

Literatur Review: Pengaruh Teknik Role Playing Dalam Bimbingan Kelompok terhadap Perilaku Bullying

Siti Aminah

Universitas Islam Negeri (UIN) Mammud Yunus Batusangkar
siti.aminah49763@guru.sma.belajar.id

Wahidah Fitriani

Universitas Islam Negeri (UIN) Mammud Yunus Batusangkar
wahidahfitriani@uinmybatusangkar.ac.id

Abstract

Bullying behavior in education is a serious problem that needs more attention because it affects the social and emotional development of children. One effective approach in dealing with this problem is to use role playing techniques in group guidance. This article aims to examine the effect of role playing techniques on bullying behavior through the literature review method by analyzing various related studies that have been published. The results of the review show that role playing techniques in group guidance can affect students' sense of empathy and emotional management and are effective in reducing bullying behavior.

Keywords: *Role Playing, Group Guidance, Bullying.*

A. Pendahuluan (Introduction)

Manusia pada dasarnya ialah makhluk sosial, dimana mereka tidak bisa hidup sendiri tetapi memerlukan bantuan orang lain. Perihal tersebut menjadikan manusia senantiasa berbagi serta bersama menolong satu sama lain. Dibutuhkan interaksi sosial yang baik sehingga terjalin komunikasi yang baik dalam menggapai pertumbuhan hidup bersosial. Siswa mempunyai pertumbuhan hidup yang dinamis serta tumbuh sehingga memerlukan banyak sekali pendidikan yang hendak menuntunnya kepada suatu yang dianggapnya baik. Siswa memerlukan dorongan dari lingkungannya sehingga siswa sanggup memenuhi seluruh kebutuhan dalam hidupnya.

Berbagai macam perilaku sebagai bentuk interaksi siswa yang ada di lingkungan sekolah sangat mempengaruhi kegiatan belajarmengajar. Adapun perilaku menyimpang yang sering terjadi pada dunia pendidikan dan mempengaruhi proses pembelajaran yaitu perilaku *bullying*. Kasus *bullying* yang terjadi di Indonesia mengalami peningkatan setiap tahunnya, dapat dilihat dari dataKPAI (komisi perlindungan anak Indonesia)¹.

¹Atikah and Wirastania, "Efektivitas Teknik Role Playing Dalam Bimbingan Kelompok Terhadap Perilaku Bullying Siswa Kelas VIII SMP Negeri 5 Surabaya."

Jika perilaku *bullying* tidak dihentikan, korban akan traumatis dan pelaku akan terus bersikap negatif tanpa memperhitungkan dampaknya pada orang lain. Peluang besar untuk meniru perilaku negatif seperti *bullying* terjadi karena banyak siswa yang melakukan perilaku tersebut. Siswa sering menjadi pelaku *bullying* setelah mengalami perlakuan kasar dari orang yang memiliki kekuatan lebih besar, seperti orang tua, kakak, kakak kelas, atau teman sebaya yang lebih dominan. Apabila terdapat banyak siswa yang melakukan *bullying* atau siswa berpengaruh di kelas melakukan *bullying*, kemungkinan besar siswa lain akan turut serta atau memandangnya sebagai sesuatu yang biasa².

Pembullying bisa terjadi dengan cara verbal atau non verbal, langsung atau tidak langsung (*cyberbully*). Korban dan pelaku *bullying* bisa berasal dari semua kalangan, baik anak-anak maupun dewasa, pria maupun wanita, dan bisa terjadi sendiri maupun dalam kelompok. Jenis-jenis *bullying* yang terjadi beragam, seperti *bodyshaming*, *cyberbully*, dan sebagainya. Situasi ini sering dimulai dari bercanda yang berlanjut dan berulang, sehingga berkembang menjadi tindakan penghinaan³.

Bullying tidak hanya dapat memengaruhi keadaan fisik seseorang tetapi juga dapat merusak kesehatan mentalnya. Apabila tindakan *bullying* tidak diatasi atau tetap terjadi, siswa yang menjadi korban akan mengalami dampak psikologis, trauma, dan penderitaan sepanjang hidup. Perlunya penanganan kasus *bullying* untuk mencegah korban *bullying* mengisolasi diri dan agar pelaku *bullying* dapat belajar dari kesalahan serta mengubah perilakunya agar diterima oleh masyarakat sekitarnya. Menurut *American Counseling Association (ACA)*, interaksi siswa di sekolah dan bimbingan serta konseling dapat meningkatkan prestasi siswa, membuatnya lebih mandiri dalam menangani masalah sosial dan emosional, memahami arah hidup, serta menciptakan iklim sekolah yang kondusif. Guru BK memiliki dampak signifikan terhadap siswa karena keberhasilan program bimbingan dan konseling bergantung pada peningkatan kemandirian siswa. Konselor perlu merancang strategi yang terarah dan mudah dalam menangani masalah siswa⁴.

