

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 pasal 1 ayat (1) menegaskan bahwa:

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

Guna mencapai tujuan tersebut, diperlukan kondisi belajar yang kondusif dan jauh dari kekerasan. Dengan demikian, perlu adanya pengkondisian pendidikan khususnya di lingkungan sekolah oleh komponen-komponen yang ada yaitu guru dan siswa untuk menciptakan kondisi belajar yang kondusif dan jauh dari kekerasan baik di jenjang pendidikan TK, SD, SLTP, SLTA, maupun di Perguruan Tinggi.

Kondisi belajar yang kondusif dan jauh dari kekerasan di setiap jenjang pendidikan masih dirasa belum sepenuhnya terjadi, termasuk di pendidikan Sekolah Dasar. Maraknya perilaku kekerasan di lapangan atau di sekolah yang tidak terkendali merupakan salah satu bentuk dari perilaku agresif atau yang dikenal sebagai *bullying*.

Menurut Tattum dan Tattum (1992 dalam Siswati dan Costrie, G.W.: 2009: 3) *bullying* adalah “....*the willful, conscious desire to hurt another and put*

Tri Murni Setiyawati, 2012

Efektivitas Bimbingan Kelompok Melalui Teknik *Role Playing* Untuk Menangani Perilaku *Bullying*

: Studi Kuasi Eksperimen terhadap Siswa Sekolah Dasar Laboratorium Percontohan UPI Bandung
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

him/her under stress". Olweus juga mengatakan hal yang serupa bahwa perilaku *bullying* adalah perilaku negatif yang mengakibatkan seseorang dalam keadaan tidak nyaman/terluka dan biasanya terjadi berulang-ulang "*repeated during successive encounters*". Seseorang dianggap sebagai korban *bullying* apabila dihadapkan pada tindakan negatif dari seseorang atau lebih, dilakukan berulang-ulang dan terjadi dari waktu ke waktu. Selain itu, perilaku *bullying* juga melibatkan kekuatan dan kekuasaan yang tidak seimbang, sehingga korban berada pada kondisi yang tidak berdaya mempertahankan diri secara efektif untuk melawan tindakan negatif yang diterimanya.

Menurut Coloroso (2006), *bullying* akan selalu melibatkan adanya ketidakseimbangan kekuatan, niat untuk mencederai, ancaman agresi lebih lanjut, dan teror. Pernyataan yang sama juga disampaikan oleh Olweus (1993) yang menyatakan bahwa, "*Bullying* merupakan sebuah perilaku agresif yang berulang, dengan intensi yang negatif, diarahkan dari seorang anak kepada anak yang lain, dan ada kekuatan yang tidak seimbang. Perilaku agresif ini meliputi perilaku fisik atau verbal yang merupakan perilaku terus menerus dan bertujuan untuk menimbulkan ketidaknyamanan bagi orang lain". Agresivitas dapat menjadi *bullying* jika seorang anak mempunyai target orang tertentu sehingga perilaku tersebut diarahkan kepada orang yang biasanya lemah dan tidak berdaya (Papalia, 2004).

Hasil studi pendahuluan yang telah dilakukan oleh Saripah (2010: 2) terhadap 526 orang siswa SD di Kabupaten dan Kota di Jawa Barat menunjukkan

Tri Murni Setiyawati, 2012

Efektivitas Bimbingan Kelompok Melalui Teknik *Role Playing* Untuk Menangani Perilaku *Bullying*

: Studi Kuasi Eksperimen terhadap Siswa Sekolah Dasar Laboratorium Percontohan UPI Bandung
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

bahwa *bullying* menjadi masalah terbesar yang dihadapi siswa SD dalam bidang sosial, yakni sebesar 42,59%. Sebanyak 224 orang siswa mengaku sering diganggu, diejek, dimintai uang dan dikucilkan oleh teman atau kakak kelasnya di sekolah. Sementara itu, siswa yang membentuk kelompok atau *gang* di sekolah mencapai 130 orang atau 24,71%.

