

MENGURANGI PERILAKU *BULLYING* MELALUI METODE *ROLE-PLAYING* DI MTs NEGERI 2 PURBALINGGA

RINA TRI YUNIATI

MTs Negeri 2 Purbalingga

e-mail: triyuniatirina@gmail.com

ABSTRAK

Dalam konteks dunia pendidikan, khususnya di sekolah, istilah *bullying* merujuk pada perilaku agresif yang dilakukan berulang-ulang oleh seseorang atau kelompok siswa yang memiliki kekuasaan terhadap siswa atau siswi lain yang lebih lemah, dengan tujuan menyakiti orang tersebut. Kecendrungan perilaku agresif, berkaitan erat dengan afektif siswa. Afektif merupakan aspek tingkah laku yang mencakup perasaan serta emosi dan menggambarkan suatu bentuk di luar ruang lingkup kesadaran, misalnya: bakat, minat, konsep diri, dan lain sebagainya. Perilaku agresif merupakan bentuk afektif khususnya sikap, dan hal ini dapat dilihat sebagai kesiapan untuk selalu menanggapi dengan cara tertentu dan menekankan implikasi perilakunya. Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil analisis yang dilakukan maka dapat ditarik kesimpulan bahwa teknik *role-playing* dapat mengurangi perilaku *bullying* pada siswa kelas VIII D di MTs N 2 Purbalingga. Perilaku *bullying* sebelum diberikan *treatment* sebagian besar dalam kategori sedang. Setelah diberikan *treatment* menggunakan metode *role-playing* terjadi perubahan perilaku. Pelaku dapat menurunkan atau mengurangi perilaku *bullying*. Selain itu terdapat peningkatan empati dari saksi perilaku *bullying* sehingga dapat menekan perilaku *bullying*. Hal ini ditunjukkan skor rata-rata (mean) yang dicapai siswa mengalami penurunan pada pelaku *bullying* pada awalnya 17,41 menjadi 12,72, pada korban *bullying* dari 19,69 menjadi 15,00 dan sebagai saksi *bullying* dari 4,34 menjadi 3,14. Selain itu, persentase penurunan perilaku *bullying* pada pelaku *bullying* mengalami penurunan sebesar 25,3%, pada korban *bullying* mengalami penurunan sebesar 22,7% dan saksi *bullying* mengalami penurunan sebesar 29,9%. Kategorisasi pada pra siklus dan siklus juga mengalami penurunan perilaku *bullying* seluruhnya menjadi kategori rendah dan skor perilaku *bullying* yang berada dalam kategori sangat tinggi dan tinggi kurang dari 20%. Oleh karena itu, berdasarkan hasil interpretasi skala, hasil observasi, dan hasil wawancara guru BK sebagai fasilitator dan peneliti menentukan untuk tidak melanjutkan pada siklus II.

Kata Kunci: Bulling, Role - Playing

ABSTRACT

In the context of education, especially in schools, the term *bullying* refers to aggressive behavior that is carried out repeatedly by a person or group of students who have power over other students or students who are weaker, with the aim of hurting that person. The tendency of aggressive behavior is closely related to students' affectiveness. Affective is an aspect of behavior that includes feelings and emotions and describes a form outside the scope of consciousness, for example: talents, interests, self-concept, and so on. Aggressive behavior is an affective form, especially an attitude, and this can be seen as a readiness to always respond in a certain way and emphasize the implications of its behavior. Based on the data obtained from the results of the analysis carried out, it can be concluded that the role-playing technique can reduce bullying behavior in class VIII D students at MTs N 2 Purbalingga. Most of the bullying behavior before being given treatment was in the moderate category. After being given treatment using the role-playing method there was a change in behavior. Perpetrators can reduce or reduce bullying behavior. In addition, there is an increase in empathy from witnesses of bullying behavior so that it can suppress bullying behavior. It is shown that the average score (mean) achieved by students has decreased from 17.41 to 12.72 for bullying perpetrators, 19.69 to 15.00 bullying victims and as a witness to bullying from 4.34 to 3, 14.

In addition, the percentage of bullying behavior decreased by 25.3% for bullies, 22.7% for bullying victims and 29.9% for witnesses of bullying. Categorization in the pre-cycle and cycle also experienced a decrease in bullying behavior entirely into the low category and the score for bullying behavior in the very high and high categories was less than 20%. Therefore, based on the results of the interpretation of the scale, the results of observations, and the results of interviews with the BK teacher as a facilitator and researcher, they decided not to continue in cycle II.