²Purnaningrum, Purwanto, and Ja'far, "Konseling Kelompok Dengan Teknik Role Playing Untuk Membentuk Sikap Negatif Siswa Terhadap Perilaku Bullying."

³Torang Siregar et al., "Upaya Mereduksi Perilaku Bullying Melalui Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Role Playing Pada Siswa Mts Negeri 1 Padangsidimpuan."

⁴Atikah and Wirastania, "Efektivitas Teknik Role Playing Dalam Bimbingan Kelompok Terhadap Perilaku Bullying Siswa Kelas VIII SMP Negeri 5 Surabaya."

Program bimbingan menggunakan teknik *role playing* dalam bimbingan kelompok dianggap cocok oleh peneliti untuk menangani masalah perilaku *bullying*. Pembelajaran dengan teknik *role playing* mudah dipahami dan menyenangkan karena peserta didik dapat merasakan situasi dan kondisi peran yang dimainkan. Dengan menggunakan metode *role playing*, murid dapat mempelajari sudut pandang orang lain. Melalui teknik *role playing*, peserta didik dapat memahami lebih dalam peran dan perilaku seseorang dalam hubungan sosialnya. Metode *role playing* yang dilakukan dengan tepat dapat membuat siswa terlibat dan memahami peran yang sedang dimainkan, oleh karena itu, *role playing* merupakan opsi untuk mengatasi masalah siswa. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa mengajarkan teknik *role playing* kepada siswa dapat meningkatkan kemampuan mereka dalam bersosialisasi, spontanitas, dan kreativitas dengan cara memainkan peran dalam kehidupan sehari-hari. Penelitian tersebut menemukan bahwa melalui teknik *role playing*, interaksi sosial antar teman sebaya meningkat. Peran teknik bermain peran diharapkan dapat mengurangi tindakan *bully* di kalangan siswa. Dengan alasan tersebut, peneliti memilih untuk meneliti pengaruh teknik *role playing* dalam bimbingan kelompok terhadap perilaku *bullying*⁵.

Rumusan masalah pada penelitian ini mencakup beberapa pertanyaan utama : Bagaimana pengaruh teknik *role playing* dalam bimbingan kelompok terhadap perilaku *bullying*? Apakah teknik *role playing* efektif dalam menurunkan perilaku *bullying* di lingkungan sekolah?.

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian adalah Mengidentifikasi pengaruh teknik *role playing* dalam bimbingan kelompok terhadap perilaku *bullying* di kalangan siswa. Menganalisis efektivitas teknik *role playing* dalam mengurangi tindakan *bullying*.

Metode penelitian yang digunakan metode *literature review* ialah serangkaian kegiatan yang melibatkan pengumpulan data dari sumber-sumber pustaka dengan langkah-langkah membaca, mencatat, dan merangkum bahan penelitian. Dengan dasar itu, data dikumpulkan dalam studi ini dengan memeriksa beberapa jurnal, buku, dan

⁵Atikah and Wirastania.

dokumen (baik cetak maupun elektronik) serta sumber data yang relevan dengan penelitian ini.⁶

Penelitian ini menggunakan metode kajian literatur (*literature review*). Dalam hal ini peneliti mengumpulkan sejumlah literatur berupa artikel ilmiah yang berhubungan dengan teknik *Role Playing*, Bimbingan Kelompok, *Bullying*. Setelah mengumpulkan bahan kajian, bahan tersebut kemudian diteliti, dianalisis, dan dipelajari sebelum penulis mencoba menyimpulkan pengetahuan baru berdasarkan hasil analisis atas semua bahan kajian tersebut.⁷