Bullying sebagai perilaku agresif sesungguhnya adalah sebuah situasi yang tercipta ketika tiga karakter tokoh utama melakukan aksinya dan memungkinkan mereka berada dalam satu tempat (Coloroso, 2006). Adapun ketiga tokoh utama tersebut ialah antara pelaku (*bully*), korban (*victim*) dan penonton (*bystander*).

Penelitian Banks (1997) di Scandinavia menunjukkan terdapat korelasi yang kuat antara *bullying* yang dilakukan oleh siswa selama beberapa tahun di sekolah dengan kecenderungan mereka menjadi pelaku kriminal saat dewasa. Penelitian tersebut memberikan gambaran bahwa *bullying* bisa membentuk sebuah kepribadian yang menempatkan seorang anak pada perjalanan dan pengalaman hidup yang kelam.

Menurut Rigby (2002) dampak lain yang dialami pelaku dalam dimensi kognitif dan perilaku adalah terjadinya disfungsi keyakinan dan pemikiran yang irasional bahwa dirinya merasa lebih kuat dan untuk menunjukkan kekuatannya tersebut maka pelaku merasa pantas menindas korban yang lebih lemah. Keyakinan tersebut pada akhirnya dimanifestasikan dalam bentuk tindakan yakni mem-*bully* korbannya. Pada saat pelaku mem-*bully* korban, maka dalam diri pelaku muncul rasa superioritas yang mendorong dia untuk terus melakukan

Tri Murni Setiyawati, 2012

Efektivitas Bimbingan Kelompok Melalui Teknik *Role Playing* Untuk Menangani Perilaku *Bullying*

: Studi Kuasi Eksperimen terhadap Siswa Sekolah Dasar Laboratorium Percontohan UPI Bandung
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

bullying. Kondisi interrelasi antara disfungsi keyakinan dan *disruptive behavior* ini akan terus berlanjut sehingga membentuk *vicious circle* yang tak terputus.

Saripah (2010: 7), di dalam hasil studi pendahuluan juga menunjukkan akibat permasalahan-permasalahan dalam hubungan sosial dengan teman sebaya khususnya sebagai dampak dari perilaku *bullying*, siswa menjadi mudah bosan (54,94%), menjadi suka marah-marah (41,83%) dan merasa tidak nyaman atau ketakutan di sekolah (11,41%). Selain itu, terdapat sebanyak 32 orang siswa (6,08%) yang merasa terkadang ingin bunuh diri karena frustrasi.

Sekaitan dengan perilaku agresif, apapun bentuknya, memiliki dampak buruk baik bagi pelaku, maupun bagi korban. Hal ini disebabkan adanya ketidakseimbangan kekuasaan pada pelaku *bullying* yang berasal dari kalangan siswa/siswi yang merasa lebih senior melakukan tindakan tertentu kepada korban yaitu siswa/siswi yang lebih junior dan mereka merasa tidak berdaya karena tidak dapat melakukan perlawanan.

Dampak negatif yang disebabkan oleh *bullying* menyebabkan pentingnya untuk mengenali perilaku ini. Mengeksplorasi kejadian dan dampaknya akan dapat memberikan informasi mengenai orang-orang yang terlibat, tempat terjadinya, dan urutan perilaku yang terjadi dalam kejadian tersebut. Informasi tersebut dapat digunakan oleh pihak-pihak yang ingin melakukan intervensi terhadap *bullying*, baik yang ada di lingkungan sekolah yaitu kepala sekolah, guru, dan konselor maupun pihak-pihak yang di luar sekolah misalnya orang tua siswa, LSM (Lembaga Swadaya Masyarakat), atau Lembaga Pemerintah.

Tri Murni Setiyawati, 2012

Efektivitas Bimbingan Kelompok Melalui Teknik *Role Playing* Untuk Menangani Perilaku *Bullying*

: Studi Kuasi Eksperimen terhadap Siswa Sekolah Dasar Laboratorium Percontohan UPI Bandung
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

Upaya intervensi untuk menangani perilaku *bullying* yang terjadi di kalangan para siswa sekolah dasar dapat dilakukan menggunakan teknik atau cara yang sesuai dengan tugas perkembangan dan kebutuhan siswa sekolah dasar. Temuan penelitian Kartadinata, dkk. (1999) menunjukkan bahwa program bimbingan dan konseling di sekolah akan berlangsung secara efektif, apabila didasarkan pada kebutuhan nyata dan kondisi objektif perkembangan peserta didik. Selain itu, karakteristik siswa sekolah dasar juga menjadi salah satu pertimbangan dalam melakukan upaya intervensi terhadap perilaku *bullying*.