Keywords: Bulling, Role – Playing

PENDAHULUAN

Bullying adalah perilaku seseorang yang menggunakan kekuasaan atau kekuatan di lakukan untuk menyakiti orang atau kelompok yang lebih lemah sehingga korban merasa tersakiti, tidak nyaman dan tidak berdaya. Sekarang, *bullying* menjadi suatu kecerendungan yang mulai ditiru oleh siswa mulai dari jenjang pendidikan SMP, SMA bahkan sudah terjadi pada siswa TK dan SD.

Di dalam dunia pendidikan, khususnya di sekolah, istilah *bullying* mengacu pada perilaku agresif yang dilakukan berulang-ulang oleh seseorang atau kelompok siswa yang memiliki kekuasaan terhadap siswa lain yang lebih lemah, dengan tujuannya membuat orang tersebut menyakiti (Coloroso tahun 2006: 44-45). Ada kecendrungan perilaku agresif, berkaitan erat dengan afektif siswa. Aspek tingkah laku yang meliputi perasaan dan emosi yang menggambarkan bentuk diluar ruang lingkup kesadaran, contohnya bakat, minat dan kemampuan dan sebagainya merupakan afektif. Perilaku agresif merupakan bentuk afektif khususnya sikap, dan hal ini dapat dilihat sebagai kesiapan untuk selalu menanggapi dengan cara tertentu dan menekankan implikasi perilakunya (Oskamp,1991: 8).

Kekerasan pada anak tidak hanya terjadi di rumah dan di masyarakat saja, tetapi juga terjadi di sekolah. Siswa yang fisiknya lemah sering kali ditindas oleh siswa yang fisiknya kuat atau mereka yang lebih dewasa secara usia. Anak yang tidak berdaya hanya bisa diam menerima perlakuan kasar yang dilakukan kepadanya secara verbal ataupun non-verbal.

Berdasarkan observasi dilapangan, masalah yang terjadi yaitu perilaku anak yang agresif yang merugikan teman-teman di lingkungan sekolah. Tingkah laku yang merugikan teman dan merusak fasilitas sekolah terjadi setiap hari bahkan banyak siswa yang setiap hari mengadu sebagai korban *bullying* di sekolah.

Bullying yang terjadi di MTs N 2 Purbalingga merupakan hal yang umum terjadi di antara siswa dan merupakan hal yang lumrah. Hal ini menurut pengamatan peneliti yang merupakan guru Pembimbing di MTs N 2 Purbalingga. Frekuensi pengaduan yang tinggi pada guru serta pengamatan langsung dari peneliti menggambarkan betapa seringnya *bullying* terjadi di sekolah.

Selain itu, masalah yang dilakukan siswa yaitu perilaku siswa yang sulit dikendalikan. Sebagai contoh pada saat siswa ditegur dan diarahkan secara langsung ,siswa sulit untuk menerima teguran dan arahan. Dilihat dari segi akademik, prestasi belajar siswa cenderung rendah dan hal ini dapat diamati dari bukti tertulis pada rapor siswa dan kemampuan kognitif siswa pada saat berada di dalam kelas. Keadaan seperti ini banyak dikeluhkan para siswa khususnya siswa yang korban dan merasa tidak nyaman belajar di sekolah karena adanya *bullying* tersebut.

Ada beberapa metode dalam pembelajaran, misalnya metode pengajaran ceramah, metode *role play*, metode pemberian tugas, metode eksperimen, metode tanya-jawab, dan lain sebagainya. Dengan pemilihan metode yang tepat, guru lebih mudah untuk menjelaskan hal yang akan disampaikan dengan cepat dan mudah dipahami oleh siswa. Dalam hal ini, diperlukan teknik *role playing* agar lebih mudah dipahami siswa. Dramatisasi masalah social atau psikologis dapat diperankan oleh siswa. Metode Sosiodrama atau *role playing* dapat dikatakan sama artinya dan dalam pemakaiannya sering disalah gunakan. Dalam sosiodrama biasa mendramatisasikan hubungan atau tingkah laku pada masalah-masalah sosial.

