

PENGARUH TEKNIK *ROLE PLAYING* TERHADAP PENURUNAN *BULLYING VERBAL* DI KELAS VIII B MTs AL-MA'ARIF WULUHAN

Arifin Nur Budiono¹, Muhammad Nur Salim²

budiononur05@gmail.com, nursalim.ns51@gmail.com

ABSTRAK

Bullying is defined as repeated aggression carried out by one or more people who aim to harm or disturb others physically, verbally or psychologically. Verbal bullying is a desire to harm or disturb other people in a non-physical manner which includes: 1) calling names of ridicule, 2) extortion, 3) threatening, 4) swear words, 5) taunting friends. This research was conducted in class VIIIb of MTs. Al-Ma'arif Wuluhan. This research used quantitative approach of a pre-experimental with one group pretest design. The population in this study was all eighth grade students of MTs. Al - Ma'arif Wuluhan and the sample was taken using purposive sampling. The data collection techniques used in this study were observations, interviews, and questionnaires which were then analyzed using the Wilcoxon test. The results of research on verbal bullying behavior has decreased from the role playing technique to verbal bullying behavior of class VIIIb MTs AL-MA'ARIF students. It can be seen from Z count (0, 186) > Z table (0.05) which means H₀ is rejected and H₁ is accepted.

Keyword: role playing, verbal bullying

ABSTRAK

Bullying didefinisikan sebagai agresi berulang yang dilakukan satu atau lebih orang yang bertujuan untuk menyakiti atau mengganggu orang lain secara fisik, verbal atau psikologis. *Bullying verbal* adalah hasrat untuk menyakiti atau mengganggu orang lain secara non fisik yang meliputi: 1) memanggil nama ejekan, 2) pemerasan, 3) mengancam, 4) berkata jorok, 5) mengejek kepada teman. Penelitian ini dilaksanakan di kelas VIIIb MTs Al-Ma'arif Wuluhan. Jenis penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan rencana pre-eksperimen. Desain penelitian yang digunakan adalah *one group pretest design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII MTs Al-Ma'arif Wuluhan dengan pengambilan sampel dilakukan menggunakan *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi, wawancara, dan angket yang kemudian di analisis menggunakan uji *Wilcoxon*. Hasil penelitian perilaku *bullying verbal* ada penurunan dari pemberian teknik *role playing* terhadap perilaku *bullying verbal* siswa kelas VIIIb

¹ Universitas Islam Jember, Indonesia

² Universitas Islam Jember, Indonesia

MTs Al-Ma'arif Wuluhan. Hal tersebut dilihat dari Z hitung $(0,186) > Z$ tabel $(0,05)$ yang berarti H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Kata kunci: Role Playing, Bullying Verbal

PENDAHULUAN

Kekerasan dalam dunia pendidikan merupakan salah satu fakta yang masih sangat sering terjadi. Salah satu permasalahan yang menyita perhatian di dunia pendidikan jaman sekarang adalah kekerasan di sekolah (*bullying*). Tindakan *bullying* adalah penekanan dari seorang atau sekelompok orang yang lebih senior, lebih kuat, lebih besar, lebih banyak terhadap seseorang atau bisa juga beberapa orang yang lebih lemah, lebih kecil maupun lebih junior.

Menurut Gichara (2006), *bully* merupakan ancaman, baik secara fisik maupun verbal, dari lawan main anak. *Bullying* merupakan suatu aksi atau serangkaian aksi negatif yang seringkali agresif dan manipulatif, dilakukan oleh satu atau lebih orang terhadap orang lain atau beberapa orang selama kurun waktu tertentu, bermuatan kekerasan, dan melibatkan ketidak seimbangan kekuatan. Pelaku biasanya mencuri-curi kesempatan dalam melakukan aksinya, dan bermaksud membuat orang lain merasa tidak nyaman atau terganggu. Sedangkan korban biasanya juga menyadari bahwa aksi ini akan berulang menimpanya. Coloroso (2007:158) mendefinisikan "penindasan atau kekerasan adalah tentang penghinaan yaitu suatu perasaan tidak suka yang sangat kuat terhadap seseorang yang dianggap tidak berharga, inferior, atau tidak layak mendapat penghargaan". Hal serupa juga dikemukakan oleh Rigby (2002:15), bahwa ketidak seimbangan antara pelaku dan korban sangat jelas seperti seseorang atau pelaku yang ingin menganiaya korban yang jauh lebih kecil atau lemah darinya.

