

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Lokasi, Populasi dan Sampel Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SMA Negeri 1 Maja yang berlokasi di Jl. Maja Selatan. Alasan pemilihan lokasi penelitian salah satunya yaitu belum tersedianya layanan bimbingan dan konseling khususnya dengan teknik *role playing* yang secara khusus difokuskan untuk mengurangi perilaku *bullying* dengan teknik *role playing*.

Selain itu pemilihan lokasi penelitian berdasarkan hasil studi pendahuluan di SMA Negeri 1 Maja yang dilakukan pada tanggal 04 Januari 2014 melalui wawancara dengan guru BK dan pengamatan langsung masih terdapat peserta didik menunjukkan perilaku *bullying* yang tinggi.

2. Populasi penelitian

Menurut Sugiyono (2013: 61) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian adalah seluruh peserta didik kelas XI yang secara administratif terdaftar dan aktif dalam pembelajaran di SMA Negeri 1 Maja Tahun Ajaran 2013/2014.

Adapun jumlah populasi peserta didik kelas XI SMA Negeri 1 Maja Tahun Ajaran 2013/2014 adalah sebagai berikut.

Tabel 3.1

Jumlah Populasi Peserta Didik Kelas XI SMA Negeri 1 Maja

Ta hun Ajaran	K elas	J umlah
	XI	2
	IPA 1	8

201 3/2014	XI IPA 2	2 9
	XI IPS 1	2 5
	XI IPS 2	2 4
	XI IPS 3	2 5
	XI IPS 4	2 3
	XI IPS 5	2 5
	XI IPS 6	2 3
	Jumlah Keseluruhan	1 98

3. Sampel Penelitian

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi (Sugiyono, 2013: 62). Pengambilan sampel penelitian dengan menggunakan teknik *nonprobability sampling* yaitu teknik pengambilan sampel yang tidak memberi peluang/kesempatan sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel (Sugiyono, 2013: 66). Karena pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah memilih sampel dan di kelas yang sama tidak mengambil secara acak.

Sampel penelitian dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 3.2
Jumlah Sampel Penelitian**

o	Kelas	Jumlah Peserta Didik
	Kelas XI IPA 2 (Kelompok	15

	Eksperimen)	
	Kelas XI IPS 3 (Kelompok Kontrol)	15
Jumlah Total		30

Sampel penelitian berjumlah 30 (L= 16, P= 14) orang peserta didik yang dibagi menjadi kelas eksperimen dan kelas kontrol, yang berkisar berumur rata-rata 16-17 Tahun dan beretnis Sunda. Pada kelompok eksperimen yaitu kelas XI IPA 2 dengan jumlah sampel 15 orang peserta didik dengan skor tertinggi dan kelompok kontrol yaitu kelas XI IPS 3 dengan jumlah sampel 15 orang peserta didik dengan skor tertinggi. Alasan pemilihan sampel sebanyak 15 orang peserta didik pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berdasarkan pendekatan bimbingan kelompok dengan jumlah anggota 8-15 anggota.

B. Pendekatan dan Metode Penelitian

1. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan *kuantitatif*. Pendekatan ini merupakan pendekatan ilmiah/*scientific* karena telah memenuhi kaidah-kaidah ilmiah yaitu konkrit/empiris, obyektif, terukur, rasional dan sistematis (Sugiyono, 2012: 13). Pendekatan *kuantitatif* digunakan untuk mendapatkan data numerik tentang tingkat pelaku *bullying* peserta didik dan keefektifan teknik *role playing* untuk mengurangi pelaku *bullying*.

Penelitian dilakukan dengan menggunakan pendekatan *kuantitatif* yang memungkinkan dilakukannya pencatatan data penelitian berupa angka-angka dan analisis menggunakan statistik. Pendekatan *kuantitatif* digunakan untuk mendapatkan data numerikal tentang tingkat pelaku *bullying* yang tinggi pada peserta didik dan keefektifan teknik *role playing* untuk menanggulangi pelaku *bullying* pada peserta didik.

2. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah metode *eksperimen kuasi* dengan desain penelitian *Nonequivalent Control Group design*. Dalam rancangan ini, kelompok eksperimen dan kelompok kontrol diseleksi tanpa prosedur penempatan acak. Pada kedua kelompok tersebut, sama-sama dilakukan *pre-test* dan *pos-test*. Namun hanya kelompok eksperimen saja yang di *treatment* (Creswell, 2012: 309). Desain ini akan memperlihatkan keefektifan *treatment* (teknik *role playing*) pada hasil *post-test* pelaku *bullying* peserta didik pada kelompok eksperimen dengan membandingkan hasil *post-test* pelaku *bullying* peserta didik kelompok kontrol.

Skema model *Nonequivalent Control Group Design* dapat dilihat pada tabel 3.3 berikut.

