapat mengembangkan cara lain untuk mengurangi perilaku *bullying*



DAFTAR PUSTAKA

- Abidin Yunus, dkk, *Kemahiran Berbahasa Indonesia Untuk Perguruan Tinggi*, Editor Yunita Nur Indah Sari, Cet.1 Jakarta: Bumi Aksara
- Ade Putu Andre Payadnya dan Gusti Agung Nugrah Trisna Jayantika, (2018), *Panduan Penelitian Eksperimen Beserta Analisis Statistik Dengan SPSS* Yogyakarta: Deepublish,
- Afvianti Sri, (2021), *Penerapan Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Role Playing Untuk Mengurangi Kejenuhan Belajar Siswa Di SMP Negeri 1 Manggeng*, Banda Aceh: UIN Ar-Raniry
- Agustina Bety Rhayu dan Iman Permana. *Bullying Di Sekolah: Kurangnya Empati Pelaku Bullying Dan Pencegahannya. Jurnal Keperawatan Jiwa*, Nov 2019. Vol.7 No.3
- Al-qur'an dan Terjemahan Al-Kahfi. Penerbit Diponegoro Qs. Al-Hujurat: 11
- Ali Ibrahim DKK, *Pelaksanaan Bimbingan Kelompok ntuk Menumbuhkan Self Management Dalam Belajar Siswa, Jurnal Bimbingan, Penyuluhan, Konseling dan Psikoterapi Islam*, Vol.5 No.2 2017
- Alifian Nindia Muliastari, (2019) *Dampak Perilaku Bullying Terhadap Kesehatan Mental Anak (Studi Kasus MI Ma'arif Cekok Babadan Ponorego)*, Ponorego: Institut Agama Islam Negeri Ponorego,
- Artyarini, dkk. *Penerapan Tekhniik Role Playing dalam Mengurangi Perilaku Bullying Pada peserta Didik MTs*. Vol 1 No. 3 Mei 2018:96
- Assyiatir Cut Radhiah, (2020) "*Hubungan Antara Bullying Dengan Kecemasan Sosial Pada Siswa SMP Korban Bullying Di Kota Sabang*" Banda Aceh: UIN Ar-Raniry
- Basri Hasan, *Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SDN 023 Kuala Kecamatan Tambang, Jurnal Pendidikan Riau: Universitas Riau* 2017 Vol.1 No.1
- Betty Agustina Rahayu, Imam Permana, (2019), *Bullying di Sekolah: Kurangnya Empati Pelaku Bullying dan Pencegahan, Jurnal Keperawatan Jiwa* Vol.7, No.3

- Djuita, Riausika, dan Soesetio, *pengaruh perilaku bullying terhadap perkembangan Anak di sekolah dasar. Jurnal Keislaman Terateks*. Vol.5 No.1 April 2020
- Ekayamti Endri, Dika Lukitaningtyas, *Bullying Verbal Berhubungan Dengan Penerimaan Diri Dan Harga Diri Remaja, Jurnal Ilmu Keperawatan Jiwa* (2022), Vol.2, No.1 dalam Politeknik Kesehatan Kementerian Kesehatan Makassar. <https://doi.org/10.32382/JMK.V11I1.1525>
- Ekosudarmanto, Ardhariksa Zukhruf Kueniullah dkk, (2021) *Desain Penelitian*, Bandung: Yayasan Kita Menulis
- Elfrianto dan Gusman Lesmana, (2022) *Metodelogi Penelitian Pendidikan Medan:APPTIMA*,
- Faizah Sri Lisnasari, *Pengembangan Percobaan BUPENA Pada Tema Energi*, Malang: CV LIterasi Nusantara Abadi
- Fajrianti Amna, (2021) *Penerapan Teknik Role Playing Dalam Mengatasi Perilaku Maldjustment Siswa di SMA Negeri 11 Banda Aceh*, Banda Aceh: Uin Ar-Raniry
- Fitria Lailatul, (2018) *Pengaruh Konseling Kelompok Dengan Tekhnik Role Playing Dalam Mengurangi Perilaku Bullying Peserta Didik Kelas XI Jurusan TKJ SMKN 2 Bandar Lampung T.A 2017/2018*, Lampung: UIN Raden Intan
- Filsiani, (2021) “*Efektifitas Teknik Role Playing Dalam Mengatasi Perilaku Bullying Pada Siswa Di Madrsah Tsanawiyah BUA*” Palopo: IAIN Palopo
- Hanim Wirda, Aip Badrujaman, Elsyia Pratiwi, *Pengaruh Tekhnik Role Playing Dalam Bimbingan Kelompok Terhadap Toleransi Pada Peserta Didik Kelas X SMK Negeri 26 Jakarta, Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, Vol 6, No.2 2017
- Hasan Iqbal, *Analisis Data Penelitian Dengan Statistik*, Jakarta: PT Bumi Aksara
- Hafni Syafrida S. (2021) *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta : KBM Indonesia,
- Hermansyah Ari, (2017), *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*, Bandar Lampung: IAIN Raden Intan Lampung,

- Jasmin Raudhah (2021), *Penerapan Teknik Asertif Untuk Mengurangi Perilaku Bullying Siswa Smp Negeri 3 Meulaboh Kabupaten Aceh Barat*, Banda Aceh: UIN Ar-Raniry
- Kartika Kusumasari Hima Darmayanti, Farida Kurniawan, dan Dominikus David Biondi Situmorang. "Bullying Di Sekolah: Pengertian, Dampak, Pembagian, Dan Cara Menanggulangnya" *Jurnal Ilmu Pendidikan* Vol. 17 No.01 (2019) Retrieved from http://bankdata.kpai.go.id/tabulasi-data/data-kasus-per_tahun/rincian-data-kasus_berdasarkan-klaster-perlindungan-anak-2011-2016. Kowalski, R. M., & Limber, S. P. (2013). Psychological, physical, and academic correlates of cyberbullying and traditional bullying. *Journal of Adolescent Health*, 53, S13–S20.
- Lestari Dwi, (2017) *Pengaruh Konseling Kelompok Dengan Teknik Role Playing Untuk Mengurangi Perilaku Bullying*, Magelang: Universitas Muhammadiyah Magelang,
- Lutfi Saiful, *Materi pendidikan AKhlak Menurut Al-Qur'an: Analisis Surah Al-Hujurat Ayat 11-12*. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam*. Vol.3, No.2 Nov 2020, h.162
- Noor Juliansyah, *Metodelogi Penelitian, Skripsi, Tesis, Disertasi Dan Karya Ilmiah*, Jakarta: Kencana
- Nur Ulfa Latifah, (2018), *Pengaruh Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Role Playing Terhadap Peningkatan Pemahaman Perilaku Bullying*, Magelang: Universitas Muhammadiyah Magelang,
- Nugraha Ganjar Adit, dkk. *Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Role Playing Untuk Mengurangi Perilaku Bullying Pada Peserta Didik SMP "X" Dikota Bandung* Vol 2, No 6 November 2019. Bandung:215
- Sri Endang Utami, dkk. (2017). *Dasar-Dasar Statistik Penelitian*. Yogyakarta: SIBUKU MEDIA,
- Puspa Maya Rini, (2017) "Efektifitas Konseling Kelompok Dengan Teknik Role Playing Untuk Mengurangi Perilaku Bullying Pada Peserta Didik SMA Negeri 1 Bandar Lampung" Bandar Lampung: UIN Raden Intan Lampung
- Quraisy Andi, (2020) *Normalitas Data Menggunakan Uji Kolmogorof-Smirnof dan Shapiro-Wilk*. (Universitas Muhammadiyah Makassar), Vol.3, No.1,