B. Hasil dan Pembahasan

1. Bimbingan Kelompok

a. Pengertian Bimbingan Kelompok

Menurut Romlah, bimbingan kelompok adalah cara untuk mendukung individu mencapai perkembangan maksimal dengan *soft skill*, motorik, dan minat yang berbeda dalam situasi sosial agar terhindar dari potensi permasalahan. Pelatihan dalam kelompok adalah bentuk pemberian arahan di dalam suasana kelompok, di mana konselor memberikan informasi yang menekankan pada pemrosesan pikiran para anggota, sehingga dapat terjadi perubahan perilaku dan sikap secara tidak langsung.⁸

Menurut Tohirin, bimbingan kelompok adalah bantuan yang diberikan dalam kelompok dengan dinamika kelompok yang digunakan untuk membahas topik yang bermanfaat bagi pengembangan atau penyelesaian masalah individu. Bimbingan ini terdiri dari dua elemen utama, yaitu bimbingan dan kelompok, sesuai dengan namanya ini bisa menandakan adanya bantuan kolektif atau bimbingan untuk membantu dalam situasi tersebut.⁹

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa bimbingan kelompok ialah pemberian bantuan oleh konselor kepada

⁶Pokhrel, "Internalisasi Peran Ibu Dalam Mengembangkan Konsep Fitrah Pada Diri Anak Di Era Digitalisasi Dakwah."

⁷Pokhrel.

⁸Alestia, Suriatie, and Feronika, "MEDIA CINEMA THERAPY UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN BULLYING PADA SISWA DI SMP NEGERI 6 PALANGKA RAYA."

⁹Rahman, "Pengaruh Teknik Role Playing Pada Bimbingan Kelompok Terhadap Berkurangnya Perilaku Bullying Siswa Bermasalah Di Smk Negeri 1 Barru."

individu dalam situasi kelompok menggunakan dinamika kelompok untuk mendukung perkembangan optimal individu atau anggota kelompok.

b. Tujuan Bimbingan Kelompok

Bimbingan kelompok memiliki beberapa tujuan yang ingin dicapai. Menurut Winkel & Hastuti, bimbingan kelompok bertujuan untuk mendukung perkembangan individual dan sosial anggota kelompok, serta meningkatkan kerja sama dalam mencapai berbagai tujuan yang penting bagi partisipan.

Menurut Tohirin, ada dua kategori tujuan bimbingan kelompok: tujuan umum dan tujuan khusus. Secara umum, tujuan bimbingan kelompok adalah untuk meningkatkan kemampuan bersosialisasi, terutama kemampuan berkomunikasi peserta layanan (siswa). Secara spesifik, layanan bimbingan kelompok bertujuan untuk mendorong perkembangan perasaan, pikiran, persepsi, wawasan, dan sikap yang mendukung peningkatan kemampuan berkomunikasi siswa baik secara verbal maupun non verbal.

Prayitno mengemukakan bahwa layanan bimbingan kelompok bertujuan agar siswa dapat mengembangkan kemampuan komunikasi dalam kelompok, membahas topik tertentu untuk meningkatkan perasaan, pikiran, persepsi, wawasan, dan sikap siswa untuk menciptakan tingkah laku yang lebih efektif.¹⁰

Berdasarkan beberapa pendapat ahli diatas dapat disimpulkan, tujuan bimbingan kelompok adalah untuk meningkatkan kemampuan berkomunikasi dan bersosialisasi, membangun kerjasama antar individu dalam kelompok, serta pemahaman diri dan orang lain.

c. Tahapan Bimbingan Kelompok

Bimbingan kelompok memiliki tahapan tertentu yang harus diperhatikan dalam pelaksanaannya, di antaranya :

- 1) Tahap Pembentukan. Tahap ini bisa disebut sebagai tahap familiarisasi, keterlibatan, atau integrasi dalam kehidupan kelompok. Pada tahap ini, biasanya anggota saling memperkenalkan diri dan bertukar tujuan serta

¹⁰Iswatun Hasanah et al., *Bimbingan Kelompok Teori Dan Praktik*.

harapan-harapan yang ingin dicapai oleh masing-masing individu, sebagian, atau seluruh anggota. Menjelaskan mengenai pentingnya bimbingan kelompok agar setiap anggota memahami tujuan dan kebutuhan dari kegiatan tersebut, serta menyampaikan aturan yang akan berlaku selama bimbingan kelompok berlangsung.