Bullying merupakan salah satu bentuk kekerasan atau perilaku agresif yang diperlihatkan atau dilakukan seorang kepada orang lain. Perilaku *bullying* yang dilakukan bertujuan untuk menyakiti seseorang secara psikologis ataupun secara fisik, pelaku *bullying* cenderung dilakukan oleh seseorang atau sekelompok orang yang merasa dirinya "kuat" kepada seseorang atau sekelompok orang dirasa "lemah" artinya pelaku *bullying* ini menyalah gunakan ketidak seimbangan kekuatan untuk meyakiti korbannya secara terus menerus.

Kasus *bullying* yang terjadi di kabupaten Bantul, daerah istimewa Yogyakarta, siswa kelas V sekolah dasar di daerah Sanden, Bantul mengalami luka lebam di seluruh tubuhnya karena dipukul oleh teman-teman sekelasnya, korban dipukul karena tidak mau meminjamkan permainan yang diilikinya (Okezone, 2015). *National Association of Elementary School Principals* (2013) melaporkan bahwa setiap tujuh menit anak di *bully* dilingkungan sekolah, dan setiap bulan ada tiga juta murid absen dari sekolah karena merasa tidak nyaman. Diperkirakan ada 18 juta anak telah di *bully* di tahun 2013.

Pada bulan Juli 2005, Fifi Kusri, siswi SMP berusia 13 tahun gantung diri karena sering diejek teman-temannya sebagai siswa tukang bubur. Belum lagi

Linda Utami, siswi SMP berusia 15 tahun yang juga gantung diri karena pernah tidak naik kelas. Itu baru kasus yang besar, heboh, dan diangkat ke media. Penelitian dari Yayasan Sejiwa menunjukkan bahwa tidak ada satu sekolah pun di Indonesia yang bebas dari *bullying* (Kompas, Sabtu 14 April 2007).

Hasil wawancara dan observasi siswa MTs Al-Ma'arif Wuluhan kelas VII dan VIII, di dalam penelitian ini dari 22 siswi, peneliti memperoleh data sementara bahwa kelas VIIIb adalah yang dominan melakukan *bullying*. Karakteristik *bullying* yang muncul di sekolah seperti memaki, menghina, memfitnah menyebar gosip, dan menyoraki di depan umum. Hal demikian menimbulkan masalah bagi mereka, mereka jadi lebih susah mencari teman yang menyebabkan kesulitan beradaptasi di lingkungan baik disekolah maupun dimasyarakat. *Bullying* yang turun temurun dari kakak kelas dan adanya kelompok-kelompok yang menganggap bahwa dia-lah yang berkuasa dikelas atau sekolah.

Bullying verbal adalah hasrat untuk menyakiti atau mengganggu orang lain secara non fisik yang meliputi: 1) memanggil nama ejekan, 2) pemerasan, 3) mengancam, 4) berkata jorok, 5) mengejek kepada teman. *Bullying* yang menjadi tradisi di sekolah merupakan bagian dari perilaku menyimpang. *Bullying* merupakan salah satu sasaran tujuan bimbingan konseling di bidang sosial yang berkaitan dengan keterampilan sosial. Keterampilan sosial dalam menurunkan perilaku *bullying* dapat dilakukan dengan salah satu teknik *role playing*.

Sudjana Nana (2005, 134), 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. Teknik *Role Playing* adalah suatu proses intervensi jangka pendek yang menggunakan prosedur yang sistematis dan terorganisir untuk memberikan keterampilan interpersonal dengan memerankan situasi-situasi yang paralel dengan yang terjadi dalam kehidupan yang sebenarnya, meliputi: 1) menghangatkan suasana, 2) memilih partisipasi peran, 3) menyusun tahap peran, 4) menyiapkan pengamat, 5) pemeranan, 6) diskusi dan evaluasi, 7) pemeran ulang, 8) diskusi dan evaluasi ulang, 9) membagi pengalaman dan mengambil kesimpulan, 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.

METODE PENELITIAN

a. Rancangan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan rencana pre-eksperimen. Desain penelitian yang digunakan adalah *one group pretest design*. Penelitian ini digunakan untuk mengetahui adanya dampak suatu tindakan terhadap suatu variabel, yang mana pendekatan ini di berikan pada suatu

kelompok saja tanpa ada kelompok pembanding. Karakteristik rancangan ini adalah (1) subjek penelitian terdiri dari satu kelompok (kelompok eksperimen), (2) subjek penelitian yang diberikan *pretes-postes*. (Leedy, Paul D dan Ormrod Jeanne Ellis, 2005: 224).

Tabel 1. Desain *pretest posttest*:

Group 1	Obs 1	x	Obs 2
------------	-------	---	-------

Keterangan:

- Group 1 : subjek eksperimen
 Obs 1 : *pretest* sebelum di berikan perlakuan teknik *role playing* pada kelompok eksperimen.
 X : perlakuan berupa teknik *role playing* pada kelompok eksperimen.
 Obs 2 : *posttest* sesudah diberikan perlakuan teknik *role playing* pada kelompok eksperimen.

b. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VIIIb MTs Al-Ma'arif Wuluhan tahun ajaran 2017/2018 yang melakukan perilaku *bullying verbal* tinggi. Subjek penelitian dilakukan berdasarkan pemenuhan kriteria - kriteria tertentu (menggunakan teknik *purposive sampling*) dengan kriteria *bullying verbal*: memanggil nama ejekan, pemerasan, mengancam, berkata jorok, dan mengejek, tercatat 7 dari 22 jumlah siswi kelas VIIIb MTs Al-Ma'arif Wuluhan teridentifikasi sebagai siswa yang memiliki perilaku *bullying verbal* tinggi.

METODE PENGUMPULAN DATA

a. Angket

Sugiono (2010: 199) mengemukakan angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden. Angket dilakukan untuk memperoleh pernyataan responden atas variabel yang terkait dengan penelitian, dalam penelitian ini terkait dengan variabel *bullying verbal*. Angket *bullying* menggunakan item *favouriabile* dan *unfavouriabile* dengan ketentuan skala nilai jawaban sebagai berikut:

- Jawaban selalu skor 4
- Jawaban sering skor 3
- Jawaban kadang-kadang skor 2
- Jawaban tidak pernah skor 1

Rentangan nilai angket *bullying* dalam penelitian ini dengan rentangan skor 1-4 sejumlah item 20, sehingga interval kriteria tersebut dapat ditentukan dengan cara sebagai berikut:

Skor Maksimum : $20 \times 4 = 80$

Skor Minimum : $20 \times 1 = 20$

Rentang Skor : $80 - 20 = 60$

Banyak kriteria = (sangat tinggi, tinggi, rendah, sangat rendah)

Panjang kelas interval : $60 : 4 = 15$

Berdasarkan panjang kelas interval tersebut, maka kriteria *bullying* dapat disusun sebagai berikut:

Tabel 2. Skor penilaian angket *bullying*

Interval	Kriteria
66-80	Sangat Tinggi
51-65	Tinggi
36-50	Rendah
20-35	Sangat Rendah

b. Observasi

Sugiono (2010:203) mengemukakan bahwa observasi merupakan proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun sebagai proses biologis maupun psikologis. Dua diantaranya yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan. Teknik pengumpulan data dengan observasi digunakan apabila penelitian berhubungan dengan perilaku manusia. Observasi dilakukan dengan maksud untuk memperoleh data awal dari tentang hal yang berkaitan dengan *bullying verbal* yang dilakukan dengan cara mengamati secara langsung fenomena-fenomena yang terjadi dilokasi penelitian.

c. Wawancara

Teknik pengumpulan data ini mendasarkan diri pada laporan tentang diri sendiri atau *self-report* atau keyakinan pribadi. Wawancara dilakukan melalui tatap muka *face to face* (Sugiono, 2010: 137). Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti dan untuk mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam.

