

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Menurut Erick H. Erikson (dalam Rusuli, 2022) Masa remaja merupakan periode pencarian jati diri yang ditandai dengan berbagai perubahan dalam aspek fisik, kognitif, sosial, dan emosional. Berdasarkan teori perkembangan psikososial, fase remaja berlangsung pada rentang usia 12 hingga 21 tahun. Pada masa ini, individu berusaha mengenali identitas dirinya serta membentuk konsep diri sebagai bagian dari proses menuju kedewasaan. Masa remaja merupakan masa peralihan dari masa anak-anak menuju masa dewasa menurut Azizah (dalam Rusuli, 2022). Hal ini membuat remaja tidak mempunyai tempat yang jelas Nurhayati (dalam Rusuli, 2022).

Menurut Utomo & Ifadah (dalam Rusuli, 2022) Pada fase ini, remaja berada pada masa transisi sehingga mereka tidak lagi ingin diperlakukan sebagai anak-anak, tetapi juga belum memiliki kematangan yang cukup untuk dianggap sebagai orang dewasa. Oleh karena itu, masa remaja sering dipandang sebagai periode peralihan menuju kedewasaan . Masa remaja awal merupakan tahap perkembangan yang cukup rentan karena siswa sedang mencari jati diri dan belajar berinteraksi dengan lingkungan sosialnya. Dalam kondisi tersebut, tidak sedikit siswa yang melakukan tindakan mengejek, menghina, mengucilkan, bahkan melakukan kekerasan fisik kepada teman sebaya.

Menurut Siswati dan Widayanti (dalam Elvinawanty dkk., 2022) Perilaku *bullying* merupakan salah satu bentuk perilaku agresif yang ditunjukkan melalui tindakan yang bertujuan menyakiti atau merugikan orang lain. Perilaku seperti mengejek, menghina, maupun mengancam sering kali menjadi pemicu munculnya tindakan agresif yang dapat berkembang menjadi perilaku *bullying*. Menurut Coloroso (dalam Elvinawanty dkk, 2022) *bullying* akan selalu melibatkan adanya ketidakseimbangan kekuatan, niat untuk mencederai, ancaman agresi lebih lanjut, dan terror. Dari pengertian tersebut, *Bullying* didefinisikan sebagai perilaku agresif yang disengaja, berulang, dan melibatkan ketidakseimbangan kekuasaan, yang dapat berbentuk verbal (ejekan), fisik (kekerasan), relasional (pengucilan), atau *cyberbullying*. Dampaknya sangat luas pada remaja, mulai dari gangguan konsentrasi belajar, penurunan prestasi akademik, rendahnya harga diri, hingga risiko serius seperti kecemasan kronis, depresi, dan perilaku bunuh diri.

Berdasarkan data Goodstats yang mengacu pada KPAI dan Jaringan Pemantau Pendidikan Indonesia (JPPI), kasus kekerasan di lingkungan pendidikan mengalami peningkatan, dengan sekitar 31% di antaranya merupakan kasus perundungan (*bullying*). Data tersebut juga menunjukkan bahwa bentuk perundungan yang paling banyak terjadi adalah *bullying* fisik sebesar 55,5%, diikuti oleh *bullying* verbal atau psikis sebesar 29,3%. Jika ditinjau berdasarkan jenjang pendidikan, siswa SMP menjadi kelompok yang cukup rentan dengan persentase korban mencapai 25%. Kondisi ini menunjukkan bahwa perundungan masih menjadi permasalahan serius yang

dapat mengganggu terciptanya lingkungan belajar yang aman, nyaman, dan kondusif bagi perkembangan sosial maupun emosional peserta didik. Pada hakikatnya, *bullying* merupakan perilaku agresif yang dilakukan secara berulang terhadap individu lain dengan adanya ketimpangan kekuatan antara pelaku dan korban.