- Rahan Abu, *Pengaruh Teknik Role Playing Pada Bimbingan Kelompok Terhadap Berkurangnya Perilaku Bullying Siswa Bermasalah Di SMK Negeri 1 Barru*, *Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, Vol.6 No.2 Oktober 2019,
- Risma Nonie Diarini, (2021) *Penggunaan Metode Role Playing Untuk Penanaman Nilai Karakter Peduli Sosial Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Pada Siswa Kelas V Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 7 Ponorogo*. Ponorogo:IAIN Ponorogo,
- Sari Mustika, (2017). *Pengaruh Konseling Kelompok Dengan Menggunakan Teknik Role Playing Terhadap Self Image Negatif Peserta Didik SMK 1 Banjar MargioTulang Bawang*. Bandar Lampung : Raden Intan Lampung
- Sarwono Jonathan dan Hendra Nur Salim, (2017), *Prosedur-Prosedur Populer Statistik Untuk Analisis Data Riset Skripsi*, Yogyakarta: Gava Media,
- Siregar, Syofian. (2013), *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: PT Fajar Interpratama Mandiri.
- Suaidy Haris *Pengaruh Perilaku Bullying Terhadap Perkembangan Anak Disekolah Dasar*. *Jurnal Keislaman Terateks*, April 2020 Vol.5 No.1
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfabeta,
- Surya Sumadi Brata, (2018) *Metodologi Penelitian*, Jakarta: Raja Grafindo,
- Sugiono, (2017), *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta,
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung : Alfabeta,
- Sugiarto, *Metodelogi Penelitian Bisnis*, Yogyakarta:Andi Anggota IKAPI,2022
- Syahrul Muhammad, *Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok Terhadap Peningkatan Penyesuaian Diri Siswa*, *Jurnal of EST*, Vol. 1, No. 1, 2015. Diakses pada 19 september 2019
- V Sujarweni,. Wiratna. (2015) *SPSS untuk penelitian* , Yogyakarta: Pusaka Baru Press
- Wulansari Dini, (2017) *Pengaruh Bimbingan Kelompok Terhadap Peningkatan PemahamanDampak Negatif Bullying*; Magelang: Universitas Muhammadiyah Magelang,

Zain Ela Zakiyah, Sahadi Humaedi, Dan Meilanny Budiarti Santoso. *Faktor Yang Mempengaruhi Remaja Dalam Melakukan Bullying, Jurnal Penelitian Dan PPM*. Juli 2017, Vol.4 No.2





LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1Sk pembimbing

SURAT KEPUTUSAN DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH
NOMOR : B-6675/Un.08/FTK/KP.07.6/06/2022

TENTANG

PENETAPAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY BANDA ACEH SEMESTER GENAP TAHUN AKADEMIK 2021/2022
DEKAN FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

- Menimbang :
- a. bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi dan ujian munaqasah mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh maka dipandang perlu menunjuk pembimbing skripsi tersebut yang dituangkan dalam Surat Keputusan Dekan;
 - b. bahwa saudara yang tersebut namanya dalam surat keputusan ini dipandang cakap dan memenuhi syarat untuk diangkat sebagai pembimbing skripsi mahasiswa Semester Ganjil Tahun Akademik 2021/2022.
1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional;
 2. Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005, tentang Guru dan Dosen;
 3. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Sistem Pendidikan Tinggi;
 4. Peraturan Pemerintah Nomor 74 Tahun 2012, tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang Pengelolaan Keuangan Badan Layanan Umum;
 5. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014, tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
 6. Peraturan Presiden Nomor 64 Tahun 2013, tentang Perubahan Institut Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;
 7. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 12 Tahun 2014, tentang Organisasi dan Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
 8. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 21 Tahun 2015, tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
 9. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 492 Tahun 2003, tentang Pendelegasian Wewenang, Pengangkatan, Pemindahan dan Pemberhentian PNS dilingkungan Depag RI;
 10. Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/KMK.05/2011, tentang Penetapan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama Sebagai Instansi pemerintah yang menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum;
 11. Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Nomor 01 Tahun 2015, tentang Pendelegasian wewenang kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh;

Memperhatikan : Keputusan rencana pelaksanaan seminar proposal prodi Bimbingan Konseling tanggal 07 Juni 2022

MEMUTUSKAN

- Menetapkan :
- PERTAMA** : Menunjuk saudara :
- | | |
|-------------------|----------------------------|
| Elviana, M. Si | Sebagai Pembimbing Pertama |
| Evi Zuhara, M. Pd | Sebagai Pembimbing Kedua |
- Untuk Membimbing Skripsi :
- Nama : Yut Adela
NIM : 180213050
Program Studi : Bimbingan Konseling
Dengan Judul Skripsi :
Penggunaan Teknik Role Playing Untuk Mengurangi Perilaku Bullying Pada Siswa Kelas VII di MTsS Darul Ulum YPUI Banda Aceh
- KEDUA** : Pembiayaan honorarium pembimbing pertama dan kedua tersebut di atas dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh
- KETIGA** : Surat Keputusan ini berlaku sampai akhir semester Ganjil Tahun Akademik 2022/2023
- KEEMPAT** : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan dirubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini.

Ditetapkan di : Banda Aceh
Pada Tanggal : 10 Juni 2022
an. Rektor
Dekan,


Muslim Razali

- Tembusan :
1. Rektor UIN Ar-Raniry di Banda Aceh;
 2. Ketua Prodi Bimbingan Konseling;
 3. Pembimbing yang bersangkutan untuk dimaklumi dan dilaksanakan;
 4. Yang bersangkutan.

Lampiran 2 Surat izin penelitian dari kampus



YAYASAN PEMBANGUNAN UMAT ISLAM BANDA ACEH
KEMENTERIAN AGAMA KOTA BANDA ACEH
MADRASAH TSANAWIYAH DARUL ULUM YPUI BANDA ACEH
Jl. Syiah Kuala No. 5 Gp. Keuramat Kec. Kuta Alam
KOTA BANDA ACEH – 23126



NSM	1	2	1	2	1	1	7	1	0	0	0	4
-----	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

SURAT KETERANGAN

Nomor : B-473/MTs.01.07.6/PP.005/2023

Kepala Madrasah Tsanawiyah Swasta Darul Ulum YPUI Banda Aceh, menerangkan bahwa :

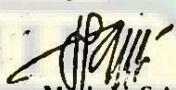
Nama : YUT ADELA
NIM : 180213050
Program Studi : Bimbingan dan Konseling
Semester : X

Benar yang namanya tersebut di atas telah melakukan penelitian/pengumpulan data dalam rangka penyelesaian tugas akhir (Skripsi), di MTs Darul Ulum YPUI Banda Aceh dengan judul “ (Penggunaan Teknik *Role Playing* Untuk Mengurangi Perilaku *Bullying* Siswa MTsS Darul Ulum YPUI Banda Aceh) ”. Mulai tanggal penelitian 22 s.d 31 Mei 2023.

Demikian surat keterangan kami sampaikan untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Banda Aceh, 31 Mei 2023

Kepala,


M. H. d. i. S. Ag
NIP. 197203191999051001

Lampiran 3 Surat izin penelitian dari dinas



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KOTA BANDA ACEH
Jalan Mehd. Jam No. 29 Telp 0300597 Fax 22907 Banda Aceh Kode Pos 23242
Website : kemenagbna.web.id

Nomor : B-1735/KK.01.07/4.TL.00/03/2023 13 Maret 2023
Sifat : Biasa
Lampiran : Nihil
Hal : **Rekomendasi Melakukan Penelitian**

Yth. Kepala MTsS Darul Ulum YPUJ
Kota Banda Aceh

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Sehubungan dengan surat dari Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Program Studi Bimbingan Konseling Universitas Islam Negeri Ar-Raniry, nomor B-4636/Un.08/FTK.1/TL.00/03/2023 tanggal 10 Maret 2023, perihal sebagaimana tersebut dipokok surat, maka dengan ini kami mohon bantuan saudara untuk dapat memberikan data maupun informasi lainnya yang dibutuhkan dalam rangka memenuhi persyaratan bahan penulisan skripsi, kepada saudara/ni :

Nama : **Yut Adela**
NIM : 180213050
Prodi/Jurusan : Bimbingan Konseling
Semester : X

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Harus berkonsultasi langsung dengan Kepala Madrasah yang bersangkutan dan sepanjang tidak mengganggu proses belajar mengajar.
2. Tidak memberatkan Madrasah.
3. Tidak menimbulkan keresahan-keresahan lainnya di Madrasah.
4. Tetap mematuhi protokol kesehatan yang berlaku di Madrasah.
5. Bagi yang bersangkutan supaya menyampaikan foto copy hasil penelitian sebanyak 1 (satu) eksemplar ke Kantor Kementerian Agama Kota Banda Aceh.