Pelaksanaan Bimbingan dan Konseling di sekolah tentunya tidak akan terlepas dari tujuan pendidikan itu sendiri, yaitu untuk membantu lembaga pendidikan sekolah dalam mencapai tujuan pendidikan. Selain itu, bimbingan dan konseling tentunya juga harus memberikan kontribusi yang nyata dengan menyelenggarakan atau memberikan intervensi serta bantuan kepada seluruh siswa yang dikemas dalam layanan-layanan bimbingan dan konseling.

Uraian di atas menunjukkan bahwa bimbingan dan konseling sebagai bagian dari sistem pendidikan Sekolah Dasar perlu mengarahkan layanannya dalam memberikan upaya intervensi terhadap perilaku *bullying* siswa. Tujuannya adalah agar tercipta kondisi belajar yang kondusif dan jauh dari kekerasan. Guna mencapai tujuan tersebut, diperlukan kejelian untuk melaksanakan layanan bimbingan yang sesuai dengan tujuannya. Layanan bimbingan dapat dilaksanakan melalui bimbingan individu, bimbingan kelompok, konseling individu maupun konseling kelompok.

Tri Murni Setiyawati, 2012

Efektivitas Bimbingan Kelompok Melalui Teknik *Role Playing* Untuk Menangani Perilaku *Bullying*

: Studi Kuasi Eksperimen terhadap Siswa Sekolah Dasar Laboratorium Percontohan UPI Bandung
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

Dalam hal ini, salah satu layanan bimbingan konseling yang mampu diterapkan untuk menangani *bullying* siswa sekolah dasar yang sesuai dengan tugas perkembangan, kebutuhan, dan karakteristik anak Sekolah Dasar adalah menggunakan layanan bimbingan kelompok melalui media permainan atau disebut juga sebagai terapi bermain (*Play Therapy*) khususnya dengan menggunakan teknik *role playing*. Melalui bimbingan kelompok, siswa dapat diberikan informasi sehingga membantu untuk memperbaiki dan mengembangkan pemahaman dengan lebih baik terhadap suatu permasalahan. Di samping itu, penataan yang berbentuk kelas diharapkan mampu mengatasi keterbatasan tenaga dan waktu sehingga pelaksanaan menjadi efektif dan efisien. Menurut Winkel (1997) bimbingan kelompok sangat bermanfaat karena melalui interaksinya dengan anggota-anggota kelompok mereka memenuhi beberapa kebutuhan psikologis seperti kebutuhan untuk menyesuaikan diri dengan teman sebaya dan diterima oleh mereka, kebutuhan untuk bertukar pikiran dan berbagi perasaan, kebutuhan untuk menemukan nilai-nilai kehidupan sebagai pegangan dan kebutuhan untuk menjadi lebih independen serta mandiri.

Selain alasan di atas, melalui bermain anak mampu mengkomunikasikan pikiran dan perasaannya lebih alami atau natural daripada melakukan komunikasi verbal. Sebagaimana yang disampaikan oleh Pehrsson dan Aguilera (2007) bahwa, “Salah satu tujuan dari bermain adalah untuk mengungkapkan pikiran, keinginan dan perasaan. Bermain adalah pengungkapan diri yang lebih baik daripada bahasa. Anak-anak bermain menggunakan pengalaman diri dalam

Tri Murni Setiyawati, 2012

Efektivitas Bimbingan Kelompok Melalui Teknik *Role Playing* Untuk Menangani Perilaku *Bullying*

: Studi Kuasi Eksperimen terhadap Siswa Sekolah Dasar Laboratorium Percontohan UPI Bandung
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

berbagai situasi yang dibayangkan. Selain itu, bermain juga dapat memperjelas abstraksi”.