- 2) Tahap Peralihan. Tahap ini berfungsi sebagai penghubung antara tahap pertama dan tahap ketiga. Pada tahap ini, kegiatan yang dilakukan adalah: (1) menjelaskan rencana kegiatan di fase berikutnya, (2) memastikan apakah anggota sudah siap untuk melanjutkan kegiatan, (3) membahas situasi yang tengah berlangsung, (4) meningkatkan partisipasi anggota. Seorang pemimpin bimbingan kelompok harus memperhatikan hal-hal berikut: bersikap sabar dan terbuka terhadap suasana yang ada, tidak menggunakan pendekatan langsung atau dominan, mendorong pembicaraan tentang perasaan, dan menunjukkan contoh serta kepedulian yang penuh.
- 3) Tahap kegiatan. Tahap ini merupakan inti dari proses pembimbingan kelompok. Dalam situasi ini, teknik yang digunakan dalam bimbingan kelompok adalah teknik permainan simulasi yang membutuhkan kepemimpinan yang cermat dari pemimpin kelompok. Pada tahap ini, pemimpin bimbingan kelompok perlu mengatur jalannya proses permainan simulasi.
- 4) Tahap Pengakhiran. Pada akhir bimbingan kelompok, yang penting bukanlah frekuensi pertemuan, tetapi hasil yang dicapai oleh kelompok tersebut. Kegiatan sebelumnya dan pencapaian yang dicapai mendorong kelompok untuk mencapai tujuan akhirnya secara lengkap. Beberapa tindakan dalam tahap ini termasuk pemimpin kelompok mengumumkan bahwa kegiatan akan segera selesai, pemimpin dan anggota kelompok memberikan pendapat dan hasil aktivitas, membicarakan rencana kegiatan selanjutnya, dan menyampaikan kesan serta harapan.¹¹

¹¹Fadilah, "Layanan Bimbingan Kelompok Dalam Membentuk Sikap Jujur Melalui Pembiasaan."

2. Teknik *Role Playing*

a. Pengertian *Role Playing*

Role Play atau permainan peran adalah gabungan dari terapi refleksi terkondisi oleh Salter, teknik psikodrama oleh Moreno, dan terapi peran tetap oleh Kelly. Dalam banyak permainan peran, aktor memerankan diri mereka sendiri, orang lain, situasi sekitarnya, atau reaksi mereka sendiri. Orang tersebut kemudian mendapat tanggapan dari konselor profesional atau anggota kelompok jika *role play* dilakukan di dalam konteks kerja kelompok.¹² Teknik seperti *role playing* dan latihan keterampilan sosial sering dipakai untuk mendukung pengembangan keterampilan komunikasi interpersonal anggota kelompok.¹³

Menurut Van Fleet, *roleplay* adalah suatu tindakan intervensi yang dibuat untuk meningkatkan kemampuan seseorang dengan menggunakan berbagai metode dari seorang konselor. *Roleplay* juga dapat berfungsi sebagai bentuk terapi bagi seseorang yang mengalami kesulitan dengan dirinya sendiri, untuk mengembangkan perilaku adaptif, mengontrol agresivitas, meningkatkan empati, mengelola emosi, serta menyelesaikan masalah dengan cara yang efektif dan bijaksana.¹⁴

Berdasarkan penjelasan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa *role play* adalah teknik bermain peran yang dimanfaatkan untuk menyelesaikan permasalahan sosial yang dialami oleh klien. Diharapkan bahwa klien dapat mengubah perilakunya melalui pembelajaran saat bermain peran.

b. Fungsi *Role Playing*

Role Playing memiliki beberapa fungsi, diantaranya :

- 1) Mengatasi Kesulitan Diri. Upaya mengurangi hambatan yang sering dirasakan oleh calon aktor memerlukan lingkungan yang memberikan kebebasan, sehingga calon aktor tidak merasa tertekan. Dalam permainan peran, keadaan bebas selalu dipertahankan, sehingga akan

¹²Torang Siregar et al., “Upaya Mereduksi Perilaku Bullying Melalui Bimbingan Kelompok Dengan Teknik *Role Playing* Pada Siswa Mts Negeri 1 Padangsidimpuan.”

¹³Tri Wulandar, Dina Hajja Ristianti, Beni Azwar, “Integrasi Teori Behavior Dalam Konseling Individu Dan Kelompok.”