Martinis Yamin (2006: 89) menyampaikan bahwa metode bermain peran atau *role playing* adalah metode yang meletakkan interalisasi antar dua siswa atau lebih tentang topik atau situasi. Siswa memerankan peran sesuai tokoh yang diperankan. Mereka berinteraksi dengan sesama dan melakukan peran terbuka. *Role playing* merupakan model pengajaran yang berasal dari dimensi pendidikan individu ataupun sosial. Model ini membantu masing-masing siswa untuk menemukan makna pribadi dalam dunia sosial mereka dan membantu memecahkan dilema pribadi dalam bantuan kelompok. Pada dimensi sosial model ini individu dimudahkan untuk bekerjasama dalam menganalisis kondisi sosial, khususnya masalah kemanusiaan. Model yang seperti ini menyumbang cara-cara dalam proses pengembangan sikap sopan dan demokratis dalam menghadapi masalah. Esensi bermain peran adalah keterlibatan partisipan dan peneliti dalam situasi permasalahan dan adanya keinginan untuk memunculkan resolusi damai serta memahami apa yang dihasilkan dan keterlibatan langsung (Miftahul, Huda. 2013:143).

Selama ini yang dilakukan oleh guru pembimbing maupun pihak sekolah sudah berusaha untuk mengatasi permasalahan *bullying* dengan berbagai cara, misalnya dengan metode konseling individual, konseling kelompok, pemanggilan orang tua bahkan hingga pengembalian siswa ke orang tua. Namun hal ini dirasa belum efektif untuk menangani berbagai bentuk *bullying* yang terjadi pada siswa. Keadaan ini tidak bisa dibiarkan saja. Dilihat dari permasalahan yang terjadi di sekolah maka dipilihlah metode bermain peran atau *role playing* sebagai suatu penanganan terhadap perilaku *bullying* yang dilakukan oleh siswa disekolah dengan tujuan untuk mengurangi perilaku *bullying*.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan pada semester gasal tahun pelajaran 2018 – 2019 di MTs Negeri 2 Purbalingga mulai bulan September sampai November 2018 sebanyak tiga kali pertemuan yang merupakan satu siklus. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII D MTs N 2 Purbalingga. Kelas VIII D dijadikan sebagai subjek penelitian karena di kelas tersebut sering terjadi perilaku *bullying*, sebagian merupakan pelaku *bullying*, sebagian menjadi korban dan saksi yang membiarkan terjadinya perilaku *bullying*. Hal ini diketahui dengan adanya anak-anak yang berperilaku *bullying* sering mengganggu teman-temannya seperti, saling mengejek di sekolah. Perilaku *bullying* dapat membuat temannya yang menjadi korban *bullying* mengalami luka fisik, sakit hati, dan trauma. Perilaku *bullying* sering terjadi karena pengawasan yang kurang dari guru, juga anak-anak yang menjadi saksi perbuatan *bullying* sering kali tidak melakukan tindakan apapun dan hanya diam saja. Penerapan teknik *role-playing* dapat mengurangi masalah perilaku *bullying*. Jumlah peserta didik kelas VIII D MTs N 2 Purbalingga tahun pelajaran 2018 – 2019 berjumlah 34 siswa yang terdiri dari 18 laki-laki dan 16 perempuan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

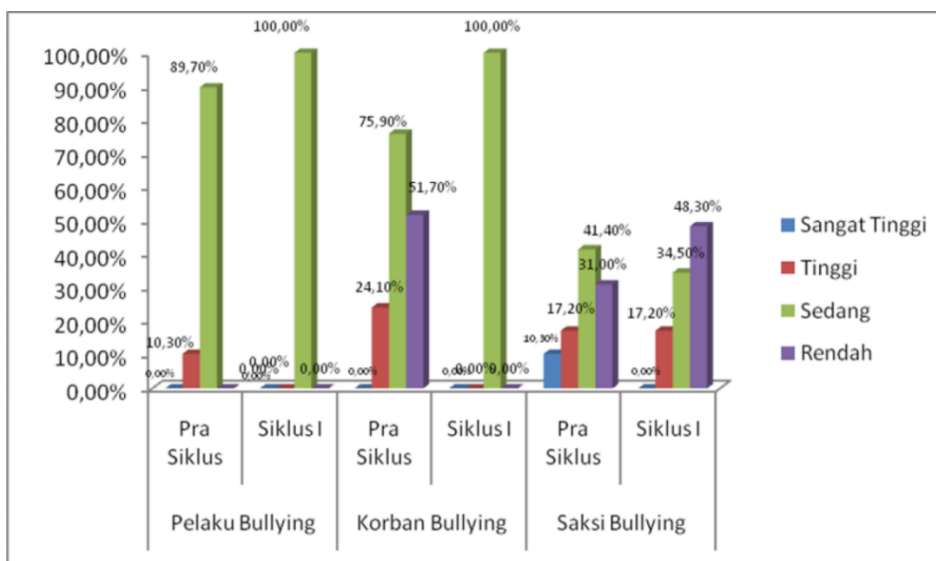
Ternyata kekerasan yang terjadi pada anak bukan hanya terjadi di rumah dan masyarakat saja, tetapi juga terjadi di sekolah. Siswa dengan kondisi fisik yang lemah sering ditindas oleh siswa yang kondisi fisiknya lebih kuat atau mereka yang lebih dewasa secara usia. Anak yang kondisinya lemah dan tidak berdaya hanya bisa diam dan menerima perlakuan kasar baik verbal ataupun non-verbal yang terus menerus menimpa kepadanya.

Hasil

Berdasarkan hasil yang diperoleh dapat dikatakan bahwa perilaku *bullying* baik sebagai pelaku, korban maupun saksi mengalami penurunan dibandingkan pada hasil yang diperoleh sebelum tindakan (pra siklus). Hal ini ditunjukkan dari hasil yang menyatakan bahwa rata-rata siswa mengalami penurunan lebih dari 20%. Pada pelaku *bullying* mengalami penurunan sebesar 25,3%, pada korban *bullying* mengalami penurunan sebesar 22,7% dan

saksi *bullying* mengalami penurunan sebesar 29,9%. Hal ini berarti sebagian besar siswa sudah memahami akan maksud dan dampak perilaku *bullying*.

Jika dilihat perbandingan dari hasil uji kategorisasi, pada siklus I juga mengalami penurunan yang dapat dilihat pada grafik berikut ini:



Gambar 1. kategorisasi pada pra siklus dan siklus I

Gambar grafik di atas menunjukkan bahwa kategorisasi pada pra siklus dan siklus I mengalami penurunan perilaku *bullying* seluruhnya menjadi kategori sedang. Hal ini berarti metode *role- playing* efektif dalam menurunkan perilaku *bullying*.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa teknik *role- playing* dapat mengurangi perilaku *bullying* pada siswa kelas VIII D di MTs N 2 Purbalingga. Hal ini ditunjukkan dengan kategorisasi pada pra siklus dan siklus I juga mengalami penurunan perilaku *bullying* sebagian besar menjadi kategori rendah. Selain itu setelah dilakukan treatment menggunakan metode *role- playing* diketahui bahwa kesadaran pelaku menurunkan perilaku *Bullying*. Terjadi juga peningkatan empati pada pelaku dapat menyadarkan pelaku bahwa yang ia lakukan adalah sebuah kesalahan. Korban yang mempunyai sifat asertif akan mengurangi perilaku *bullying* dimasa selanjutnya. korban juga seharusnya tidak hanya diam saja mendapat perilaku *bullying*, hal ini agar dapat menyadarkan pelaku bahwa yang ia lakukan adalah salah. Seorang saksi yang hanya diam saja juga akan menimbulkan potensi yang menjadikannya korban selanjutnya. Saksi yang asertif dan mau bertindak atau ikut melawan *bullying* dapat mengurangi jumlah korban dan pelaku *bullying*.

Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa dengan siswa menyukai penerapan metode *role- playing* dalam layanan bimbingan dan konseling. Hal ini juga sebagaimana yang dikemukakan oleh guru BK bahwa “awalnya ada beberapa siswa masih kesulitan berperan terutama siswa yang tidak pernah melakukan perilaku *bullying*, namun akhirnya siswa dapat saling menyesuaikan. Metode *role- playing* sangat bermanfaat dalam mengurangi perilaku *bullying*”.

Adanya perilaku *bullying* antar siswa disekolah sesuai dengan teori yang diungkapkan Sejiwa (2008: 13) dan Doni retno Astuti (2008: 5) bahwa *bullying* disekolah biasanya terjadi diruang kelas, lorong sekolah, kantin, halaman sekolah, lapangan, dan toilet. Metode *role- playing* merupakan salah satu metode yang efektif untuk belajar menangani perilaku *bullying* pada siswa. Dengan *role- playing*, maka siswa dapat memposisikan diri sebagai pelaku, korban maupun saksi perilaku *bullying*, sehingga dapat menyadarkan siswa untuk tidak berperilaku *bullying*. Dalam hal ini sesuai dengan pendapat Sejiwa (2008: 18) yang

mengungkapkan bahwa korban yang bersikap pasif dan diam karena takut jika membalas atau mengadu pada orang lain justru membuat pelaku makin semangat melancarkan perlakuan *bullying*.

Dengan memerankan pelaku bahwa pelaku dapat menyadari bahwa yang dilakukan itu adalah kesalahan. Dengan memerankan korban sebagai pelaku diharapkan ia tersadarkan bahwa apa yang dilakukan pelaku merupakan kesalahan. Menurut Joyce & weil (2009: 227) *role-playing* merupakan sebuah model pembelajaran yang berasal dari dimensi pendidikan individu maupun sosial. Pembelajaran ini dapat membantu siswa menemukan makna pribadi dalam dunia sosial dan membantu memecahkan masalah dengan bantuan kelompok sosial. Melalui metode ini dapat melatih korban agar asertif dan korban tegas membela hak-haknya agar tidak melakukan pada orang lain. Bagi Pelaku agar sadar akan kesalahannya, bahwa ia berperan sebagai korban dan merasakan apa yang dirasakan korban tidak nyaman.

Hal ini penelitian ini sesuai dengan pendapat oleh Sudjana (2005, 134) bahwa teknik *role-playing* adalah teknik kegiatan pembelajaran yang menekankan pada kemampuan penampilan peserta didik untuk memerankan status dan fungsi pihak lain yang terdapat pada kehidupan nyata. Kelebihan metode bermain peran ini adalah lebih menarik peserta didik agar mereka dapat lebih rileks untuk berinteraksi dan memainkan peran sebagai orang lain sehingga pemaknaan peran akan lebih cepat untuk dipahami anak, sehingga secara perlahan anak akan mengetahui perilaku yang mereka lakukan merugikan orang lain dan perilaku tersebut harus diubah.

Cara mengurangi perilaku *bullying* melalui metode *role playing* senada dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Hendra Krisnadi Darmawan (2015) dengan judul "Mengurangi Perilaku *Bullying* Melalui Metode *Role Playing* Pada Siswa Kelas VIII D Di SMP Negeri 1 Tempel". Hasilnya adalah perilaku *bullying* sebelum diberi *treatment* sebagian besar dalam katagori sedang. Setelah diberi *treatment* dengan metode *role playing* terjadi kesadaran pelaku dapat menurunkan/mengurangi perilaku *bullying*. Selain itu terdapat peningkatan empati dari saksi perilaku *bullying* sehingga dapat menekan perilaku *bullying*. Dengan demikian penerapan metode *role playing* dapat mengurangi perilaku *bullying* pada siswa kelas VIII D di MTs N 2 Purbalingga.

KESIMPULAN

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil analisis yang dilakukan maka dapat ditarik kesimpulan bahwa teknik *role-playing* dapat mengurangi perilaku *bullying* pada siswa kelas VIII D di MTs N 2 Purbalingga. Perilaku *bullying* sebelum diberikan *treatment* sebagian besar dalam kategori sedang. Setelah diberikan *treatment* menggunakan metode *role-playing* terjadi kesadaran pelaku dapat menurunkan atau mengurangi perilaku *bullying*. Selain itu terdapat peningkatan empati dari saksi perilaku *bullying* sehingga dapat menekan perilaku *bullying*.

Hal ini ditunjukkan skor rata-rata (mean) yang dicapai siswa mengalami penurunan pada pelaku *bullying* pada awalnya 17,41 menjadi 12,72, pada korban *bullying* dari 19,69 menjadi 15,00 dan sebagai saksi *bullying* dari 4,34 menjadi 3,14. Selain itu, persentase penurunan perilaku *bullying* pada pelaku *bullying* mengalami penurunan sebesar 25,3%, pada korban *bullying* mengalami penurunan sebesar 22,7% dan saksi *bullying* mengalami penurunan sebesar 29,9%. Kategorisasi pada pra siklus dan siklus juga mengalami penurunan perilaku *bullying* seluruhnya menjadi kategori rendah dan skor perilaku *bullying* yang berada dalam kategori sangat tinggi dan tinggi kurang dari 20%. Oleh karena itu, berdasarkan hasil interpretasi skala, hasil observasi, dan hasil wawancara guru BK sebagai fasilitator dan peneliti menentukan untuk tidak melanjutkan pada siklus II.

DAFTAR PUSTAKA

Abu Huraerah. (2007). *Kekerasan terhadap Anak*. Bandung : Nuansa.

- Andi Mapierre.(1982). *Psikologi Remaja*. Malang:Usaha Nasional.
- Andri Priyatna. (2010). *Let's End Bullying. Memahammi, Mencegah dan Mengatasi Bullying*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Beane, Allan L. (2008). *Protect Your Child From Bullying*. San Fransisco: Jossey- Bass.
- Binti Maunah. (2009). *Landasan Pendidikan*. Yogyakarta: Penerbit teras
- Cloroso, Barbara (2006). *Penindas, Tertindas, dan Penonton: Resep Memutus Rantai Kekerasan Anak dari Prasekolah hingga SMU*. Jakarta: Serambi Ilmu Pustaka.
- Dwi Siswoyo. (2007). *Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Endang Poerwanti dan Nur widodo. (2002). *Perkembangan Peserta Didik*. Malang: UMM Press.
- Hamzah B. Uno. (2011). *Model Pembelajaran*. Jakarta: Bumi aksara.
- Hartman, Don. (2006). *Personality and Social Development*. Utah: Departement of Psychology University of Utah.
- Heri Rahyubi. (2012). *Teori-Teori Belajar dan Aplikasi Pembelajaran Motorik. Deskripsi dan Tinjauan Kritis*. Bandung: Nusa Media.
- Hurlock, E. B (1991). *Psikologi Perkembangan . Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan. (Alih bahasa: Istiwiyanti & Sudjarwo)*. Edisi Kelima. Jakarta: Erlangga.
- Ibrahim R. dan Nana Syaodih. (2003). *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: Kineka Cipta.
- Kartini Kartono. (1995). *Psikologi Anak (Psikologi Perkembangan)*. Bandung: Mandar Maju.
- Martinis Yamin. (1896). *Profesionalisme Guru dan Implementasinya*. Semarang: PT Karya Toha Putra.
- Miftahul Huda.(2013). *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Moh Nazir. (2003). *Metode Penelitian*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Monks, F.J. (2002) *Psikologi Perkembangan : Pengantar dalam Berbagai Bagiannya*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Nana Sudjana .(2005). *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Oemar Hamalik. (2008). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Oskamp, Stuart. (1991). *Attitude and Opinions*, New Jersey: Prentince Hall, inc.
- Panut Panuju, & Ida Umami. (2005). *Psikologi Remaja*. Yogyakarta : PT Tiara Wacana Jogja.
- Ponny Retno Astuti. (2008). *Meredam Bullying*. Jakarta: Grasindo.
- Saifuddin Azwar. (2010). *Tes Prestasi . Yogyakarta : Pustaka Pelajar*.
- Santrock, Jhon W. (2003). *Adolescence Perkembangan Remaja (terjemahan)*. Jakarta: Erlangga.
- Sarlito Wirawan Sarwono (2005). *Psikologi Remaja. Rev. ed*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Sejiwa. (2008). *Bullying: Mengatasi Kekerasan di Sekolah dan Lingkungan Sekitar Anak*. Jakarta: Grasindo.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Suharsimi Arikunto. (2010).*Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta :Rineka Cipta.
- Suwarsih Madya. (2007). *Penelitian Tindakan : Teori dan Praktik*. Bandung : Alfabeta.
- Syaiful Bahri Djamarah & Aswan Zain .2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Tadkiroatun Musfiroh. (2005). *Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan*. Jakarta : Depdiknas.
- Tatiek Romlah (2006). *Teori dan Praktik Bimbingan Kelompok*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Undang-Undang Republik Indonesia nomor 23 tahun 2002 tentang *Perlindungan Anak*.
- Yusuf, Syamsu. (2001). *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.
- Zulkifli. (2005). *Psikologi perkembangan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.