Bullying tidak hanya berdampak pada korban, tetapi juga pada pelaku dan saksi. Campbell (dalam Elvinawanty dkk., 2022) menjelaskan bahwa upaya pencegahan perundungan perlu dilakukan melalui peningkatan kesadaran berbagai pihak, guru, orang tua, serta pembuat kebijakan yang harus mempertimbangkan regulasi terkait tayangan anak agar bebas dari konten kekerasan. Makkatenni (2021) memperlihatkan bahwa anak korban perundungan memiliki risiko gangguan kesehatan, sosial, maupun psikologis di masa mendatang. Menurut Dwipayanti dan Indrawati (dalam Rohmani & Aini, 2024) mengemukakan bahwa siswa korban *bullying* cenderung mengalami kesulitan bergaul, merasa takut datang ke sekolah, sering tidak hadir, lebih tertinggal dalam proses belajar, mengalami kesulitan berkonsentrasi, dan menghadapi gangguan kesehatan fisik maupun mental. Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa *bullying* berdampak negatif pada kondisi akademik, sosial, dan psikologis siswa, seperti menurunnya prestasi belajar, rasa percaya diri, serta munculnya kecemasan dan kesulitan bergaul.

Selain berdampak pada korban, pelaku dan saksi *bullying* juga berpotensi mengalami konsekuensi negatif. Menurut Candra (2025) Pelaku

bullying cenderung menunjukkan peningkatan perilaku agresif dipandang negatif oleh teman sebaya. Memiliki tingkat empati rendah dan masalah kesehatan mental menurut Rahmawati (2016). Sementara itu, menurut Prasetyo (2011), saksi perundungan cenderung mudah merasa takut, cemas, serta memiliki rasa aman yang rendah.

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari koordinasi dengan Guru BK SMPN 1 Sawahan Kabupaten Madiun, masih ada perilaku *bullying* yang terjadi di lingkungan sekolah. Kondisi tersebut disebabkan oleh kurangnya pemahaman siswa mengenai bentuk-bentuk dan contoh perilaku *bullying* dalam kehidupan sehari-hari. Banyak peserta didik belum menyadari bahwa tindakan seperti mengejek, memberikan julukan yang merendahkan, mengucilkan teman, atau bercanda secara berlebihan hingga menyakiti perasaan orang lain termasuk ke dalam perilaku *bullying*. Akibatnya, siswa masih sering melakukan perilaku *bullying* karena menganggap tindakan tersebut sebagai candaan atau hal yang wajar dalam pergaulan, tanpa memahami dampak negatif yang ditimbulkan bagi korban.

Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan upaya yang mampu meningkatkan pemahaman siswa mengenai bentuk-bentuk *bullying* sekaligus menumbuhkan empati terhadap korban. Upaya tersebut penting dilakukan karena pemahaman yang baik mengenai *bullying* diharapkan dapat mengurangi kecenderungan siswa melakukan tindakan yang merugikan teman sebayanya. Oleh sebab itu, layanan bimbingan dan konseling memiliki peran strategis

dalam membantu siswa memahami perilaku *bullying* serta mencegah terjadinya perundungan di lingkungan sekolah.

Salah satu bentuk upaya yang dapat dilakukan guru BK untuk menurunkan *bullying* siswa yaitu dengan memberikan layanan bimbingan dan konseling. Namun layanan yang diberikan oleh guru BK belum dapat berjalan secara optimal dan belum mampu menurunkan perilaku *bullying* yang dialami oleh siswa disebabkan oleh beberapa faktor, salah satunya karena guru BK hanya memberikan layanan berupa bimbingan klasikal serta layanan informasi berupa pamflet atau poster saja. Selain itu guru BK cenderung menggunakan pendekatan umum atau klasikal tanpa mengidentifikasi lebih dahulu siswa yang melakukan perilaku *bullying* secara spesifik. Akibatnya, perilaku *bullying* masih terus ditemukan meskipun layanan bimbingan dan konseling telah diberikan.

Gibson (dalam Armila, 2020) Bimbingan kelompok merupakan proses bantuan yang diberikan oleh konselor kepada sekelompok individu untuk meningkatkan pemahaman diri, memahami permasalahan yang dihadapi, serta mengembangkan kemampuan dalam mengatasinya. Menurut Fadilah (dalam Fahma, 2024) bimbingan kelompok memanfaatkan dinamika kelompok untuk mencapai tujuan bimbingan dan konseling. Menurut Juntika (dalam Rifasya dkk., 2024) bimbingan kelompok dimaksudkan untuk mencegah berkembangnya masalah atau kesulitan pada diri konseli (siswa). Layanan bimbingan kelompok memungkinkan siswa berinteraksi secara aktif untuk

belajar nilai positif, memahami konsekuensi perilaku, serta meningkatkan keterampilan sosial.

Agar Pelaksanaan bimbingan kelompok lebih menarik dan memberikan pengalaman belajar yang bermakna, teknik *role playing* dipilih sebagai alternatif layanan. Menurut Harmer (dalam Nasution dkk., 2025) kegiatan *role playing* memberikan kesempatan bagi siswa untuk menggunakan bahasa dalam konteks yang lebih nyata dan bermakna. Dengan bermain peran, siswa dapat mengeksplorasi posisi sebagai pelaku, korban, maupun saksi, sehingga mampu mengembangkan empati, memahami perasaan orang lain, mengidentifikasi perilaku *bullying*, serta menentukan tindakan tepat dalam mencegah atau menghentikannya.

Berdasarkan latar belakang diatas, dapat diketahui bahwa permasalahan *bullying* di SMPN 1 Sawahan masih terjadi meskipun telah dilakukan berbagai layanan bimbingan dan konseling. Kondisi ini menunjukkan perlunya inovasi layanan yang lebih interaktif dan berpusat pada pengalaman siswa. Oleh karena itu, penggunaan teknik *role playing* dalam layanan bimbingan kelompok dipandang sebagai alternatif yang layak untuk diuji efektivitasnya dalam mengurangi perilaku *bullying* siswa.

Melihat kondisi tersebut, penggunaan teknik *role playing* dalam bimbingan kelompok menjadi alternatif tepat untuk diterapkan di SMP Negeri 1 Sawahan. Melalui pendekatan interaktif dan partisipatif, media ini diharapkan dapat membantu siswa memahami bentuk-bentuk *bullying*,

menumbuhkan empati, serta menurunkan *bullying* di lingkungan pendidikan. Berdasarkan uraian tersebut, penelitian berjudul Efektivitas Bimbingan Kelompok Teknik *Role playing* untuk Mengurangi Perilaku *Bullying* Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Sawahan dilakukan untuk mengetahui sejauh mana teknik *role playing* dengan media *role card* efektif dalam meningkatkan pemahaman *bullying* siswa.

B. Batasan Masalah

Untuk menghindari pembahasan yang terlalu meluas dalam penelitian ini, maka peneliti membatasi permasalahan yang akan diteliti. Adapun yang menjadi batasan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Penelitian ini difokuskan pada efektivitas bimbingan kelompok teknik *role playing* untuk mengurangi perilaku *bullying* siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Sawahan.
2. Variabel penelitian ini terbatas pada variabel bebas dan variabel terikat , yang dijabarkan sebagai berikut :
 - a. Variabel bebas dalam penelitian ini yakni layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*.
 - b. Variabel terikat dalam penelitian ini yakni perilaku *bullying*.
3. Subyek penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII SMP Negeri 1 Sawahan.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan maka rumusan dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana tindakan atau perilaku *bullying* di SMPN 1 Sawahan?
2. Apakah teknik *role playing* dalam bimbingan kelompok efektif untuk mengurangi perilaku *bullying* siswa kelas VIII di SMPN 1 Sawahan?
3. Bagaimana implementasi layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* untuk mengurangi perilaku *bullying* pada siswa kelas VIII SMPN 1 Sawahan?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah :

1. Mengetahui tindakan atau perilaku *bullying* siswa kelas VIII di SMPN 1 Sawahan.
2. Untuk mengetahui efektivitas teknik *role playing* dalam bimbingan kelompok untuk mengurangi perilaku *bullying* siswa kelas VIII di SMPN 1 Sawahan.
3. Untuk mengetahui implementasi pelaksanaan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* pada siswa kelas VIII di SMPN 1 Sawahan

E. Kegunaan Penelitian

1. Kegunaan Teoritis:
 - a. Menambah wawasan ilmiah tentang penggunaan teknik *role playing* dalam bimbingan kelompok sebagai strategi untuk membentuk sikap positif siswa.

- b. Memberikan dasar teoritis dan referensi bagi penelitian berikutnya yang berhubungan dengan pembelajaran, konseling kelompok, serta menurunkan *bullying*.
- c. Membantu mengembangkan model bimbingan kelompok berbasis behavioristik yang efektif untuk membentuk pemahaman terkait *bullying*.

2. Kegunaan Praktis:

a. Bagi guru BK,

Penelitian ini dapat menjadi panduan dalam merancang kegiatan bimbingan kelompok yang lebih menarik dan efektif menggunakan teknik *role playing*.

b. Bagi siswa

Penelitian ini diharapkan dapat membantu mereka meningkatkan kesadaran akan *bullying*, serta membiasakan perilaku positif dalam interaksi sehari-hari.

c. Bagi sekolah

Hasil penelitian dapat digunakan sebagai acuan dalam penyusunan program pencegahan *bullying* dan kegiatan pengembangan karakter siswa.

d. Bagi peneliti berikutnya

Penelitian ini dapat menjadi referensi untuk pengembangan penelitian lebih lanjut, misalnya membandingkan efektivitas teknik *role playing* dengan media atau teknik lain dalam bimbingan kelompok.

F. Definisi Operasional Variabel

Dalam penelitian ini terdapat dua variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Menurut Sugiyono (2017), variabel bebas (variabel bebas) adalah variabel yang mempengaruhi atau menyebabkan perubahan pada variabel lain, sedangkan variabel terikat (variabel terikat) adalah variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat dari variabel bebas. Agar lebih terfokus dengan persoalan yang akan dibicarakan serta terhindar oleh perbedaan tanggapan terhadap pengertian ahli, diperlukan penyelarasan definisi operasional terkait dengan judul yang diambil untuk proposal ini sebagai berikut :

1. Teknik *Role playing* dalam Bimbingan Kelompok

Bimbingan kelompok, menurut Prayitno (dalam Erlangga, 2017), adalah suatu kegiatan yang dilakukan sekelompok individu dengan menggunakan dinamika kelompok.. Teknik *role playing* dalam Bimbingan Kelompok adalah pemberian bantuan kepada individu melalui suasana kelompok dengan menggunakan teknik permainan peranan yang memungkinkan remaja untuk bereksplorasi dan berperan aktif yang diikuti dengan diskusi terbimbing yang diharapkan dapat memecahkan masalah dan mengungkapkan solusi alternatif beserta konsekuensinya. Tahapan teknik *role playing* dalam bimbingan kelompok meliputi empat tahap, yaitu pembentukan (pengenalan, penyampaian tujuan, dan membangun kebersamaan), peralihan (mempersiapkan anggota agar siap mengikuti kegiatan), kegiatan (membahas permasalahan melalui diskusi dan pelaksanaan *role playing* menggunakan media *role card*), serta pengakhiran

(melakukan refleksi, menyusun komitmen, dan menutup kegiatan disertai rencana tindak lanjut).

2. *Bullying*

Perilaku *Bullying* merupakan bentuk penindasan atau kekerasan yang sengaja dilakukan oleh siswa yang lebih kuat, dengan tujuan untuk menyakiti orang lain secara berulang. Jenis perilaku *bullying* dapat dibedakan menjadi verbal dan non-verbal (Nasir, 2018). Sikap ini mencakup pengetahuan tentang *bullying*, empati terhadap korban, dan keberanian untuk melawan perundungan. Dari kalangan siswa masih banyak yang belum memahami bentuk-bentuk dari *bullying*. Penelitian ini menggunakan Instrumen OBVQ (*Olweus Bully / Victim Questionnaire*) yang dikembangkan oleh (Dan Olweus, 1996) yang telah diadaptasi oleh (Aini., 2023).