Tabel 3.3

Skema Model *Nonequivalent Control Group Design*

O1	X	O2
O3		O4

(Sugiyono, 2012: 116)

Keterangan:

O1 = *Pre-test* pada kelompok eksperimen

O3 = *Pre-test* pada kelompok kontrol

X = Treatment program teknik *role playing* pada kelompok eksperimen

O2 = *Post-test* pada kelompok eksperimen

O4 = *Post-test* pada kelompok kontrol

C. Definisi Operasional Variabel

1. Bullying

Bullying dalam penelitian ini adalah tindakan kekerasan yang dilakukan oleh peserta didik kelas XI SMA Negeri 1 Maja secara sengaja berupa memaksa, memukul, menginjak kaki, menyakiti dan menciptakan teror, gossip yang menyebabkan peserta didik yang menjadi korban tersakiti baik secara fisik maupun psikis. Jenis perilaku *bullying* yang menjadi fokus dalam penelitian, yakni antara lain:

1. *Bullying* fisik, yakni perilaku *bullying* yang melibatkan penggunaan kekerasan fisik oleh pelaku yang sengaja dilakukan untuk menyakiti atau mengintimidasi korbannya, yakni seperti: memukul, menyikut, meninju, menendang, menginjak kaki, menjegal, menjambak, menarik baju.
2. *Bullying* Verbal, yakni perilaku *bullying* dengan menggunakan lisan atau kata-kata sebagai senjata pelaku, biasanya berupa julukan nama, celaan, menggossip, fitnah, kritik kejam, ejekan atau penghinaan (baik yang bersifat pribadi maupun rasial), kasak-kusuk yang keji.
3. *Bullying* Relasional, upaya untuk melemahkan harga diri korban secara sistematis melalui pengabaian, pengucilan, pengecualian atau penghindaran. Perilaku ini dapat mencakup sikap-sikap yang tersembunyi seperti pandangan yang agresif, lirik mata, helaan nafas, bahu yang beridik, cibiran, tawa mengejek dan abhasa tubuh yang kasar.
4. *Bullying* Elektronik, perilaku *bullying* yang dilakukan pelakunya melalui sarana elektronik dan fasilitas internet seperti komputer, *handphone*, *website*, *chatting room*, *e-mail*, *SMS* dan sebagainya. Biasanya ditujukan untuk meneror korban dengan menggunakan tulisan, animasi, gambar dan rekaman video atau film yang sifatnya mengintimidasi, menyakiti atau menyudutkan.

2. Bermain Peran (*role playing*)

Fanie & Shaftel (Fitriani, 2009: 16) mengungkapkan bahwa bermain peran membantu peserta didik mempelajari nilai-nilai sosial dan pencerminannya dalam perilaku.

Secara operasional, definisi *role playing* dalam penelitian adalah aktivitas bermain peran yang dilakukan oleh peserta didik kelas XI SMA Negeri 1 Maja

yang memiliki kecenderungan perilaku *bullying* tinggi sebagai upaya untuk untuk menanggulangi pelaku *bullying*.

D. Instrumen Penelitian

Dalam penelitian ini, instrumen pelaku *bullying* di adaptasi dari angket pelaku *bullying* yang dikembangkan oleh Irma Permatasari tahun 2011. Angket tersebut memiliki indeks reliabilitas 0,715 artinya tingkat korelasi atau derajat keterandalannya tinggi, yang menunjukkan bahwa instrumen tersebut tidak perlu direvisi.

Lebih lanjut, perumusan kisi-kisi instrumen pelaku *bullying* peserta didik disajikan dalam tabel 3.4.

Tabel 3.4
Kisi-kisi Instrumen Pelaku *Bullying* Peserta didik

VARIABEL	DIMENSI	INDIKATOR	Σ	NOMOR ITEM	
				(+)	(-)
1	2	3	4	5	6
Perilaku <i>Bullying</i> Peserta didik SMA	1. Kontak fisik langsung	a. Memukul	4	25, 26, 27, 28	
		b. Mendorong	2	29, 30	
		c. Menggigit	1	35	
		d. Menjambak	1	31	
		e. Menendang	2	33, 34	
		f. Menginjak	1	36	
		g. Mengunci Seseorang dalam Ruangan	3	40, 41, 42	
		h. Mencubit	1	38	
		i. Mencakar	1	37	
		j. Memeras	3	43, 44, 45	
		k. Menjewer	1	32	
		l. Mencekik	1	39	
			2. Kontak Verbal Langsung	a. Mengancam	1
	b. Mempermalukan	2		16, 17	
	c. Memberi Panggilan Nama yang Buruk	1		20	
	d. Mencela	1		21	
	e. Memaki	1		18	
	f. Memarahi	1		23	
	g. Membentak	1		24	

		h. Memerintah	1	22	
		i. Menyebarkan Gosip	1	19	
	3. Perilaku Non Verbal Langsung	a. Melihat dengan Sinis	1	9	
		b. Menjulurkan Lidah	1	10	
		c. Menampilkan Ekspresi Muka yang Merendahkan	1	11	
		d. Menampilkan Ekspresi Muka yang Mengejek	1	12	
		e. Menampilkan Ekspresi Muka yang Mengancam	1	13	
		f. Merusak Barang-Barang yang dimiliki Orang lain	1	14	
	4. Perilaku Non Verbal Tidak Langsung	a. Memanipulasi Persahabatan sehingga menjadi Retak	3	3, 4, 5	
		b. Sengaja Mengucilkan	1	6	
		c. Mengabaikan	2	1, 2	
		d. Mengirim Surat Kaleng	2	7, 8	

E. Pengembangan Instrumen Penelitian

1. Pedoman Skoring

Butir pernyataan pada alternatif jawaban peserta didik diberi skor 1, 0. Jika peserta didik menjawab “Ya” diberi skor 1 tetapi jika peserta didik menjawab “Tidak” diberi skor 0. Ketentuan pemberian skor pelaku *bullying* peserta didik terdapat pada Tabel 3.5.

Tabel 3.5
Kategori Pemberian Skor Alternatif Jawaban

Alternatif Jawaban	F	Tidak ada item
Ya	1	0
Tidak	0	1

2. Uji Validitas Butir Item

Validitas merupakan tingkat penafsiran kesesuaian hasil yang dimaksudkan instrumen dengan tujuan yang diinginkan oleh suatu instrumen (Creswell, 2012). Uji validitas alat pengumpul data dilakukan untuk mengetahui instrumen yang digunakan dalam penelitian dapat mengukur yang akan diukur (Arikunto, 2006). Pengujian validitas dilakukan terhadap seluruh butir item pada instrumen yang mengungkap pelaku *bullying* peserta didik.