Menurut Romlah (2001), teknik *role playing* adalah suatu alat belajar untuk mengembangkan keterampilan-keterampilan dan pengertian-pengertian mengenai hubungan antar manusia dengan jalan memerankan situasi-situasi yang paralel dengan yang terjadi dalam kehidupan sebenarnya. Artinya, situasi yang diperankan adalah sesuai dengan kehidupan yang sebenarnya. Sejalan dengan hal tersebut, Watson, dkk (1992) menyampaikan bahwa “Keistimewaan dari teknik *role playing* adalah melibatkan pengalaman anak.” Selain itu, Brown (1994) juga mengungkapkan bahwa *role playing* digunakan untuk membantu individu mengembangkan pemahaman yang lebih baik terhadap diri mereka sendiri, orang lain, atau untuk latihan perilaku.

Melalui teknik *role playing*, anak-anak mengeksplorasi hubungan dengan cara memeragakan dan mendiskusikannya sehingga secara bersama-sama dapat mengeksplorasi perasaan, sikap, nilai dan berbagai strategi pemecahan masalah. Selain itu, dalam teknik *role playing* berakar pada dua dimensi yaitu dimensi pribadi dan sosial. Dimensi pribadi, membantu anak menemukan makna dari lingkungan sosial yang bermanfaat bagi dirinya dan belajar memecahkan masalah pribadi yang sedang dihadapi dengan bantuan kelompok sosial. Dari dimensi kelompok atau sosial, bimbingan kelompok melalui teknik *role playing* memberikan peluang kepada anak untuk bekerjasama dalam menganalisis situasi sosial terutama mengenai hubungan antar pribadi. Dua dimensi di atas merupakan

Tri Murni Setiyawati, 2012

Efektivitas Bimbingan Kelompok Melalui Teknik *Role Playing* Untuk Menangani Perilaku *Bullying*

: Studi Kuasi Eksperimen terhadap Siswa Sekolah Dasar Laboratorium Percontohan UPI Bandung
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

tujuan pemberian intervensi melalui teknik *role playing*. Pada dasarnya perilaku *bullying* erat kaitannya dengan permasalahan-permasalahan pribadi dan sosial individu. Jika anak secara pribadi memiliki kemahiran menangkis celaan dengan santai dan tidak mudah terpancing emosi, maka pelaku *bullying* tidak akan mendapatkan celah untuk melakukan penyerangan. Begitu pula dengan anak sebagai pelaku *bullying*, sebaiknya dibangkitkan kesadaran dan belajar bersikap empati terhadap anak yang lain dalam hubungan sosialnya.

Uraian di atas menguatkan bahwa teknik *role playing* merupakan salah satu teknik yang diperlukan untuk menangani perilaku *bullying* siswa sekolah dasar. Bertitik tolak dari latar belakang tersebut. Maka sangat perlu diadakan penelitian terhadap fenomena di atas dengan judul “**Efektivitas Bimbingan Kelompok melalui Teknik *Role Playing* untuk Menangani Perilaku *Bullying* (Studi Kuasi Eksperimen terhadap Siswa Sekolah Dasar Laboratorium Percontohan UPI)**”.

B. Identifikasi dan Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang, dapat diidentifikasi permasalahan yang erat kaitannya dengan penggunaan teknik *role playing* dalam menangani perilaku *bullying* di sekolah dasar. *Pertama*, meluasnya dampak dari perilaku *bullying*, menunjukkan bahwa intervensi yang diberikan memiliki fokus pada pelaku *bullying*. Bentuk-bentuk bantuan yang perlu diberikan kepada pelaku secara spesifik lebih diarahkan kepada upaya menurunkan agresivitasnya dan

Tri Murni Setiyawati, 2012

Efektivitas Bimbingan Kelompok Melalui Teknik *Role Playing* Untuk Menangani Perilaku *Bullying*

: Studi Kuasi Eksperimen terhadap Siswa Sekolah Dasar Laboratorium Percontohan UPI Bandung
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

meningkatkan empatinya (Totten, *et al.*, 2004; Sciara, 2004; Sander & Phye, 2004; Elliot, *et al.*, 2008; dalam Saripah, 2010).