METODE ANALISIS DATA

Analisis data yang digunakan adalah *statistic non parametric* uji *wilcoxon*, pertimbangan menggunakannya adalah: 1) menguji hipotesis komporatif dari dua sampel berpasangan, 2) data yang dikumpulkan berbentuk ordinal, yang dalam hal ini merupakan jenis data yang di peroleh dalam penelitian ini, 3) uji *wilcoxon* merupakan penyempurnaan dari uji tanda (*the sign test*). Jika dalam uji tanda, besarnya selisih nilai angka antara positif dan negatif tidak di perhitungkan, maka dalam uji *wilcoxon* sebaliknya yakni besarnya selisih angka antara positif dan negatif di perhitungkan maka dalam uji *wilcoxon* sebaliknya, yakni besarnya selisih nilai angka antara positif dan negatif di perhitungkan (Santoso: 2001: 213).

Pengambilan keputusan dalam uji *wilcoxon* adalah: 1) membanding angka Z hitung > dari Z tabel, maka H_0 di tolak, 2) melihat angka probalitas dengan ketentuan jika probalitas dengan ketentuan jika probalitas > 0,05 maka H_0 di

terima, sebaliknya jika probabilitas < 0,05 maka H_0 di tolak (Santoso: 2001), dengan demikian dampak teknik *role playing* dapat di simpulkan dari analisis uji *wilcoxon* juga nilai Z hitung lebih besar dari Z tabel, jika probabilitas (p) lebih kecil dari α (0,05) maka hipotesis nol (H_0) di tolak. Rumus uji *wilcoxon* sebagai berikut:

$$Z = \frac{T - \left[\frac{1}{4N(N+1)} \right]}{\sqrt{1/24(N)(N+1)(2N+1)}}$$

Keterangan:

Z: jumlah hitung yang dicari

T: selisih terkecil

N: jumlah sampel

PEMBAHASAN

Setelah selesai melakukan teknik *role playing*, perubahan yang ditunjukkan oleh siswa yang sudah diberikan teknik *role playing* yaitu siswa mampu memiliki kepedulian sesama teman, siswa mampu menyelesaikan masalah yang dia hadapi, dan siswa mampu menempatkan diri pada peran dan posisi orang lain sehingga mereka dapat memahami perasaan orang lain.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa teknik *role playing* dapat mengurangi perilaku *bullying verbal* pada siswa kelas VIIIb di MTs Al-Ma'arif Wuluhan Jember. Selain itu setelah dilakukan treatment menggunakan metode *role playing* diketahui bahwa kesadaran pelaku menurunkan perilaku *bullying verbal*.

Hal ini sesuai dengan pendapat Sudjana (2005, 134) bahwa teknik *role playing* adalah kegiatan pembelajaran yang menekankan pada kemampuan penampilan peserta didik untuk memerankan status dan fungsi pihak lain yang terdapat pada kehidupan nyata. Dengan demikian penerapan metode *role playing* dapat mengurangi perilaku *bullying verbal* pada siswa kelas VIIIb MTs Al-Ma'arif Wuluhan Jember.

KESIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa Z hitung (0,186) > Z tabel (0,05) yang berarti H_0 ditolak dan H_1 diterima, skor *pretest* awal perilaku *bullying verbal* siswa adalah tinggi, setelah diberikan perlakuan teknik *role playing* hasil *posttest* siswa menjadi rendah yang berarti skor siswa setelah diberikan teknik *role playing* lebih rendah dari pada sebelum diberikan teknik *role playing*. Hal ini menunjukkan ada penurunan perilaku *bullying verbal* siswa kelas VIIIb MTs Al-Ma'arif Wuluhan tahun ajaran 2017-2018 atau hipotesis diterima.

DAFTAR PUSTAKA:

- Coloroso, B. 2007. Stop Bullying (Memutus Rantai Kekerasan Anak dari Prasekolah Hingga SMU). Jakarta: Ikrar Mandiri Abadi.
- Gichara Jenny. 2006. Mengatasi Prilaku Buruk Anak, (Jakarta: Kawan Pustaka), hlm. 30.

Leedy, P. & Ormord, J.E. 2005. *Practical Research: Planning and Desaigning*. New Jersey: Pearson Merril Prentice Hall.

Nana Sudjana, 2005. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.

Okezone.com/read/2015/12/17/340/10
0280/seorang-siswa-sd-dikeroyok-12-temannya.

Rigby, Ken. 2002. *New Perspektive On Bullying*. London: Jessica.

Santoso, S. 2001. *Buku Latihan SPSS Statistik Non Parametik*. Jakarta: PT Alex Media Komputindo.

Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.