Pengujian validitas alat pengumpul data menggunakan rumus korelasi *point biserial*. Pengolahan validitas menggunakan metode statistika dengan memanfaatkan program komputer *Microsoft Excel 2007*. Hasil uji validitas item instrumen penelitian perilaku *bullying* siswa yang terdiri dari 45 item menjadi 39 item yang valid.

3. Uji Reliabilitas Instrumen

Reliabilitas instrumen merupakan derajat keajegan (konsistensi) skor yang diperoleh oleh subjek penelitian dengan instrumen yang sama dalam kondisi yang berbeda (Arikunto, 2006: 154). Untuk mengetahui tingkat reliabilitas instrumen diolah dengan metode statistika memanfaatkan program komputer *Microsoft Excel 2007*.

Rumus yang digunakan untuk mencari reliabilitas instrumen menggunakan rumus KR-20 karena instrumen yang digunakan memiliki skala 0-1.

Adapun hasil uji reliabilitas instrumen untuk angket penelitian perilaku *bullying* menunjukkan bahwa nilai reliabilitas sebesar 0,88 yang artinya derajat keterandalan termasuk pada kategori tinggi, sehingga instrumen pelaku *bullying* peserta didik mampu menghasilkan skor secara konsisten.

F. Langkah-langkah Penelitian

Langkah-langkah penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Pre-test

Kegiatan *pre-test* ini dilakukan dengan menyebarkan angket pelaku *bullying* pada peserta didik kelas XI SMA Negeri 1 Maja untuk mendapatkan gambaran tingkat pelaku *bullying* peserta didik.

2. Treatment (Perlakuan)

Pemberian *treatment* dengan menggunakan teknik *role playing* dilakukan terhadap peserta didik yang memiliki pelaku *bullying* dalam kategori tinggi. Berdasarkan hasil *pre-test*. Komponen rancangan intervensi dengan menggunakan teknik *role playing* adalah sebagai berikut.

a. Rasional

Peserta didik di tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA) berada pada fase remaja. Fase remaja merupakan masa timbulnya berbagai kebutuhan dan emosi serta tumbuhnya kekuatan dan kemampuan fisik yang lebih jelas dan daya pikir yang lebih matang. Perubahan yang terjadi dalam proses perkembangan remaja perlu diiringi dengan kemampuan adaptasi yang baik mengingat banyak sekali kendala yang ditemui dalam proses tumbuh kembang remaja. Keingintahuan remaja akan segala hal, keterkaitan dengan kelompok teman sebaya dan proses pencarian jati diri dapat membawa remaja kepada berbagai situasi yang berdampak negatif bagi perkembangannya. Salah satu situasi yang memiliki dampak negatif bagi remaja adalah keterlibatan dalam aksi kekerasan baik di sekolah maupun di luar sekolah, yang dikenal dengan istilah *bullying*.

Pelaku *bullying* akan beranggapan bahwa mereka memiliki kekerasan terhadap keadaan. Bentuk-bentuk perilaku *bullying* di sekolah yang tidak sepatutnya dilakukan seperti; meledek teman sebaya sampai sakit hati dan menangis, memukul, meninju, memaki, menyoraki, menjegal, menginjak kaki, meneror sms, situs jejaring sosial serta gencet-gencetan (menindas teman, atau menindas adik kelas dengan sengaja), dll. Jika hal tersebut dibiarkan terus menerus tanpa intervensi, perilaku *bullying* ini dapat menyebabkan terbentuknya perilaku lain berupa kekerasan terhadap anak dan perilaku kriminal lainnya. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Astuti (2008: 9) yang mengemukakan bahwa kasus *bullying* menjadi semakin marak karena orang tua, guru dan orang dewasa lainnya tidak menganggap serius dan bergeming atau terjadinya *bullying*. Dalam

hal ini, pelaku *bullying* perlu mendapatkan bantuan berupa arahan dan kasih sayang agar ia mengerti dan menyadari perilakunya tidak dapat diterima di masyarakat. Pelaku *bullying* harus dibangkitkan kesadarannya untuk belajar berempati. Sebab *bullying* terjadi karena pelakunya tidak kuasa menerima perbedaan. Mereka puas jika merasa lebih berkuasa dan berhasil membuat korbannya tidak berperilaku sesuai dengan yang diharapkan pelaku *bullying* menjadi sebagai alasan pelaku melakukan tindak *bullying*.

Data dari hasil penyebaran angket pelaku *bullying* terhadap 54 peserta didik kelas XI SMA Negeri 1 Maja Tahun Ajaran 2013/2014 diperoleh gambaran umum sebanyak 25% dalam kategori tinggi, sebanyak 60% dalam kategori sedang dan 16% termasuk dalam kategori rendah.

Berdasarkan dari data di atas, gambaran tingkat pelaku *bullying* peserta didik teridentifikasi memiliki tingkat pelaku *bullying* yang tinggi yaitu: (1) Perilaku non verbal tidak langsung, (2) Perilaku verbal tidak langsung, (3) Kontak verbal langsung dan (4) Kontak fisik langsung.