Kedua, mengingat dampak negatif yang disebabkan oleh *bullying* yang semakin meluas baik secara fisik maupun psikologis, menyebabkan pentingnya untuk mengenali perilaku ini. Mengeksplorasi kejadian dan dampaknya akan dapat memberikan informasi mengenai orang-orang yang terlibat, tempat terjadinya, dan urutan perilaku yang terjadi dalam kejadian tersebut. Oleh karena itu, perlu adanya suatu upaya intervensi yang sistematis berdasarkan tugas perkembangan siswa sekolah dasar guna menangani perilaku *bullying*. Upaya intervensi yang akan diberikan ialah dengan menggunakan bimbingan kelompok melalui terapi bermain, khususnya menggunakan teknik *role playing*. Tujuannya adalah untuk meningkatkan dua dimensi yang melekat pada diri siswa yaitu dimensi pribadi dan sosial, karena pada dasarnya perilaku *bullying* ini erat kaitannya dengan permasalahan-permasalahan pribadi dan sosial individu serta *bullying* merupakan bagian pola perilaku antisosial yang lebih umum, yang berhubungan dengan peningkatan kemungkinan perilaku menyimpang.

Penelitian memfokuskan permasalahan pada perilaku *bullying* siswa sekolah dasar. Hal ini sejalan dengan tujuan utama penelitian yaitu mengukur efektivitas bimbingan kelompok melalui teknik *role playing* untuk menangani perilaku *bullying* siswa sekolah dasar. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu, “Bagaimanakah bimbingan kelompok melalui teknik *role playing* dapat menangani perilaku *bullying* di Sekolah Dasar secara efektif?”

Tri Murni Setiyawati, 2012

Efektivitas Bimbingan Kelompok Melalui Teknik *Role Playing* Untuk Menangani Perilaku *Bullying*

: Studi Kuasi Eksperimen terhadap Siswa Sekolah Dasar Laboratorium Percontohan UPI Bandung
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

C. Tujuan Penelitian

Penelitian bertujuan menguji efektivitas bimbingan kelompok melalui teknik *role playing* untuk menangani perilaku *bullying* di sekolah dasar. Secara terperinci, penelitian bermaksud mengkaji dan memperoleh gambaran secara teoritis dan empiris mengenai keefektifan bimbingan kelompok teknik *role playing* untuk menangani perilaku *bullying* di Sekolah Dasar Laboratorium Percontohan UPI Bandung.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian diharapkan mempunyai manfaat dalam pengembangan ilmu maupun pelaksanaan bimbingan dan konseling khususnya dalam jalur formal.

1. Manfaat teoretik

Penelitian diharapkan dapat memperkaya khazanah pendidikan, khususnya dalam bidang bimbingan dan konseling mengenai pelaksanaan bimbingan kelompok melalui teknik *role playing* untuk menangani perilaku *bullying*.

2. Manfaat praktik

Hasil penelitian diharapkan dapat dijadikan rujukan bagi para praktisi dalam menangani perilaku *bullying* secara lebih komprehensif. Secara spesifik, hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi: (a) guru bimbingan dan konseling dalam memberikan bantuan dan menangani perilaku *bullying* siswa; (b) guru

Tri Murni Setiyawati, 2012

Efektivitas Bimbingan Kelompok Melalui Teknik *Role Playing* Untuk Menangani Perilaku *Bullying*

: Studi Kuasi Eksperimen terhadap Siswa Sekolah Dasar Laboratorium Percontohan UPI Bandung
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

bidang studi, seyogyanya memberikan pemahaman tentang sebab dan akibat dari perilaku *bullying* yang disajikan secara terpadu dalam bidang studi tertentu seperti bidang studi Agama dan PKn ; (c) pihak sekolah khususnya kepala sekolah, untuk mengembangkan kesadaran dalam mengantisipasi gejala dan menangani perilaku *bullying* melalui program bimbingan dan konseling yang terintegrasi dalam program sekolah; dan (c) para peneliti selanjutnya, untuk memperdalam kajian mengenai perilaku *bullying* dari berbagai variabel yang memengaruhinya.

E. Asumsi Penelitian

Asumsi penelitian adalah sebagai berikut.