Demikian rekomendasi ini kami keluarkan, atas perhatian dan kerja sama yang baik kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh



Tembusan :

1. Kepala Kantor Wilayah Kementerian Agama Provinsi Aceh,
2. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Program Studi Bimbingan Konseling Universitas Islam Negeri Ar-Raniry,
3. Mahasiswa Yang Bersangkutan.

Lampiran 4 Surat keterangan telah melakukan penelitian



YAYASAN PEMBANGUNAN UMAT ISLAM BANDA ACEH
KEMENTERIAN AGAMA KOTA BANDA ACEH
MADRASAH TSANAWIYAH DARUL ULUM YPUI BANDA ACEH
Jl. Syiah Kuala No. 5 Gp. Keuramat Kec. Kuta Alam
KOTA BANDA ACEH – 23126



NSM	1	2	1	2	1	1	7	1	0	0	0	4
-----	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

SURAT KETERANGAN

Nomor : B-473/MTs.01.07.6/PP.005/2023

Kepala Madrasah Tsanawiyah Swasta Darul Ulum YPUI Banda Aceh menerangkan bahwa :

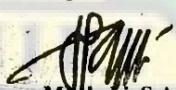
Nama : YUT ADELA
NIM : 180213050
Program Studi : Bimbingan dan Konseling
Semester : X

Benar yang namanya tersebut di atas telah melakukan penelitian/pengumpulan data dalam rangka penyelesaian tugas akhir (Skripsi), di MTs Darul Ulum YPUI Banda Aceh dengan judul " **(Penggunaan Teknik *Role Playing* Untuk Mengurangi Perilaku *Bullying* Siswa MTsS Darul Ulum YPUI Banda Aceh)** ". Mulai tanggal penelitian 22 s.d 31 Mei 2023.

Demikian surat keterangan kami sampaikan untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Banda Aceh, 31 Mei 2023

Kepala,


Mahdi, S.Ag

NIP. 197203191999051001

Lampiran 5 Hasil judgement instrument

HASIL JUDGEMENT INSTRUMEN

Instrumen : *Bullying*

Nama : Yut Adela

Nim : 180213050

PERTIMBANGAN	SARAN/REKOMENDASI/ISI
Bahasa	BAIK
Konstruksi	BAIK (Sesuai)
Isi	BAIK

Banda Aceh, 11 mei 2023

Pertimbangan Instrumen

(Wanty Khaira S.Ag.,M.Ed)

Lampiran 6 Hasil judgement**HASIL JUDGEMENT INSTRUMEN**

Instrumen : Bullying
Nama : Yut Adela
Nim : 180213050

PERTIMBANGAN	SARAN/REKOMENDASI/ISI
Bahasa	Baik
Konstruksi	Baik
Isi	Baik

Banda Aceh, 11 mei 2023

Pertimbangan Instrumen


(Silvia Eva J., S.Psi., M.Psi., Psikolog)

Lampiran 7 instrument sebelum validitas

Variabel	Aspek	Indikator	Item Pernyataan	
			Favorable	Unfavorable
<i>Bullying</i>	Verbal	Mengejek Teman	1. Saya mempengaruhi teman lain untuk mengejek teman yang dibenci 3. Saya sering memanggil teman dengan nama samaran 5. Saya senang menjelek-jelekan teman 7. Saya mengejek teman agar yang lain tertawa	2. Saya tidak mengejek teman yang pendiam. 4. Saya tidak mengejek teman yang tidak dapat menjawab soal. 6. Saya selalu memberikan motivasi agar teman percaya diri
		Memfitnah Teman	9. Saya suka membuat gosip untuk teman 11. Saya menuduh teman caper pada guru 13. Saya ribut dikelas dan menuduh teman atas keributan yang terjadi	8. Saya selalu berkata jujur tentang teman 10. Saya tidak akan memfitnah teman 12. Saya tidak ikut serta jika yang lain mengajak memfitnah teman
		Berkata kasar	15. Saya sering marah pada teman tanpa sebab 17. Saya sering menghujat teman tanpa memikirkan perasaannya	14. Saya senantiasa sopan dan santun dalam berbicara 16. Saya selalu berfikir dahulu apa yang hendak

			<p>19. Saya sering berkata kasar saat bercanda</p> <p>20. Saya terbiasa memaki daripada memberi kritikan</p> <p>21. Jika ada teman yang mengkritik, maka saya akan memakinya.</p>	<p>dikatakan, agar tidak ada yang tersinggung.</p> <p>18. Saya akan meminta izin apabila hendak memberi kritikan</p>
Fisik	Merusak Barang	<p>23. Saya suka mencoret-coret buku teman</p> <p>25. Saya suka merusak benda yang disukai teman</p> <p>27. Saya senang mencoret meja teman</p> <p>28. Saya dengan sengaja menjatuhkan botol minum teman</p> <p>29. Saya sengaja merusak barang milik teman saat kesal</p>	<p>22. Ketika marah saya tidak pernah merusak barang teman</p> <p>24. Saya akan mengganti barang teman apabila rusak</p> <p>26. Saya sangat hati-hati ketika menggunakan barang teman agar tidak rusak</p>	

		Memukul Teman	<p>31. Saya tidak dapat mengontrol tangan ketika geram dengan teman yang tidak disukai</p> <p>33. Saya sering bercanda dengan memukul teman</p> <p>35. Saya akan langsung memukul teman yang menantang</p> <p>36. Ketika ada teman yang dipukul teman lain, saya ikut memukul</p>	<p>30. Saya tidak suka menyakiti teman dengan memukul</p> <p>32. Saya suka membela teman yang dipukul oleh teman lain</p> <p>34. Saya selalu menyelesaikan masalah baik-baik</p>
Relational	Melihat dengan Tatapan Tajam	<p>38. Saya senang melihat teman dengan tatapan sinis</p> <p>40. Saya akan memelototi teman yang tidak disukai</p> <p>42. Saya mengacuhkan teman yang tidak disukai.</p> <p>43. Saya akan tertawa dengan cibiran saat melihat teman yang tidak disuka.</p> <p>44. Saya suka melihat teman dengan tatapan meremehkan</p>	<p>37. Saya tidak nyaman menunjukkan tatapan tajam pada teman</p> <p>39. Saya senantiasa tersenyum pada teman</p> <p>41. Saya senang menunjukkan ekspresi ceria pada teman</p>	

		Mendiamkan , dengan melemahkan harga diri korban	<p>46. Jika teman yang tidak disukai menegur, maka saya tidak akan menjawab.</p> <p>48. Saya suka pergi saat teman sedang berbicara</p> <p>50. Saya pura-pura tidak mendengar ketika teman yang tidak disukai berbicara.</p>	<p>45. Saya senang mengajak bicara teman yang pendiam</p> <p>47. Saya akan bersikap baik meski pada teman yang tidak disukai</p> <p>49. saya tidak pilih-pilih lawan bicara</p>
		Tidak mengajak bergabung dalam kelompok	<p>52. Teman yang tidak disukai tidak boleh bergabung dengan kelompok belajar saya</p> <p>54. Saya tidak semangat belajar apabila satu kelompok dengan teman yang tidak disukai</p> <p>56. saya tidak mau mengerjakan tugas kelompok apabila bersama teman yang dibenci.</p>	<p>51. Saya tidak masalah ketika satu kelompok belajar dengan teman yang tidak disukai</p> <p>53. Saya tidak pilih-pilih teman</p> <p>55. Jika ada yang tidak punya kelompok belajar, maka saya akan mengajaknya bergabung</p>

Lampiran 8 Angket perilaku Bullying

IDENTITAS DIRI

Nama lengkap :

Alamat :

PETUNJUK PENGISIAN

1. Isilah terlebih dahulu identitas anda (nama dan alamat)
2. Bacalah setiap pernyataan dengan seksama
3. Pilih jawaban pernyataan dengan memberikan tanda centang pada alternative jawaban yang paling sesuai dengan keadaan anda.

KETERANGAN

SS : Selalu

SR : Sering

KK: Kadang-Kadang

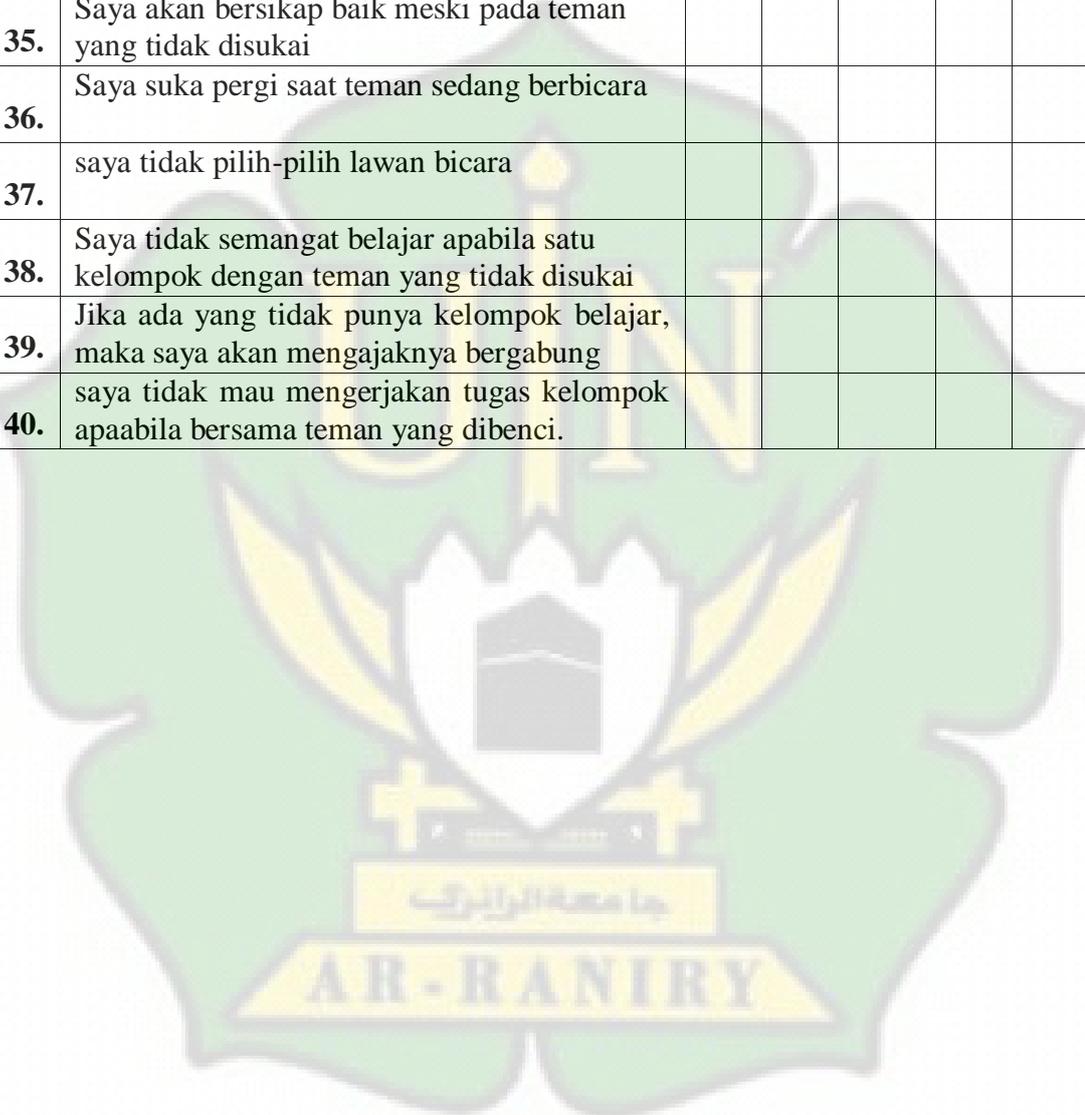
P : Pernah

TP : Tidak Pernah

No	Pernyataan	S	SR	KK	P	TP
1.	Saya mempengaruhi teman lain untuk mengejek teman yang dibenci.					
2.	Saya sering memanggil teman dengan nama samaran.					
3.	Saya tidak mengejek teman yang tidak dapat menjawab soal.					
4.	Saya senang menjelek-jelekkkan teman.					
5.	Saya selalu memberikan motivasi agar teman percaya diri.					
6.	Saya mengejek teman agar yang lain tertawa.					
7.	Saya selalu berkata jujur tentang teman					
8.	Saya suka membuat gosip untuk teman					
9.	Saya tidak akan memfitnah teman					

10.	Saya menuduh teman caper pada guru					
11.	Saya tidak ikut serta jika yang lain mengajak memfitnah teman					
12.	Saya ribut dikelas dan menuduh teman atas keributan yang terjadi					
13.	Saya senantiasa sopan dan santun dalam berbicara.					
14.	Saya sering marah pada teman tanpa sebab.					
15.	Saya sering menghujat teman tanpa memikirkan perasaannya					
16.	Saya terbiasa memaki daripada memberi kritikan					
17.	Ketika marah saya tidak pernah merusak barang teman					
18.	Saya suka mencoret-coret buku teman					
19.	Saya akan mengganti barang teman apabila rusak					
20.	Saya suka merusak benda yang disukai teman					
21.	Saya sangat hati-hati ketika menggunakan barang teman agar tidak rusak					
22.	Saya senang mencoret meja teman					
23.	Saya dengan sengaja menjatuhkan botol minum teman					
24.	Saya tidak suka menyakiti teman dengan memukul					
25.	Saya tidak dapat mengontrol tangan ketika geram dengan teman yang tidak disuka					
26.	Saya suka membela teman yang dipukul oleh teman lain					
27.	Saya sering bercanda dengan memukul teman					
28.	Saya tidak nyaman menunjukkan tatapan tajam pada teman					
29.	Saya senang melihat teman dengan tatapan sinis					
30.	Saya senantiasa tersenyum pada teman					
31.	Saya akan memelototi teman yang tidak disukai					

32.	Saya akan tertawa dengan cibiran saat melihat teman yang tidak disuka.					
33.	Saya senang mengajak bicara teman yang pendiam					
34.	Jika teman yang tidak disukai menegur, maka saya tidak akan menjawab					
35.	Saya akan bersikap baik meski pada teman yang tidak disukai					
36.	Saya suka pergi saat teman sedang berbicara					
37.	saya tidak pilih-pilih lawan bicara					
38.	Saya tidak semangat belajar apabila satu kelompok dengan teman yang tidak disukai					
39.	Jika ada yang tidak punya kelompok belajar, maka saya akan mengajaknya bergabung					
40.	saya tidak mau mengerjakan tugas kelompok apabila bersama teman yang dibenci.					