Berdasarkan hasil wawancara pada guru BK serta hasil observasi yang dilakukan di SMA Negeri 1 Maja, peneliti menemukan fenomena yang berkaitan dengan pelaku *bullying* peserta didik. Kasus pertama yakni peserta didik kelas XI IPA 2 bermasalah dengan peserta didik kelas XI IPS 3 karena saling mengejek. Selain itu, dari hasil observasi peneliti menemukan banyak peserta didik yang berkata-kata kasar kepada temannya, kemudian memukul, dan menendang temannya ketika dijahili. Peneliti juga menemukan kasus peserta didik yang sampai menangis karena diejek nama orangtuanya.

Fenomena pelaku *bullying* yang ditemukan pada peserta didik di SMA Negeri 1 Maja tersebut menjadi urgensi diperlukannya suatu program untuk menanggulangi pelaku *bullying* pada peserta didik. Oleh sebab itu, disusunlah program intervensi sebagai upaya untuk menanggulangi pelaku *bullying* pada peserta didik.

Program intervensi ini menggunakan teknik *role playing*. Yang dilakukan dalam *setting* bimbingan kelompok. *Role playing* merupakan merupakan usaha untuk memecahkan masalah melalui peragaan, serta langkah-langkah identifikasi

masalah, analisis, pemeranan, dan diskusi. Penggunaan teknik *role playing*, konselor sangat memegang peranan penting dan dapat menentukan masalah, topik untuk peserta didik dapat membawakan situasi *role playing* yang disesuaikan dari hasil *need assessment* sehingga dapat disusun skenario *role playing*, setelah itu baru dapat mendiskusikan hasil, dan mengevaluasi seluruh pengalaman yang dirasakan oleh peserta didik setelah melakukan bermain peran (*role playing*). Teknik ini dapat menjadi salah satu teknik yang tepat sebagai upaya pengembangan untuk menanggulangi pelaku *bullying* peserta didik.

b. Tujuan Intervensi

Secara umum tujuan teknik bermain peran dalam penelitian ini adalah membantu peserta didik untuk mengurangi pelaku *bullying* di Sekolah Menengah Atas.

Secara khusus tujuan teknik *role playing* yakni agar peserta didik mampu:

1. Agar peserta didik dapat menghayati dan menghargai perasaan orang lain
2. Dapat belajar bagaimana membagi tanggung jawab
3. Dapat belajar bagaimana mengambil keputusan dalam situasi kelompok secara spontan
4. Merangsang kelas untuk berpikir dan memecahkan masalah

c. Asumsi Dasar

- a. Karakter yang dimiliki oleh orang yang terkena *bullying* yaitu pencemas, penggelisah, kurang percaya diri (Riauskina, 2005).
- b. *Bullying* melibatkan aspek emosi, kognitif, afektif dan perilaku pelakunya.
- c. *Role playing* berfungsi sebagai sarana untuk menilai sejauh mana klien dapat menghasilkan keterampilan yang baru dipelajari. (Dobson, 2010: 386)
- d. Proses psikologis yang tersembunyi, berupa sikap, nilai, perasaan dan sistem keyakinan, dapat diangkat ketaraf sadar melalui kombinasi pemeranan secara spontan (Mulyasa, 2005: 141)

- e. Karakteristik remaja pelaku *bullying* yaitu suka mendominasi orang lain, suka memanfaatkan orang lain untuk mendapatkan apa yang mereka inginkan dan, sulit melihat situasi dari sudut pandang orang lain (Coloroso, 2006: 55-57).

d. Substansi Intervensi

Matriks Rancangan Program Intervensi Role playing untuk Mengurangi Pelaku Bullying

Na ma Sesi	Tahapan Intervensi	Tujuan	Media
Sesi 1 Pengenalan (1x pertemuan 60 menit)	<i>Memperkenalkan masalah atau tema</i>	Menciptakan hubungan positif dengan konseli, mengenalkan garis besar intervensi, pelaksanaan sesi intervensi, serta manfaat yang dapat konseli peroleh dari sesi intervensi yang diikuti. Selain itu pembentukan kelompok dan kontrak konseling.	Video mengenai <i>Bullying</i>
Sesi 2 (1 x pertemuan) 60 menit	<i>Memilih Pemeran</i>	Meningkatkan kemampuan pengendalian diri peserta didik baik dari segi tindakan ataupun perkataan	Skrip role playing, Jurnal harian, lembar refleksi
Sesi 3 (1 x pertemuan) 60 menit	<i>Memilih Pengamat (Penilai)</i>	Mengembangkan keterampilan peserta didik dalam membina hubungan interpersonal yang positif dengan orang lain	Skrip role playing, Jurnal harian, lembar refleksi
Sesi 4 (1x pertemuan) 60 menit	<i>Menyiapkan Tahap-tahap peran</i>	Mengembangkan keterampilan peserta didik untuk dapat berempati terhadap orang lain,	Skrip role playing, Jurnal harian, lembar refleksi

Na ma Sesi	Tahapan Intervensi	Tujuan	Media
Sesi 5 (1 x pertemuan) 60 menit	<i>Pemeranan</i>	Mengembangka n keterampilan peserta didik untuk mengendalikan perilaku impulsif (kemampuan berpikir sebelum bertindak) dan memikirkan dampak baik dan buruknya akan tindakan yang dia lakukan	Skrip role playing, Jurnal harian, lembar refleksi
Sesi 6 (1x pertemuan) 60 menit	<i>Diskusi dan Evaluasi</i>	Mengembangka n keterampilan peserta didik dalam hal mengelola amarah yang tidak akan menutup kemungkinan kepada tindakannya untuk menyakiti orang lain	Skrip role playing, Jurnal harian, lembar refleksi
Sesi 7 (1 x pertemuan) 60 menit	<i>Memerankan kembali</i>	Mengembangka n keterampilan peserta didik menumbuhkan dan memelihara rasa tanggung jawab terhadap diri sendiri dan orang lain.	Skrip role playing, Jurnal harian, lembar refleksi
Sesi 8 (1 x pertemuan) 60 menit	<i>Diskusi dan tahap 2</i>	Konseli mampu merumuskan strategi pengubahan tingkah laku dalam pengendalian diri, dapat mengidentifikasi berbagai alternatif pemecahan dapat melakukan pemecahan masalah dengan belajar tingkah baru yang tepat dalam berperilaku, serta belajar mengendalikan diri dan bertanggung jawab dalam kehidupan yang lebih luas	Skrip role playing, Jurnal harian, lembar refleksi, lembar evaluasi konseling
<i>Revi ew dan</i>	<i>Review dan Post-test</i>	1. Konseli dapat menyimpulkan	Lembar kesan dan

Nama Sesi	Tahapan Intervensi	Tujuan	Media
<i>Post-test</i> (1 x pertemuan) 30 menit		<p>pelajaran dan manfaat yang diperoleh dari seluruh sesi intervensi konseling yang telah dilaksanakan.</p> <p>2. Konseli dapat menyelesaikan problem-problem yang tersisa dan mengevaluasi kegiatan intervensi</p> <p>3. Konseli memahami tujuan <i>post test</i></p>	pelajaran, instrumen pelaku bullying

e. Prosedur Teknik *Role Playing*

Role playing terdiri dari sembilan tahap : (a) pengenalan, (b) memilih peran, (c) memilih pengamat (penilai), (d) menyiapkan tahap-tahap peran, (e) pemeranan, (f) diskusi dan evaluasi, (g) memerankan kembali, (h) diskusi dan tahap 2, (i) dan (c). Tahap-tahap ini tidaklah mutlak, tapi secara umum membantu dalam merancang spontanitas, mengaplikasikannya, dan mengintegrasikan proses *role playing* ke dalam kelompok.

1. Pengenalan

Didalam tahapan ini konselor mengemukakan masalah atau tema. Masalah dapat diangkat dari kehidupan sehari-hari peserta didik atau ada kaitannya dengan “dunia” peserta didik, sehingga peserta didik merasakan masalah hadir dihadapannya dan memiliki hasrat kuat untuk mengetahui bagaimana masalah sebaiknya dipecahkan.

2. Memilih peran

Pada tahap memilih peran, konselor dan peserta didik melukiskan berbagai karakter yang akan diperankan. Penggambaran karakter didasarkan atas tuntutan cerita menurut persepsi konselor dan peserta didik.

3. Memilih pengamat (penilai)

Keberadaan pengamat sangat penting bagi setiap cerita yang diperankan, pengamat diharapkan dapat membantu peserta didik dalam berperan, hingga setiap peserta didik turut mengalami dan menghayati peran yang dimainkan serta aktif mendiskusikannya.

4. Menyiapkan tahap-tahap peran

Tahapan para pemeran menyusun garis-garis besar adegan yang akan mereka mainkan. Tidak perlu dialog-dialog khusus dipersiapkan, sebab dalam bermain peran, peserta didik dituntut untuk bertindak dan berbicara secara spontan.

5. Pemeranan

Tahapan para peserta didik mulai bereaksi secara spontan, sesuai dengan peran masing-masing. Peserta didik berusaha memainkan setiap peran seperti benar-benar dialaminya. Mungkin bermain peran tidak berjalan dengan mulus karena peserta didik ragu dengan apa yang harus dikatakan dan ditunjukkan.

6. Diskusi dan evaluasi

Manakala pemeran dan pengamat terlibat dalam pemeranan, baik secara intelektual maupun secara emosional, tidak terlalu sulit untuk memulai diskusi. Konselor harus secara jeli mengungkap segi manakah yang akan ditekankan dalam diskusi.

7. Memerankan kembali

Pemeranan ulang dapat dilakukan berdasarkan hasil evaluasi dan diskusi mengenai alternatif-alternatif pemeranan. Mungkin ada perubahan peran watak yang dituntut, demikian halnya dengan para pelakunya.

8. Diskusi dan tahap dua

Diskusi dan evaluasi dilakukan sama seperti pada teman, hanya dimaksudkan untuk menganalisis hasil pemeranan ulang dan pemecahan masalah mungkin sudah lebih jelas. Para peserta didik menyetujui cara tertentu untuk memecahkan masalah, meskipun dimungkinkan adanya peserta didik yang belum menyetujuinya.

9. Membagi pengalaman dan pengambilan keputusan.

Tujuan pokok *role playing* adalah membantu para peserta didik untuk memperoleh pengalaman-pengalaman berharga dalam kehidupan melalui aktivitas

interaksional dengan teman-temannya. Peserta didik bercermin kepada orang lain untuk memahami dirinya.

f. Sesi Intervensi

Program intervensi teknik *role playing* dalam menangani pelaku *bullying* pada peserta didik dilakukan selama 8 sesi dan 2 sesi digunakan untuk *pre test* dan *post test*. Pelaksanaan intervensi dilaksanakan selama dua minggu. Penentuan jadwal intervensi berdasarkan kesepakatan antara konselor dan peserta didik. Gambaran setiap sesi intervensi sebagai berikut.

Langkah-langkah kegiatan terdiri dari kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Pelaksanaan intervensi ini dilakukan selama delapan sesi. Pada setiap sesinya memiliki fokus yang berbeda dan mengacu pada pelaku *bullying* yang akan dikembangkan, meliputi: (1) Meningkatkan kemampuan pengendalian diri peserta didik baik dari segi tindakan ataupun perkataan, (2) Mengembangkan keterampilan peserta didik dalam membina hubungan interpersonal yang positif dengan orang lain, (3) Mengembangkan keterampilan peserta didik untuk dapat berempati terhadap orang lain, (4) Mengembangkan keterampilan peserta didik untuk mengendalikan perilaku impulsif (kemampuan berpikir sebelum bertindak) dan memikirkan dampak baik dan buruknya akan tindakan yang dia lakukan, (5) Mengembangkan keterampilan peserta didik dalam hal mengelola amarah yang tidak akan menutup kemungkinan kepada tindakannya untuk menyakiti orang lain, dan (6) Mengembangkan keterampilan peserta didik menumbuhkan dan memelihara rasa tanggung jawab terhadap diri sendiri dan orang lain.

Setiap sesi berdurasi 45 menit. Penentuan jadwal intervensi berdasarkan kesepakatan antara konselor dan konseli. Pada setiap sesi, instruksi yang diberikan sama, namun dengan topik yang berbeda. Instruksi yang diberikan adalah sebagai berikut :

Sesi pertama, dilakukan pembuka dan pengenalan dari intervensi *Role playing*. Tujuan dari tahap ini adalah membangun hubungan yang positif dengan konseli, serta mengenalkan intervensi kepada konseli dan kemampuan apa yang akan konseli peroleh.

Sesi kedua, dengan topik kegiatan “Kendaliin diri dong”.Sesi ini bertujuan untuk dapat mengendalikan diri dari tindakan yang tidak menyenangkan.

1. **Tahap awal:** Konselor menumbuhkan kepercayaan dan ikatan dalam kelompok serta menjelaskan topik yang nantinya akan dijadikan peran oleh konseli
2. **Tahap inti :** Konselor meminta konseli untuk memulai bermain peran dengan judul “Kendaliin diri dong”
3. **Tahap akhir:**Setelah dilakukannya bermain peran, konseli (kelompok) tersebut melakukan diskusi. Di sini konseli mengeluarkan pendapat yang tidak menghakimi antar sesama. Konselor yang mengajak semua konseli (kelompok) untuk mengungkapkan pengaruh yang dialami secara pribadi. Lalu dilanjutkan dengan diskusi tentang bagaimana bermain peran tadi mempengaruhi pola pikir dan perasaan konseli. Konseli yang mendapat peran sebagai pelaku dapat berbagi dalam dua cara. Pertama, mereka dapat didorong untuk berbagi apa yang mereka temukan dan rasakan atau berpikir dalam peran mereka. Kedua, mereka bisa lebih lanjut dan berbagi sesuatu dari kehidupan mereka sendiri yang tersentuh oleh peran yang dilakukan. Sesi ini merupakan awal bagi konseli untuk menggali pengalaman pelaku *bullying* yang pernah dirasakan konseli.

Sesi ketiga, dengan topik kegiatan “*Berteman Yuk !!!*”. Sesi ini bertujuan untuk dapat mengembangkan keterampilan peserta didik dalam membina hubungan interpersonal peserta didik.

1. **Tahap awal** : Konselor menumbuhkan kepercayaan dan ikatan dalam kelompok serta menjelaskan topik yang nantinya akan dijadikan peran oleh konseli
2. **Tahap inti** : Konselor meminta konseli untuk memulai proses drama dengan judul “Berteman yuk”
3. **Tahap akhir** : Setelah dilakukannya bermain peran, konseli (kelompok) tersebut melakukan diskusi. Di sini konseli mengeluarkan pendapat yang tidak menghakimi antar sesama. Konselor yang mengajak semua konseli (kelompok) untuk mengungkapkan pengaruh yang dialami secara pribadi.

Lalu dilanjutkan dengan diskusi tentang bagaimana bermain peran tadi mempengaruhi pola pikir dan perasaan konseli. Konseli yang mendapat peran sebagai pelaku dapat berbagi dalam dua cara. Pertama, mereka dapat didorong untuk berbagi apa yang mereka temukan dan rasakan atau berpikir dalam peran mereka. Kedua, mereka bisa lebih lanjut dan berbagi sesuatu dari kehidupan mereka sendiri yang tersentuh oleh peran yang dilakukan.

Refleksi pada sesi ini mengarah untuk meningkatkan kemampuan peserta didik untuk menerima pendapat dari orang lain. Setelah adanya diskusi konselor meminta konseli untuk menuliskan pendapat apa saja yang kurang diterima oleh konseli beserta alasannya.

Sesi keempat, dengan topik kegiatan “*Apa itu Empati* ”. Sesi ini bertujuan agar peserta didik dapat memiliki kemampuan memberikan perhatian kepada orang lain

- 1. Tahap awal** : Konselor menumbuhkan kepercayaan dan ikatan dalam kelompok serta menjelaskan topik yang nantinya akan dijadikan peran oleh konseli.
- 2. Tahap inti** : Konselor meminta konseli untuk memulai proses bermain peran dengan judul “*Apa itu empati*”
- 3. Tahap akhir** : Setelah dilakukannya bermain peran, konseli (kelompok) tersebut melakukan diskusi. Di sini konseli mengeluarkan pendapat yang tidak menghakimi antar sesama. Konselor yang mengajak semua konseli (kelompok) untuk mengungkapkan pengaruh yang dialami secara pribadi. Lalu dilanjutkan dengan diskusi tentang bagaimana bermain peran tadi mempengaruhi pola pikir dan perasaan konseli. Konseli yang mendapat peran sebagai pelaku dapat berbagi dalam dua cara. Pertama, mereka dapat didorong untuk berbagi apa yang mereka temukan dan rasakan atau berpikir dalam peran mereka. Kedua, mereka bisa lebih lanjut dan berbagi sesuatu dari kehidupan mereka sendiri yang tersentuh oleh peran yang dilakukan.