¹⁴Heru Subagiyo, *RolePlay*.

menghasilkan suasana senang dan riang. Permainan peran juga dimanfaatkan sebagai sarana latihan percakapan dengan orang lain. Perbincangan dalam roleplay memiliki perbedaan dengan percakapan dalam naskah teater yang digarap oleh penulis lakon. Bagian percakapan dalam permainan peran diciptakan sendiri oleh para pemain, sehingga akan lebih mudah untuk dikatakan. Jika Anda belum terbiasa dalam membuat dialog yang rumit, Anda dapat melatih diri dengan cara memperkenalkan diri dan menceritakan pengalaman sendiri (monolog). Latihan kemudian diperkaya dengan berdialog mengenai permasalahan sekitar kita. Kunci untuk berdialog adalah merespons dialog dari lawan bicara. Dengan sering berinteraksi dengan lawan main, merespon dialog dan gerakan teman main, maka akan meningkatkan rasa percaya diri dan fokus.

- 2) Meningkatkan Kemampuan Simpati dan Empati. Berempati adalah kemampuan seseorang untuk mengalami perasaan orang lain, baik itu bahagia maupun sedih. Sebenarnya, proses roleplay adalah proses memainkan peran yang bukan diri sendiri, yang membutuhkan pemindahan jiwa dari jiwa pemeran ke jiwa peran. Proses pemindahan ini tidak hanya melibatkan logika tetapi juga rasa, dan keterlibatan rasa inilah yang melibatkan empati dan simpati. Pemeran harus merasa empati dengan orang lain ketika mereka membuat peran yang mereka mainkan; jika mereka tidak melakukannya, mereka tidak akan dapat merasakan apa yang dirasakan oleh peran tersebut. Seorang pemeran membutuhkan logika dan emosi.
- 3) Mengembangkan Pola Pikir Adaptif. Kemampuan adaptif berpikir merujuk pada kemampuan seseorang untuk menyesuaikan diri dengan berbagai situasi dan tantangan. Kemampuan untuk berfleksibilitas dalam berpikir dan mengatasi tantangan dalam menghadapi masalah sangat penting dalam kehidupan. Ini bisa didapat melalui kegiatan latihan peran yang terjadwal. Dalam permainan peran, aktor selalu dihadapkan pada masalah baru yang harus diatasi. Permasalahan dapat berasal dari peran

yang dimainkan, konteks cerita, atau status. Permasalahan berasal dari kehidupan sehari-hari dan dapat dipecahkan serta dijelaskan melalui kegiatan roleplay. Seorang anak yang sering bermain roleplay akan terlatih untuk mengatasi tantangan, termasuk tantangan yang muncul dalam permainan tersebut maupun dalam kehidupan sehari-hari.

- 4) Media Pengolah Emosi. Berperan memungkinkan seseorang untuk mengekspresikan perasaan atau emosi yang tidak mudah dideteksi olehnya sendiri, tetapi dapat diketahui melalui memperhatikan orang lain. Emosi secara keseluruhan berarti proses fisik dan psikis kompleks yang bisa timbul tanpa disadari atau secara tiba-tiba. Timbulnya perasaan akan menyebabkan reaksi dalam pikiran, baik reaksi positif maupun reaksi negatif dan akan memengaruhi cara berekspresi. Emosi biasanya terhubung dengan perasaan, pandangan, atau keyakinan terhadap objek, entah itu nyata atau hanya hasil khayalan.
- 5) Meningkatkan *interpersonal skill*. Kemampuan interpersonal adalah kemampuan untuk memahami orang lain dan bekerjasama. Kemampuan ini sangat penting untuk roleplay karena tanpanya, roleplay tidak akan berjalan dengan baik. Di roleplay, dialog dan gerakan terjadi secara spontan atau tidak direncanakan. Dalam proses bermain roleplay, keterampilan interpersonal sangat penting. Tanpa keterampilan ini, pemain tidak akan dapat memahami pemain lain dan tidak akan dapat memahami dialog.
- 6) Media Pemecah Masalah. Permainan peran mengasumsikan bahwa emosi dan ide tersimpan karena kehidupan yang rutin dan bisa dibawa ke kesadaran, lalu ditingkatkan melalui kegiatan kelompok. Solusi tidak selalu berasal dari individu tertentu, melainkan bisa timbul dari tanggapan penonton terhadap masalah yang dihadapi. Oleh karena itu, mereka yang terlibat dalam roleplay dan yang menyaksikan dapat memperoleh pembelajaran dari pengalaman orang lain dalam menyelesaikan masalah, yang dapat digunakan untuk meningkatkan diri dan mencari berbagai solusi yang mungkin.

7) Membentuk Individu Bertanggungjawab. Roleplay adalah permainan berpura-pura di mana orang-orang memainkan peran yang telah diputuskan sebelumnya. Pemeran harus bertanggung jawab atas peran yang mereka mainkan. Hal ini melatih pemeran untuk bertanggung jawab, jika tidak bertanggung jawab, atas apa yang mereka mainkan. Selain itu, roleplay menggunakan aturan yang disepakati sebelum dimainkan, aturan memainkan peran, aturan suasana, dan aturan konteks di mana peran dimainkan. Karena aturan itu dibuat dan disepakati oleh semua pemain, aturan inilah yang harus diikuti sebagai panduan bermain. Pemeran akan membentuk jiwa yang bertanggung jawab dan terbiasa dengan mengikuti peraturan.¹⁵

3. Perilaku *Bullying*

a. Pengertian *Bullying*

Bullying adalah tindakan merugikan orang lain secara fisik, verbal, dan psikologis berdasarkan kekuasaan untuk menyakiti, mengancam, dan menakut-nakuti. *Bullying* merupakan tindakan yang sering dilakukan secara terus-menerus oleh pelaku kepada korban yang kurang kuat. Menurut Santrock, *bullying* adalah tindakan verbal dan fisik yang bertujuan untuk mengganggu individu yang kurang kuat. *Bullying* selalu melibatkan ketidakseimbangan kekuatan, niat cedera, ancaman agresif tambahan, dan teror. Menurut Insani, *bullying* adalah ketika seseorang atau kelompok melakukan penyalahgunaan kekuatan atau kekuasaan dalam suatu situasi.¹⁶

Bullying berasal dari kata *bull* yang artinya banteng dalam bahasa Inggris. Banteng adalah spesies yang cenderung menyerang dengan agresif terhadap siapa pun yang berada di sekitarnya. Seperti *bullying*, tindakan tersebut disamakan dengan perilaku banteng yang cenderung merusak. Pembulian adalah keadaan di mana kekuatan atau kekuasaan disalahgunakan oleh individu atau kelompok. Kekuatan/kekuasaan yang disalahgunakan oleh pihak yang dominan tidak hanya terjadi secara fisik,

¹⁵Heru Subagiyo, "RolePlay"

¹⁶Mirayenti, "Profil Sikap Anti Bullying Siswa SMPN 12 Padang."

tetapi juga secara mental. Perilaku *bullying* juga bisa diartikan sebagai *peer victimization* atau *hazing*.¹⁷

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa *bullying* merupakan perilaku yang merugikan orang lain secara fisik, verbal, dan psikologis/mental atas dasar kekuasaan dan kekuatan untuk mencederai, ancaman dan teror. *Bullying* selalu dilakukan secara berulang-ulang oleh pelaku terhadap korban yang lemah.

b. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku *Bullying*

Berikut beberapa faktor yang dapat mempengaruhi perilaku *bullying*

1) Kepribadian

Salah satu faktor yang mempengaruhi *bullying* adalah kepribadian. Extraversion adalah kepribadian yang berasosiasi positif dengan *bullying*. Selain itu, Mitsopoulou dan Giovazolias menemukan bahwa kepribadian extraversion memengaruhi perilaku agresif dan anti sosial. Mereka yang memiliki tingkat neurotism dan extraversion tinggi dan rendah dalam agreeableness dan conscientiousness cenderung melakukan perilaku *bullying*. Ada korelasi positif antara kepribadian extraversion dan perilaku *bullying*.

Callous-unemotional traits adalah kepribadian lain yang berpengaruh terhadap *bullying*. Callousness (kurangnya empati dan keprihatinan terhadap kesejahteraan, bahaya, dan penderitaan orang lain) dan uncaring (kurangnya keprihatinan tentang bagaimana orang lain melihat seseorang di kehidupan sosial) adalah ciri-ciri kepribadian ini. Karena mereka tidak dapat menalar efek berbahaya dari apa yang mereka lakukan, individu dengan kepribadian ini dapat melakukan pelecehan.

2) Keluarga

Keluarga memainkan peran penting dalam *bullying*. Faktor keluarga yang mempengaruhi *bullying* termasuk pola asuh dan rendahnya fungsi keluarga. Pola asuh otoriter mempengaruhi perilaku *bullying* dengan baik. Ini

¹⁷Rahman, "Pengaruh Teknik Role Playing Pada Bimbingan Kelompok Terhadap Berkurangnya Perilaku Bullying Siswa Bermasalah Di Smk Negeri 1 Barru."

karena pola asuh otoriter ditunjukkan dengan orang tua menghukum anak dengan kekerasan fisik dan psikologis sebagai cara untuk menyelesaikan konflik, sehingga anak percaya bahwa orang tuanya tidak peduli terhadap perasaannya. Hal ini menyebabkan anak-anak menjadi kurang empati terhadap orang lain dan menjadi lebih agresif setelah bertemu dengan teman sebayanya.

Anak-anak menemukan keluarga sebagai tempat di mana mereka belajar berperilaku dan membuat hubungan dengan orang lain. Hubungan antara anak dan keluarga mereka dapat memprediksi perilaku bullying.

Pengalaman anak bersama keluarga dan pola asuh orang tua memengaruhi kemampuan anak untuk beradaptasi di sekolah. Pengalaman ini juga memengaruhi hubungan mereka dengan teman sebayanya dan teman sekelas. Anak yang mengalami pengabaian di rumah mungkin mengalami perkembangan yang lebih buruk daripada anak yang tidak mengalami pengabaian. Kekerasan di rumah dan penolakan dari ibu juga dapat meningkatkan kemungkinan perilaku bullying di sekolah.

3) Lingkungan Sekolah

Lingkungan sekolah adalah faktor tambahan yang mempengaruhi bullying. Sebuah penelitian yang dilakukan oleh Rezapour, Khanjani, dan Mirzai menemukan bahwa lingkungan sekolah yang nyaman memiliki hubungan yang lebih rendah dengan bullying verbal, bullying relasional, dan cyber bullying, sedangkan lingkungan sekolah yang tidak nyaman dan banyak gangguan memiliki hubungan yang lebih tinggi dengan bullying verbal dan bullying relasional. Selain itu, perilaku bullying juga dikaitkan dengan aturan, kenyamanan fisik, keterlibatan, dan dukungan dari lingkungan. Selain itu, ada korelasi antara jenis sekolah dan kualitasnya dengan kemungkinan terjadinya perilaku bullying.¹⁸

c. Karakteristik Pelaku Bullying

¹⁸Muhopilah and Tentama, "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Bullying."

Dari penelitian yang dilakukan oleh Rahma Nuraini di Indonesia, berbagai karakteristik pelaku bullying telah ditemukan :

- 1) Suka mendominasi orang lain.
- 2) Memanfaatkan orang lain untuk mencapai tujuan mereka.
- 3) Mengalami kesulitan dalam memahami situasi dari perspektif orang lain.
- 4) Hanya memperhatikan kebutuhan dan kepuasan diri mereka sendiri.
- 5) Biasanya cenderung menyakiti teman sebaya saat tidak ada pengawasan orang dewasa.
- 6) Melihat teman yang kurang kuat sebagai korban.
- 7) Menggunakan kritikan yang tidak pantas dan tuduhan-tuduhan yang tidak benar untuk menyalahkan orang lain atas kegagalan mereka.
- 8) Enggan untuk bertanggung jawab atas perbuatannya.
- 9) Tidak mempertimbangkan masa depan, hberarti tidak menyadari dampak dari tindakan yang dilakukan.
- 10) Haus Perhatian.¹⁹

C. Penutup

Bimbingan kelompok ialah pemberian bantuan oleh konselor kepada individu dalam situasi kelompok menggunakan dinamika kelompok untuk mendukung perkembangan optimal individu atau anggota kelompok.

Role play adalah teknik bermain peran yang dimanfaatkan untuk menyelesaikan permasalahan sosial yang dialami oleh klien. Diharapkan bahwa klien dapat mengubah perilakunya melalui pembelajaran saat bermain peran.

Bullying merupakan perilaku yang merugikan orang lain secara fisik, verbal, dan psikologis/mental atas dasar kekuasaan dan kekuatan untuk mencederai, ancaman dan teror. Bullying selalu dilakukan secara berulang-ulang oleh pelaku terhadap korban yang lemah.

Guru BK memiliki dampak signifikan terhadap siswa karena keberhasilan program bimbingan dan konseling bergantung pada peningkatan kemandirian siswa. Konselor merancang strategi yang terarah dan mudah dalam menangani masalah siswa salah satunya menggunakan teknik role playing dalam bimbingan

¹⁹Sulisrudatin, "Kasus Bullying Dalam Kalangan Pelajar (Suatu Tinjauan Kriminologi)."

kelompok, karena dengan teknik ini siswa dapat merasakan dampak dari hasil pembullyingan.

Daftar Pustaka

- Alestia, Alya, Mimi Suriatie, and Nopi Feronika. "MEDIA CINEMA THERAPY UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN BULLYING PADA SISWA DI SMP NEGERI 6 PALANGKA RAYA" 5 (2024): 1–12.
- Atikah, Jihan Fairuz, and Aniek Wirastania. "Efektivitas Teknik Role Playing Dalam Bimbingan Kelompok Terhadap Perilaku Bullying Siswa Kelas VIII SMP Negeri 5 Surabaya." *Efektor* 9, no. 2 (2022): 264–71. <https://doi.org/10.29407/e.v9i2.17824>.
- Fadilah, Syifa Nur. "Layanan Bimbingan Kelompok Dalam Membentuk Sikap Jujur Melalui Pembiasaan." *Islamic Counseling: Jurnal Bimbingan Konseling Islam* 3, no. 2 (2019): 167. <https://doi.org/10.29240/jbk.v3i2.1057>.
- Heru Subagiyo. *RolePlay. Direktur Pembinaan SMK*. Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013. <https://doi.org/10.5040/9780571285617.00000027>.
- Iswatun Hasanah, Ishlakhatus Sa'idah, Diana Vidya Fakhriyan, and Anna Aisa. *Bimbingan Kelompok Teori Dan Praktik*. Edited by Sri Rizqi Wahyuningrum. *Layanan Bimbingan Dan Konseling Kelompok*. Duta Media, Jl. Masjid Nurul Falah Lekoh Barat Bangkes Kadur Pamekasan, 2017.
- Mirnayenti. "Profil Sikap Anti Bullying Siswasmpn 12 Padang." *Prosiding Seminar Nasional Bimbingan Dan Konseling*, 2017, 1–6.
- Muhopilah, Pipih, and Fatwa Tentama. "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Bullying." *Jurnal Psikologi Terapan Dan Pendidikan* 1, no. 2 (2019): 99. <https://doi.org/10.26555/jptp.v1i2.15132>.
- Pokhrel, Sakinah. "Internalisasi Peran Ibu Dalam Mengembangkan Konsep Fitrah Pada Diri Anak Di Era Digitalisasi Dakwah." *Ayan* 15, no. 1 (2024): 37–48. <https://doi.org/https://sinta.kemdikbud.go.id/journals/profile/10633#!>
- Purnaningrum, Adiningtyas Wida, Edy Purwanto, and Muhammad Ja'far. "Konseling Kelompok Dengan Teknik Role Playing Untuk Membentuk Sikap Negatif Siswa Terhadap Perilaku Bullying." *Jurnal Bimbingan Konseling* 6, no. 2 (2017): 101–5. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jubk%0AKonseling>.
- Rahman, Abdu. "Pengaruh Teknik Role Playing Pada Bimbingan Kelompok Terhadap Berkurangnya Perilaku Bullying Siswa Bermasalah Di Smk Negeri 1 Barru." *Bimbingan Dan Konseling* 6, no. 2 (2019): 55–65.
- Sulisrudatin, Nunuk. "Kasus Bullying Dalam Kalangan Pelajar (Suatu Tinjauan

Kriminologi).” *Jurnal Ilmiah Hukum Dirgantara* 5, no. 2 (2014): 57–70.
<https://doi.org/10.35968/jh.v5i2.109>.

Torang Siregar, Marsigit, Atmini, R Rosnawati, and Karyati. “Upaya Mereduksi Perilaku Bullying Melalui Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Role Playing Pada Siswa Mts Negeri 1 Padangsidempuan.” *Jurnal Pendekar Nusantara* 1, no. 3 (2024): 7–15. <https://doi.org/10.37776/pend.v1i3.1349>.

Tri Wulandar, Dina Hajja Ristianti, Beni Azwar, Sumarto. “Integrasi Teori Behavior Dalam Konseling Individu Dan Kelompok.” *Taqorrub: Jurnal Bimbingan Konseling Dan Dakwah* 5, no. 1 (2024): 1–12.
<https://doi.org/https://sinta.kemdikbud.go.id/journals/profile/10633#!>