Lampiran 9 Hasil uji validitas

Variabel	Indikator	Butir Pernyataan	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
Bullying	Mengejek Teman	P1	0,4795	0,3494	VALID
		P2	-0,1278	0,3494	TIDAK VALID
		P3	0,3564	0,3494	VALID
		P4	0,4795	0,3494	VALID
		P5	0,3648	0,3494	VALID
		P6	0,5097	0,3494	VALID
		P7	0,5097	0,3494	VALID
	Memfitnah Teman	P8	0,6661	0,3494	VALID
		P9	0,6757	0,3494	VALID
		P10	0,6757	0,3494	VALID
		P11	0,3648	0,3494	VALID
		P12	0,5396	0,3494	VALID
		P13	0,7062	0,3494	VALID
	Berkata Kasar	P14	0,7243	0,3494	VALID
		P15	0,5396	0,3494	VALID
		P16	0,2572	0,3494	TIDAK VALID
		P17	0,3648	0,3494	VALID
		P18	-0,3364	0,3494	TIDAK VALID
		P19	-0,1433	0,3494	TIDAK VALID
		P20	0,6227	0,3494	VALID
		P21	0,1254	0,3494	TIDAK VALID
	Merusak Barang	P22	0,5396	0,3494	VALID
		P23	0,5396	0,3494	VALID

Variabel	Indikator	Butir Pernyataan	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan	
		P24	0,5396	0,3494	VALID	
		P25	0,8474	0,3494	VALID	
		P26	0,8474	0,3494	VALID	
		P27	0,8474	0,3494	VALID	
		P28	0,8474	0,3494	VALID	
		P29	-0,1278	0,3494	TIDAK VALID	
		Memukul Teman	P30	0,4659	0,3494	VALID
			P31	0,3648	0,3494	VALID
			P32	0,8474	0,3494	VALID
	P33		0,8474	0,3494	VALID	
	P34		0,8474	0,3494	VALID	
	P35		-0,2295	0,3494	TIDAK VALID	
	P36		0,2572	0,3494	TIDAK VALID	
	Melihat Dengan Tatapan Tajam	P37	0,8474	0,3494	VALID	
		P38	0,8474	0,3494	VALID	
		P39	0,8474	0,3494	VALID	
		P40	0,8474	0,3494	VALID	
		P41	0,2572	0,3494	TIDAK VALID	
		P42	0,2572	0,3494	TIDAK VALID	
		P43	0,8474	0,3494	VALID	
		P44	0,3408	0,3494	TIDAK VALID	
	Mendiamkan, Dengan Melemahkan Harga	P45	0,8474	0,3494	VALID	
		P46	0,8474	0,3494	VALID	
		P47	0,8474	0,3494	VALID	

Variabel	Indikator	Butir Pernyataan	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
	Diri Korban	P48	0,3648	0,3494	VALID
		P49	0,8474	0,3494	VALID
		P50	0,3408	0,3494	TIDAK VALID
	Tidak Mengajak Bergabung dalam Kelompok	P51	0,2572	0,3494	TIDAK VALID
		P52	0,0998	0,3494	TIDAK VALID
		P53	0,2555	0,3494	TIDAK VALID
		P54	0,8474	0,3494	VALID
		P55	0,8474	0,3494	VALID
		P56	0,2572	0,3494	TIDAK VALID

Lampiran 10 Hasil uji reabilitas

varians butir	1158,839
Jumlah varians butir	58,54
Varians total	1158,8
r11	0,974
reabilitas	Sangat tinggi

Lampiran 11 Profil umum perilaku bullying

Kategori	Frekuensi	%
Tinggi	8	12.1
Sedang	39	59.1
Rendah	19	28.8
Jumlah	66	100

Lampiran 13 Hasil pretest sampel

The image shows a screenshot of a spreadsheet titled "PRE TEST" with a grid of data. A large, semi-transparent watermark of the Universitas Islam Sumatera Utara (UISU) logo is centered over the spreadsheet. The logo features a green shield with a yellow crescent and star, and the letters "UISU" in yellow. Below the shield, the text "UNIVERSITAS ISLAM SUMATERA UTARA" is visible. The spreadsheet contains multiple rows of data, with some cells highlighted in green and others in yellow. The columns are labeled with letters from A to Z, and the rows are labeled with numbers from 1 to 25. The data appears to be organized into several sections, possibly representing different test items or groups. The overall layout is typical of a data collection or analysis tool used in educational research.

Lampiran 15 RENCANA PEMBERIAN LAYANAN (RPL)

BIMBINGAN KLOMPOK TEKNIK ROLE PLAYING

A	Komponen	Layanan Dasar
B	Bidang Layanan	Pribadi dan sosial
C	Fungsi Layanan	Pemahaman dan pengentasan
D	Tujuan	Mengurangi perilaku bullying
E	Sasaran Layanan	Siswa kelas VII MTsS Darul Ulum Banda Aceh yang masih memiliki sifat <i>bullying</i> yang tinggi.
F	Metode dan Teknik	Bimbingan Kelompok/ <i>Role Playing</i>
G	Waktu	1 x 45 menit
H	Topik	Cara Mengurangi Bullying Verbal
I	Media/alat	Kertas yang berisikan scrip scenario
J	Tanggal Pelaksanaan	
K	Tempat Pelaksanaan	MTsS Darul Ulum Banda Aceh
Uraian kegiatan		
1.	Tahap Awal (pembentukan)	
a.	Pembentukan kelompok (penjelasan tentang langkah-langkah kegiatan kelompok)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membuka dengan salam dan berdoa 2. Menanyakan kabar dan memberikan ucapan terimakasih kepada siswa yang telah bersedia hadir 3. Membina hubungan baik dengan peserta didik 4. Mengarahkan siswa untuk memperkenalkan diri 5. Menanyakan kesiapan kepada siswa 6. Memberikan ice breaking
b.	Pernyataan Tujuan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa dapat memunculkan rasa simpati dan empati 2. Mampu mengontrol diri untuk tidak melakukan <i>bullying</i> 3. Mampu berbaur dengan semua teman.
c.	Mengarahkan Kegiatan (konsolidasi)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membentuk kelompok 2. Menjelaskan tata cara bermain peran (<i>role playing</i>) 3. Menjelaskan peranan siswa dalam bermain peran (<i>role playing</i>) 4. Mengajak dan membimbing siswa untuk memulai kegiatan bimbingan kelompok dengan penuh perhatian, semangat dan penampilan mereka dengan melakukan kegiatan berpikir, merasa menyikapi, melakukan dan bertanggung jawab (BMB3) berkenaan dengan topik dan peran yang akan dimainkan
	Tahap peralihan (Transisi)	

2.	-	Guru BK / Konselor menanyakan apakah siswa sudah paham dan memberikan penjelasan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru BK/Konselor menanyakan kesiapan kelompok dalam melaksanakan tugas 2. Guru BK/Konselor memberi kesempatan bertanya kepada setiap kelompok tentang tugas-tugas yang belum mereka pahami. 3. Guru BK/Konselor menjelaskan kembali secara singkat tentang tugas dan tanggung jawab siswa dalam melaksanakan kegiatan
	-	Guru BK/Konselor menyiapkan siswa untuk melakukan komitmen tentang kegiatan yang akan dilakukannya (Norming)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru BK/ konselor menanyakan kesiapan para peserta untuk melaksanakan tugas 2. Setelah semua menyatakan siap, selanjutnya Guru BK/Konselor memulai ke tahap kerja
3.		Tahap Inti/ Kerja (Kegiatan)	
	a.	Proses/kegiatan yang dialami peserta didik dalam suatu kegiatan bimbingan berdasarkan teknis tertentu (eksperientasi)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memanggil siswa yang sudah ditunjuk untuk melakonkan peran sesuai dengan skenario yang sudah disiapkan 2. Siswa mengamati scenario 3. Guru BK/Konselor memastikan keselarasan antara tujuan yang akan dicapai, metode yang dipilih dengan materi 4. Memulai <i>role playing</i> <ol style="list-style-type: none"> a. Tahap I: Pemanasan b. Tahap II : Memastikan keberadaan Partisipan c. Tahap III : Mengatur Suasana Kejadian d. Tahap IV : Menyiapkan Observer e. Tahap V : Pemeranan f. Tahap VI : Diskusi dan Evaluasi g. Tahap VII: Berbagi Pengalaman dan Melakukan generalisasi. Menghubungkan situasi yang bermasalah dengan kehidupan sehari-hari serta masalah-masalah <i>actual</i>. 5. Guru BK memberikan reward/penguatan kepada siswa agar lebih berani dan bersemangat
	h.	Refleksi (Pengungkapan perasaan, pemikiran dan pengalaman tentang apa yang terjadi dalam kegiatan bimbingan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Refleksi Identifikasi. Guru BK/Konselor mengidentifikasi respon anggota kelompok melalui pertanyaan yang mengungkap pengalaman peserta tentang apa yang terjadi pada saat mengikuti kegiatan (What Happened). Pertanyaan pada refleksi identifikasi mengacu pada pengukuran pencapaian apa yang diketahui (pengenalan).

			<ol style="list-style-type: none"> 2. Refleksi Analisis. Guru BK/Konselor mengajak konseli untuk menganalisis dan memikirkan (think) sebabsebab mengapa mereka menunjukkan perilaku tertentu dan apa yang akan dilakukan selanjutnya (so what) 3. Refleksi Generalisasi. Guru BK/Konselor mengajak siswa membuat rencana tindakan untuk memperbaiki perilaku yang dianggap sebagai kelemahan dirinya (Plan). Kemudian Guru BK/Konselor mengajukan pertanyaan tentang rencana tindakan untuk memperbaiki perilaku sebagai tanda peserta didik memiliki kesadaran untuk berubah (Now What). Contoh pertanyaan: rencana apa yang akan dilakukan ? kapan akan dimulai ? langkah terdekat apa yang akan dilakukan ?
4.	Tahap Pengakhiran (Terminasi)		<ol style="list-style-type: none"> 1. Setelah permainan peran selesai dimainkan, maka siswa dimintakan untuk menyampaikan kesimpulannya 2. Guru BK menyampaikan kesimpulan secara umum 3. Guru BK/ Konselor memberikan penguatan terhadap aspek-aspek yang ditemukan oleh siswa dalam bermain peran 4. Merencanakan tindak lanjut, yaitu mengembangkan aspek kepercayaan diri dan bersemangat 5. Akhir dari tahap ini adalah menutup kegiatan layanan secara simpatik (Framming)
5.	Evaluasi		
	1.	Evaluasi Proses	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru bimbingan dan konseling atau konselor terlibat dalam menumbuhkan antusiasme peserta dalam mengikuti kegiatan. 2. Guru bimbingan dan konseling atau konselor membangun dinamika kelompok 3. Guru bimbingan dan konseling atau konselor memberikan penguatan siswa dalam membuat langkah yang akan dilakukannya
	2.	Evaluasi Hasil	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengajukan pertanyaan untuk mengungkap pengalaman konseli dalam bimbingan kelompok 2. Mengamati perubahan perilaku peserta setelah bimbingan kelompok. 3. Konseli mengisi instrumen penilaian dari guru bimbingan dan konseling atau konselor (seperti contoh dalam konseling kelompok)

Lampiran 16 Uraian materi

Bullying Verbal

Pernahkah Anda merasa sakit hati saat diolok-olok oleh seorang teman di hadapan teman-teman lainnya? Padahal maksud dari teman Anda itu hanyalah suatu candaan. Bila Anda menjawab “pernah”, secara tidak sadar Anda sudah menjadi korban *bullying*, walaupun dampak dari perlakuan tersebut mungkin tidak terlalu serius.

Verbal bullying adalah jenis perundungan berupa kalimat kasar atau berupa candaan yang melawati batas. Korban *bullying* akan mengalami trauma atau sakit hati. Efek buruk lainnya adalah timbulnya perasaan takut pada diri korban untuk berbicara dan mengemukakan pendapat. Ia menjadi terlihat rendah diri dan menarik diri dari pergaulan. Dampak bagi pelaku sendiri adalah kehilangan rasa simpati dan empati terhadap sesama.

Beberapa perilaku *verbal bullying* adalah:

- Perkataan kasar dan tidak sopan.
- Menjadikan teman sebagai bahan lelucon dan di luar batas kewajaran.
- Meledek teman yang memiliki suatu kelemahan fisik atau karakter yang berbeda.
- Menertawakan seseorang secara berlebihan.

Untuk mencegah terjadinya *verbal bullying* sebagai berikut:

- Selalu menghindari kata-kata kasar dan tidak sopan.

- Memberikan nasihat berkata-kata dengan intonasi yang baik saat berbicara dengan teman.
- Mengurangi bercanda yang tidak pada tempatnya, apalagi yang bersifat mengolok-olok teman secara berlebihan.
- Menanamkan pentingnya rasa kekeluargaan dan kesabaran dalam menyelesaikan suatu persoalan.
- Berteman dengan siapa saja dan tidak memilih-milih teman.
- Mengembangkan rasa percaya diri

Bullying Fisik

fisik merupakan tindakan intimidasi yang dilakukan sebagai usaha mengontrol korban dengan kekuatan yang dimiliki pelaku. *Bullying* jenis ini meliputi tindakan memukul, mendorong, menggigit, menjambak, menendang, dan merusak barang yang dimiliki orang lain.

Cara mengatasinya *bullying* fisik :

1. Perbanyak mengontrol emosi
2. Saat marah hindari melakukan kontak fisik dengan teman
3. Bertekad untuk tidak menyakiti sesama teman
4. Berusaha memunculkan rasa simpati dan empati dalam diri agar ikut kana pa yang dirasakan oleh teman yang dibully
5. Berteman dengan siapa saja dikelas

***Bullying* relasional**

Bullying Relasional: *bullying* relasional terjadi ketika ada kelompok tertentu yang berseberangan dengan kelompok atau individu lainnya, sehingga yang dianggap tidak sesuai akan dikucilkan.

Cara Mengatasi *Bullying* pada Siswa Pelaku *Bullying* di Sekolah

1. Mendengarkan cerita versi pelaku *bullying* untuk mencari tahu masukan yang paling tepat.
2. Menegaskan perilaku yang tidak pantas, kemudian mengingatkannya.
3. Membantu pelaku *bullying* mencari tahu alasannya melakukan tindakan *bullying*, misalnya karena memiliki masalah di rumah, kurang perhatian orang tua, pernah mengalami masalah *bullying*, dan sebagainya.
4. Menunjukkan empati dan kasih sayang dengan menceritakan atau membagikan perasaan anak yang dijadikan objek *bullying*.
5. Memberikan konsekuensi teguran atau hukuman agar pelaku *bullying* belajar dari kesalahannya.
6. Mengajarkan pelaku *bullying* untuk bertanggung jawab pada tindakannya dengan meminta maaf kepada korban, mengganti benda yang dirusak (jika ada), membantu korban *bullying* agar perasaannya membaik.
7. Mengenali perilaku-perilaku positif dan mengakui kesalahan.
8. Melaporkan kejadian pada orang tua untuk menemukan solusi terbaik dan membimbing pelaku *bullying* agar tidak melakukan tindakan tersebut lagi.

Cara Menanggapi Respons *Bullying* dari Siswa Korban *Bullying* di Sekolah

1. Menanggapi kejadian *bullying* secara serius dan tidak meremehkan apa pun kasusnya
2. Berterima kasih pada korban yang sudah jujur mengungkapkan apa yang dirasakannya
3. Meyakinkan bahwa tindakan *bullying* bukan salah korban
4. Menunjukkan sikap empati
5. Membantu korban *bullying* untuk membela diri, misalnya dengan jujur pada perasaannya dan mengatakan bahwa ia tidak suka diperlakukan semena-mena oleh pelaku
6. Bertanya pada korban *bullying* terkait hal-hal yang dapat dilakukannya agar ia merasa aman
7. Tidak menyalahkan, mengkritik, dan meneriaki korban
8. Mempertimbangkan peran atau pengaruh teman sebaya agar konsekuensi perbuatan *bullying* dapat ditanggung bersama-sama
9. Cari bantuan dari pihak luar atau pihak eksternal jika diperlukan, misalnya dengan mendatangkan bantuan psikolog, pekerja sosial, atau guru konseling di sekolah.

Lampiran 17 Skenario *Bullying*

SKENARIO I (ROLE PLAYING)

Jam Pelajaran Olahraga

Jam pelajaran olahraga merupakan jam pelajaran yang paling ditunggu-tunggu oleh semua siswa, termasuk siswa kelas VII 3. Saat jam olah raga siswa dapat bermain dengan ceria tanpa dipusingkan dengan pelajaran-pelajaran yang melibatkan hitungan dan fikiran lainnya. Guru mata pelajaran olahraga juga selalu asik dan menyenangkan, bahkan disemua sekolah guru olahraga merupakan guru favorit bagi siswa jadi tidak heran jika jam olah raga sangat dinanti.

Akan tetapi saat jam olahraga juga banyak kejadian yang tidak diinginkan oleh satu dua orang siswa, olahraga menjadi menakutkan untuk siswa yang tidak mempunyai teman dikelas, karena tidak ada yang mau mengajaknya bergabung dalam kelompok bermain bahkan sering pula ia mendapatkan perlakuan yang tidak pantas dari temannya. Seperti halnya yang dialami oleh Anna siswi kelas VII ini, ia sering diasingkan karna sifatnya yang pendiam, suatu hari didalam kelas...

Rena : Asikkkkkk... jam olahraga woiii (berteriak kegirangan)

Uci : Apaan sih na ribut banget deh, sakit tau telinga aku (sambil menutup telinga)

Aca : iya nih rena norak deh, kayak ga pernah ikut olahraga iww.. (dengan muka sinis).

Rena : Ih sewot banget sih kalian berdua, udah kayak emak-emak yang gasuka suara rebut

Sesaat kemudian mona si ketua kelas pun masuk ke kelas dengan membawa kabar dari guru olahraga, mona masuk dengan gaya kalem nyan disertai senyum tipis.

- Uci : Yaiyalah sewot, mana kamu teriaknya deket telianga aku lagi...
- Aca : Mana suaranya cempreng kayak lagi pakek toa guru BK kalo lagi manggil bocah nakal wkwkwkw
- Mona : Udah ih dari pada ribut mending kita bagi kelompok terus, tadi bapak berpesan kita diminta buat bagi sendiri kelompok masing-masing.
- Lala : Asiikkk bisa milih kawan sendiri huhuiiii
- Mona : itusih yang kamu suka kan la? (sambil mencibir lala)
- Lala : iyalah aku suka, karna aku tu gamau ya satu kelompok sama orang yang suka caper sama guru, dia tukang suka cari muka emang kalian gatau makanya gada yang mau berteman sama dia (sambil melihat ke arah Anna)
- Tuti : Eh la... kamutu udah kayak apa ajadeh milih-milih teman gitu
- Lisa : Iya ih lala gaboleh gitu tau, kita kan satu kelas nih jadi kita harus berteman dengan semua, gaboleh pilih-pilih gitu apalagi kita selalu bersama siang sampai malam bahkan.
- Lala : Gakkk aku pokoknya tetap gamau sama salah satu siswi dikelas ini, iwww bangettt najiss (sambil melirik Anna sinis)
- Aca : Eh la kita satu kelompok yok
- Lala : Kuy, siapa lagi nih yang mau gabung sama kelompok Princes cantik ini, yang penting harus kece badai ya, ga gaya anak satu ituuuu (sambil menunjuk ke arah Anna)
- Anna : Aku salah apa sih sama kamu la?, kok kamu kayak benci banget sama aku (dengan muka sedih)
- Lala : Ga Ada salah sih, tapi aku gasuka aja punya teman culun dan pendiam kayak kamu, udah macam ga bisa ngomong aja kamutu..

Suasana kelas pun semakin tidak terkontrol, siswa yang lain juga ikut menertawakan. Anna hanya terdiam dan menunduk. Sang ketua kelas Mona akhirnya angkat bicara untuk mengontrol suasana kelas yang semakin ribut.

Mona : Oke teman-teman bisa diam ya..., sekarang aku ambil alih kelas ini. Aku yang akan menentukan kelompok kalian, dari pada gasiap siap. (mona mengambil kertas dan menuliskan nama-nama kelompok)

Uci : Ih mona ga seru banget deh...

Mona : Nah ini nama-nama kelompok untuk kalian, tidak ada yang keberatan lagi ya...

Kita disini belajar, dari rumah niat nya untuk menuntut ilmu, agar memiliki akhlak yang baik. Coba kalian bayangin jika kalian diposisi Anna, apa yang kalian rasakan jika teman-teman kelasnya sendiri menjauhinya. Kita disini sama. Sifat kita beda-beda ada yang pendiam, ada yang cerewet, jadi intinya kita harus saling menerima perbedaan dan saling menghargai sesama teman. Sekarang sebelum kita ke lapangan mari kita saling minta maaf pada sesama teman.

Lala maju paling dulu untuk meminta maaf pada Anna lalu disusul yang lain, akhirnya mereka semua saling maaf maafan.

Lala : Anna Maafin aku ya, aku udah jahat sama kamu, aku mintak maaf...

Anna : Tidak apapa la, (sambil memeluk lala)

Mona : Nah ginikan enak. Ayok kita kelapangan, bapak sudah menunggu.

Akhirnya mereka pun kelapangan dan berolahraga bersama, saling menghargai dan menghormati.

SKENARIO II (ROLE PLAYING)

Jam Istirahat

Kring... kriiingggggg.... Bel berbunyi dua kali tanda jam istirahat telah tiba. Semua siswa terlihat gembira dan keluar kelas untuk membeli jajanan dikantin. Tapi berbeda dengan sekelompok siswa yang terdiri dari 5 orang, mereka diantara nya ada Lala, Uci, Mela, Rika, dan Siska. Mereka memilih untuk tidak keluar kelas dan tetap didalam karna ada sesuatu hal yang mereka rencanakan.

Lala : Eh kalian... aku kesel kali lah liat si Nana itu.

Mela : Iya eh kesel kali lah, sok pintar kali

Rika : Iya... diatu caper banget sama bu dela

Uci : caper tu apa ka (muka polos)

Sinta : caper itu kayak lo ci (sambil ketawa)

Rika : Alah diam deh kalian, tambah kesal akutu

Sinta : dihhhh ngamukkk (sambil cemberut)

Siska : Gimana kalo kita kerjain aja dia?

Mela : Eh aku setuju...

Siska : Gimana kalian punya ide ga?

Lala : Aaaa tenang guys.... Aku punya ide (sambil tersenyum sisnis)

Uci : Ide apa la?

Lala : Gimana kalo kita rusak aja tu barang-barang si Nana biar dia kapok ga caper lagi.

Setujuuuuu.... Jawab ke empat teman nya dengan serentak, akhirnya merekapun melancarkan aksinya. Mereka mengambil stipo dan mencoret meja

Nana dengan stipo, mereka juga mengambil buku Nana dan merobeknya, tidak hanya itu, mereka juga memecahkan botol minum Nana. Setelah itu mereka pun keluar untuk menuju kantin.

Lala : Ayo kita keluar, sebelum ada yang masuk

Uci : Ayo ee lariiiii....

Siska : Lebay lu, santai aja, mukanya biasa aja

Kringggg...kringggg.. kringggg... Setelah beberapa menit bel berbunyi tiga kali, pertanda jam istirahat telah berakhir. Semua siswa masuk kelas termasuk Nana dan Lala serta keempat temannya itu, alangkah terkejutnya Nana yang melihat barang-barangnya berantakan dan rusak.

Nana : Astaqfirullah... apa yang terjadi pada barang-barang aku?

“Siswa yang lain juga keheranan melihat barang-barang Nana yang demikian rupa, akan tetapi Lala dan teman-temannya malah tertawa melihat hal tersebut”.

Nana : Kenapa kalian tertawa? Apa kalian pelakunya?

Lala : Iya kenapa? Ada masalah ?

Siska : makanya jadi orangtu jangan caper

Nana : kalian keterlaluhan, aku bakal ngadu sama guru BK biar kalian dapat pelajaran

Lala : Sana ngadu, kalo kamu berani (sambil mendorong tubuh Nana)

Uci : Kalo kamu berani ngadu, liat sendiri akibatnya (sambil menarik tangan nana dengan kasar)

Nana : kalian jahattttt (sambil menangis)

Tidak lama kemudian masuklah guru BK, yang rupanya dari tadi tanpa mereka sadari melihat kejadian itu dari luar. Lala dan teman-temannya terkejut dan panik.

Guru BK : Kenapa pada diam?, Kenapa tidak dilanjutkan?. Ibu sudah melihat semuanya. Itu perlakuan yang tiak pantas dilakukan, apalagi kalian adalah pelajar, seharusnya kalian malu. Masak orang terpelajar seperti kalian melakukan har yang seperti ini, apa pantas?. Bagaimana perasaan orang tua kalian jika tau kelakuan anaknya seperti ini?. Mereka mengantar kalian kesini dengan harapan agar kalian menjadi orang pintar dan baik. Kalian tidak pantas berbuat begitu pada Nana, coba kalian bayangkan jika kalian diposisi Nana, apa kalian tidak berfikir kesitu?. Kita harus berbuat baik pada teman. Jika kalian ingin dipuji guru juga, harusnya kalian belajar yang rajin, bukan malah iri sama Nana. Sekarang ayo minta maaf dan barang-barang nana yang sudah kalian rusak harus kalian ganti, ibu tidak mau tau.

Lala : Nana maafin kita na, karna iri hati kita jadi jahat sama kamu na, kami minta maaf na, kami janji tidak akan mengulanginya lagi.

Uci, mela, rika,siska : Iya Nana kami minta maaf dan berjanji tidak akan mengulangi perbuatan buruk kami ini. Kami malu...

Nana : iya tidak apa-apa aku sudah maafin kalian (sambil berpelukan)

Akhirnya semenjak hari itu merekapun mulai berteman dengan Nana, dan murid dikelaspun belajar dengan rajin, bahkan tidak jarang mereka belajar bersama-sama.

SKENSRIO III (Role Playing)

Jam Shalat Zuhur.

Jam meneunjukkan pukul 12:50, pertanda telah memasuki waktu zuhur. Seluruh siswa berbegags untuk melaksanakan shalat zuhur berjama'ah di mushallah sekolah, begitupun yang dilakukan oleh Syifa, Reni, Dela, Maya, dan Putri. Mereka selalu bersamaa-sama menuju ke mushalla sekolah, termasuk anak-anak lainnya juga bersamaa-sama menuju mushalla, berbeda dengan Kayla, Kayla hanya sendiri. Terlihat tidak ada teman dan begitu murung.

Syifa : Eh kalian... cepat lah, lelet kali kok !

Reni : Alah syifa ni, sabar lah

Dela : iya lah syifa ni, ngapain juga cepat-cepat.

Maya : Sok rajin tu anak...

Putri : Yok lah guys jangan debat lagi, nanti telat dihukum kita

Dela : Eh liat tu kekey ngapain tu dia lama-lama disini, apa mau nungguin kita ya (sambil mencibir bisik-bisik)

Syifa : Iww sanalah, siapa juga yang mau bareng dia

Reni : Eh kekeyi sana cepat duluan, kami gamau bareng kamu (sambil memelototi kayla)

Kayla : Maaf teman-teman aku ga lagi tungguin kalian (senyum sambil membuka sepatunya)

Putri : Berani ya kamu jawab kita

Kayla : Maaf permisi (senyum sambil pergi ke mushalla)

Syifa : Eh Kalian jangan ada satupun yang ngomong sama Kayla alias Kekey itu ya, awas aja kalo kalian ajak dia ngomong

Merekapun bergegas ke mushalla untuk shalat zuhur berjama'ah. Sesampainya dimushalla merekapun dengan sengaja melihat ke arah Kayla dengan pandangan meremehkan, bahkan sesekali jika kayla tidak memperdulikan kedatangan mereka, maka mereka pun dengan sengaja menyenggol Kayla.

Putri : Eh liat tu kekey (sambil tersenyum sinis)

Reni : Iw tidak sengaja, tidak terlihat ada siapa-siapa disini (menyenggol Kayla)

Lena : Eh Reni kamu galiat tu Kayla disitu ?

Riska : iya ni Reni, sana lagi lah, gak gitulah jahat itu namanya.

Reni : Oke baik dua orang yang sangat baik, aku pindah (sambil memelotot kearah Kayla)

Akhirnya shalatpun dimulai, setelah shalat mereka semua bergegas masuk kembal ke dalam ruangan kelas. Setelah sampai di kelas mereka kembali mencari-cari masalah dengan Kayla.

Putri : Liat tuh Kekey kasian banget, ga ada kawan (sambil memberi isyarat pada ke empat temannya untuk tertawa)

Merekapun tertawa terbahak-bahak sambil melihat ke arah Kayla, sesekali mereka juga berbisik-bisik sambil menunjuk ke arah Kayla yang hanya terdiam dan menunduk. Lena dan Riska yang sedari tadi memperhatikan keyla pun datang menghampirinya.

Lena : Hai Kayla kenapa mukanya murung sekali? (sambil tersenyum manis)

Kayla : Eh Lena, Riska,... tidak apa-apa. Aku hanya sedih saja kenapa tidak ada yang mau berteman dengan ku, dan kalopun ada yang ingin berteman atau hanya dekedar menyapaku pasti akan dimarahi dan diancam oleh Syifa dan keempat temannya itu. Sebentar lagi kalian juga pasti akan dimarahi Syifa dan teman-temannya. Hmmpp.... Sedih rasanya hari-hari aku tidak ada teman. (sambil menarik nafas panjang dan menunduk).

Riska : tenang saja Kayla kami akan jadi teman kamu, kami ga takut sama Syifa and the genk itu (sambil melehat ke arah Syifa dan teman-temannya)

Syifa : Eh kalian berdua jangan sok jadi pahlawan ya...

Reni : cari gara-gara...ntar nangissss huuuu

Lena : Memang kalian siapa hah?. Kalian tidak pantas berkelakuan seperti ini, kalian kira kalian sudah sangaat hebat memperlakukan orang kayak gini?. Kalo kalian di posisi Kayla gimana?. Tiap hari sendirian, ga ada teman yang bisa diajak ngobrol. Kalian bayangin gimana kesepiannya dia. Kalian tau sendiri lah ya, kita di sini bukan hanya setengah hari, kita 24 jam bersama, jauh dari orang tua, tidak ada adik, kakak ataupun abang. Seharusnya kita disini sama-sama saling menyayangi layaknya saudara.

Syifa dan keempat temannyapun terdiam dan datang menghampiri Kayla meminta maaf dan berpelukan. Keesokan harinya kayla pun tidak kesepian lagi teman-teman di kelas mulai berteman dengannya begitu juga dengan Syifa dan ke empat temannya.

Lampiran 18 Hasil post-test

Siswa	Skor post test	kategoti
Hp	134	Rendah
SY	149	Sedang
SI	167	Sedang
Y	169	Sedang
HU	163	Sedang
SYA	154	Sedang
RAI	166	Sedang
IZ	164	Sedang

Lampiran 19 Uji normalitas

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Petest	.160	8	.200*	.928	8	.502
Posttest	.280	8	.066	.843	8	.081

Lampiran 20 Hasil uji T

	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Mean	173,5	158,25
Variance	4,857142857	142,7857143
Observations	8	8
Pearson Correlation	0,238683182	
Hypothesized Mean Difference	0	
df	7	
t Stat	3,711360067	
P(T<=t) one-tail	0,003770655	
t Critical one-tail	1,894578605	
P(T<=t) two-tail	0,00454131	
t Critical two-tail	2,364624252	

Lampiran 21 Dokumentasi**pengisian angket pretest****Treatment**



Pengisian angket posttest



Gambar madrasah