Sesi kelima, dengan topik kegiatan “*Mengatasi Perilaku Implusif*”. Sesi ini bertujuan agar peserta didik mampu mengekspresikan emosi dengan cara yang positif.

1. **Tahap awal** : Konselor menumbuhkan kepercayaan dan ikatan dalam kelompok serta menjelaskan topik yang nantinya akan dijadikan peran oleh konseli
2. **Tahap inti** : Konselor meminta konseli untuk memulai proses drama dengan judul “Mengatasi perilaku implusif”
3. **Tahap akhir** : Setelah dilakukannya bermain peran, konseli (kelompok) tersebut melakukan diskusi. Di sini konseli mengeluarkan pendapat yang tidak menghakimi antar sesama. Konselor yang mengajak semua konseli (kelompok) untuk mengungkapkan pengaruh yang dialami secara pribadi. Lalu dilanjutkan dengan diskusi tentang bagaimana bermain peran tadi mempengaruhi pola pikir dan perasaan konseli. Konseli yang mendapat peran sebagai pelaku dapat berbagi dalam dua cara. Pertama, mereka dapat didorong untuk berbagi apa yang mereka temukan dan rasakan atau berpikir dalam peran mereka. Kedua, mereka bisa lebih lanjut dan berbagi sesuatu dari kehidupan mereka sendiri yang tersentuh oleh peran yang dilakukan.

Sesi keenam, dengan topik kegiatan “*Emosi Kita*”. Sesi ini bertujuan agar peserta didik dapat mengurangi sikap tidak dapat mengontrol emosi dan tindakannya.

1. **Tahap awal** : Konselor menumbuhkan kepercayaan dan ikatan dalam kelompok serta menjelaskan topik yang nantinya akan dijadikan peran oleh konseli
2. **Tahap inti** : Konselor meminta konseli untuk memulai proses bermain peran dengan topik “Emosi kita”
3. **Tahap akhir** : Setelah dilakukannya bermain peran, konseli (kelompok) tersebut melakukan diskusi. Di sini konseli mengeluarkan pendapat yang tidak menghakimi antar sesama. Konselor yang mengajak semua konseli (kelompok) untuk mengungkapkan pengaruh yang dialami secara pribadi. Lalu dilanjutkan dengan diskusi tentang bagaimana bermain peran tadi mempengaruhi pola pikir dan perasaan konseli. Konseli yang mendapat peran sebagai pelaku dapat berbagi dalam dua cara. Pertama, mereka dapat didorong untuk berbagi apa yang mereka temukan dan rasakan atau berpikir dalam

peran mereka. Kedua, mereka bisa lebih lanjut dan berbagi sesuatu dari kehidupan mereka sendiri yang tersentuh oleh peran yang dilakukan.

Fokus refleksi yang diberikan pada sesi ini adalah mengeksplorasi keefektifan tindakan-tindakan yang konseli lakukan ketika sedang berada dalam situasi ketika orang lain memberikan pujian atau kritik.

Sesi ketujuh, dengan topik kegiatan “*Tanggung Jawab dong*”. Sesi ini bertujuan agar peserta didik dapat bertanggung jawab akan perbuatan yang dilakukan.

- 1. Tahap awal** : Konselor menumbuhkan kepercayaan dan ikatan dalam kelompok serta menjelaskan topik yang nantinya akan dijadikan peran oleh konseli
- 2. Tahap inti** : Konselor meminta konseli untuk memulai proses bermain peran dengan judul “Tanggung jawab dong”
- 3. Tahap akhir** : Setelah dilakukannya bermain peran, konseli (kelompok) tersebut melakukan diskusi. Di sini konseli mengeluarkan pendapat yang tidak menghakimi antar sesama. Konselor yang mengajak semua konseli (kelompok) untuk mengungkapkan pengaruh yang dialami secara pribadi. Lalu dilanjutkan dengan diskusi tentang bagaimana bermain peran tadi mempengaruhi pola pikir dan perasaan konseli. Konseli yang mendapat peran sebagai pelaku dapat berbagi dalam dua cara. Pertama, mereka dapat didorong untuk berbagi apa yang mereka temukan dan rasakan atau berpikir dalam peran mereka. Kedua, mereka bisa lebih lanjut dan berbagi sesuatu dari kehidupan mereka sendiri yang tersentuh oleh peran yang dilakukan.

Fokus refleksi pada sesi ini adalah meningkatkan kemampuan konseli untuk mengidentifikasi bahwa pada setiap pengalaman *bullying* yang dialami konseli, terdapat makna yang dapat konseli jadikan pelajaran dan inspirasi. Selain itu, sesi ini juga berfokus pada upaya peningkatan rasa tanggung jawab konseli terhadap diri sendiri dan orang lain. Konseli diajak menganalisis dari hasil bermain peran yang telah dilakukan untuk lebih bertanggung jawab terhadap apa yang dilakukannya dalam kehidupan sehari-hari.

Sesi kedelapan, sesi kedelapan ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengeluarkan pikiran, sikap dan perasaan konseli. Tujuan dari tahap

ini adalah untuk membantu konseli dalam membawa pikiran-pikiran yang mendasari, sikap, dan perasaan yang sepenuhnya tidak disadari oleh konseli. Selain itu sesi terakhir ini berbentuk *post-test* yang bertujuan untuk mengetahui keefektifan penggunaan teknik *role playing* untuk mengurangi pelaku *bullying* peserta didik.

g. Indikator Keberhasilan

Proses bermain peran difokuskan pada keterlaksanaan proses bermain peran berdasarkan tahapan-tahapan yang telah ditetapkan. Keberhasilan proses intervensi melalui teknik bermain peran dinilai dengan mengamati secara seksama proses kegiatan mulai dari tahap awal sampai tahap penutup. Jurnal kegiatan bimbingan dan konseling diberikan dan diisi oleh setiap konseli yang mengikuti dan memerankan cerita berdasarkan skenario bermain peran yang telah konselor buat.

Perubahan positif pada diri konseli merupakan indikator keberhasilan, perubahan tersebut dapat dilihat dari hasil antara sebelum intervensi (*pre-test*) dengan setelah intervensi (*post-test*). Konseli mampu menjaga/memelihara perilaku yang ada dalam dirinya dan tidak pantas dilakukan adar perilaku negatifnya tersebut tidak terulang kembali kepada perilaku *bullying*. Konseli memiliki kesadaran akan bahaya *bullying*. Konseli dapat terbebas dari perilaku *bullying*.

3. Posttest

Pada pelaksanaan *posttest* dilakukan setelah melaksanakan proses *treatment*. Pelaksanaan *posttest* ini dilakukan dengan cara mengisi angket yang sama dengan *pretest*, dan bertujuan untuk melihat bagaimana perubahan perilaku peserta didik setelah diberikan *treatment*.

G. Teknik Analisis Data

Penelitian disini memiliki pertanyaan penelitian dan dijawab dengan cara sebagai berikut yaitu pertanyaan penelitian mengenai efektivitas teknik *role playing* dirumuskan ke dalam hipotesis “Teknik *role playing* efektif untuk

mengurangi perilaku *bullying* peserta didik”. Pengolahan data menggunakan bantuan SPSS (*Statistical Product and Service Solution*) *ststistic 20.0 for windows*.

Dalam menguji normalitas data skor *pretest* dan *posttest* baik pada kelompok eksperimen maupun kontrol dengan uji *Koglorov Smirnov* (Susetyo, 2010: 146). Data normalitas dikatakan normal jika probabilitas atau $p \geq 0,05$ dengan hipotesis H_0 yaitu data berasal dari populasi yang berdistribusi normal, sedangkan H_1 jika data tidak berasal dari populasi yang berdistribusi normal ($P < 0,05$).

Jika data berdistribusi normal maka pengujian dilanjutkan dengan uji homogenitas, pengujian homogenitas ini dilakukan dengan menggunakan uji *ststistic levene's Test*.

Menganalisis hasil dari uji normalitas dan homogenitas sebagai prasyarat uji hipotesis dan rata-rata. Menurut Susetyo (2010: 203) jika hasil rekapitulasi pengujian, data yang normal dan homogenya terpenuhi, maka menggunakan rumus uji hipotesis dua rata-rata dengan statistik parametris *t-test*.

Hasil penelitian uji hpotesis dilakukan dengan melakukan uji t yaitu *independent Sample t-test* menggunakan *SPSS 20.0 for windows*. Ini adalah kriteria pengujiannya.

- a) Jika $p \geq 0,05$ maka H_0 diterima
- b) Jika $p \leq 0,05$ maka H_0 ditolak

Ini adalah kriteria pengujiannya: terima H_0 jika $p \geq \alpha$ (0,05) artinya hubungan tidak signifikan dan terima H_1 jika $p < \alpha$ (0,05) artinya hubungan signifikan.

Sesudah dilaksanakannyapostest pada kelompok eksperimen dan kontrol, dihitung skor perilaku *bullying* secara umum maupun setiap aspeknya. Menurut Meltzer (Awaludin, 2008: 68) Jika ingin mengetahui efektivitas penurunan dan menghindari kesalahan dalam menginterpretasikan perolehan *gain* masing-masing peserta didik digunakan rumus skor *gain* yang ternormalisasi (*N-gain*).

$$\text{Indeks Gain} = \frac{\text{Postest} - \text{Pretest}}{\text{Skor Maksimum} - \text{Pretest}}$$

Kriteria indeks *Gains* (g):

Tinggi: $(g) > 0,70$; sedang: $0,30 \leq (g) \leq 0,70$; rendah: $(g) < 0,30$

Tabel 3.6
Kategori, Frekuensi dan Persentase Perilaku *Bullying*

No	Rentang Skor	Kategori Perilaku <i>Bullying</i>	F	%
1.	$x \geq \mu + 1 \sigma$	Tinggi	85	43
2.	$x \leq (\mu - 1 \sigma)$	Rendah	113	57

Setiap kategori mengandung pengertian sebagai berikut.

Tabel 3.7
Makna Kategori Perilaku *Bullying*

Kategori	Skor	Deskripsi
Tinggi	$X > 2$	Peserta didik yang sering merasa memiliki kekuasaan, terhadap peserta didik lain yang lebih lemah, dengan tujuan menyakiti orang tersebut.
Rendah	$X \leq 2$	Peserta didik yang jarang merasa memiliki kekuasaan, terhadap peserta didik lain yang lebih lemah, dengan tujuan menyakiti orang tersebut.

Berdasarkan tabel 3.7 menunjukkan gambaran umum perilaku *bullying* peserta didik XI SMA Negeri 1 Maja membutuhkan intervensi dengan teknik *role playing*. Pemberian layanan difokuskan berdasarkan kualifikasi dari interpretasi skor kategori perilaku *bullying* peserta didik.