1. Dibutuhkan suatu upaya intervensi yang tepat untuk menangani perilaku *bullying*, agar dampak negatif yang dihadapi oleh anak tidak berkepanjangan. Banks (1997 dalam Saripah, 2010: 7) mengemukakan beberapa alasan tentang pentingnya perilaku *bullying* untuk ditangani segera dan dihentikan sejak dini. Alasan-alasan tersebut adalah: (a) kejadian *bullying* di dunia terjadi setiap tujuh menit sekali; (b) mayoritas tindakan *bullying* terjadi di dalam dan di sekitar sekolah; (c) luka emosional akibat *bullying* dapat bertahan sepanjang waktu; (d) anak yang menjadi korban *bullying* terkadang memiliki bunuh diri sebagai satu-satunya jalan keluar; (e) anak yang diberi label sebagai pelaku *bullying* memerlukan dukungan lebih dari orang dewasa, agen pemerintah, lembaga rehabilitasi dan pelayanan kesehatan mental; (f) 24.60% anak yang teridentifikasi sebagai pelaku *bullying* tercatat sebagai pelaku kriminal di masa dewasanya. Atas dasar alasan tersebut Banks sangat menekankan perlunya

Tri Murni Setiyawati, 2012

Efektivitas Bimbingan Kelompok Melalui Teknik *Role Playing* Untuk Menangani Perilaku *Bullying*

: Studi Kuasi Eksperimen terhadap Siswa Sekolah Dasar Laboratorium Percontohan UPI Bandung
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

penanganan perilaku *bullying* yang dimulai secara intensif di lingkungan sekolah. Melihat hasil penelitian yang menunjukkan intensitas dari sedang menjadi tinggi maka pemberian intervensi terhadap siswa pelaku *bullying* dianggap perlu dilakukan sedini mungkin, sebelum intensitas tersebut bereskalasi dari tinggi menjadi tinggi sekali.

2. Bermain merupakan hal yang sangat penting dalam perkembangan anak (Bruner dalam Hurlock, 1980). Oleh karena itu, upaya intervensi yang mampu diterapkan untuk menangani perilaku *bullying* terhadap siswa sekolah dasar yang sesuai adalah menggunakan bimbingan kelompok melalui sarana permainan atau disebut sebagai terapi bermain (*play therapy*) khususnya dengan teknik *role playing*.

F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian adalah: “bimbingan kelompok melalui teknik *role playing* efektif untuk menangani perilaku *bullying* di Sekolah Dasar Laboratorium Percontohan UPI Bandung.”

G. Metode Penelitian

Penelitian menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif. Pendekatan ini digunakan untuk memudahkan proses analisis dan penafsiran dengan menggunakan perhitungan-perhitungan statistik. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian eksperimen dengan desain quasi

Tri Murni Setiyawati, 2012

Efektivitas Bimbingan Kelompok Melalui Teknik *Role Playing* Untuk Menangani Perilaku *Bullying*

: Studi Kuasi Eksperimen terhadap Siswa Sekolah Dasar Laboratorium Percontohan UPI Bandung
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

eksperimen – *nonequivalent (pretest dan posttest) control group design* dengan melakukan pengukuran sebanyak dua kali, yaitu sebelum dan sesudah pemberian perlakuan intervensi. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket pengungkap *bullying* sebagai instrumen utama guna mengungkap bentuk perilaku *bullying* dan karakteristik perilaku *bullying*.

Pengolahan hasil penelitian diolah dengan menggunakan teknik persentase dan uji normalitas. Digunakan pula *t-test* untuk mengetahui keefektifan bimbingan kelompok melalui teknik *role playing* dalam menangani perilaku *bullying*. Penelitian dilakukan di Sekolah Dasar Laboratorium Percontohan UPI Bandung dengan subjek penelitian siswa Kelas V, baik untuk kelompok kontrol maupun kelompok eksperimen.

Tri Murni Setiyawati, 2012

Efektivitas Bimbingan Kelompok Melalui Teknik *Role Playing* Untuk Menangani Perilaku *Bullying*

: Studi Kuasi Eksperimen terhadap Siswa Sekolah Dasar Laboratorium Percontohan UPI Bandung
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu