

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Bullying disekolah merupakan permasalahan serius yang mempengaruhi psikologi dan perkembangan sosial siswa. Fenomena ini sering kali mengakibatkan dampak jangka panjang bagi korban, termasuk kecemasan, depresi dan penurunan prestasi akademik. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penindasan menyakiti korban dan pelaku yang sering kali mengalami masalah emosional dan perilaku di kemudian hari.¹ Untuk mengatasi masalah ini di lingkungan pendidikan, perlu adanya intervensi yang efisien.

Menurut data dari *United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization* (UNESCO) pada tahun 2019, studi berjudul “*Global Prevalence of Bullying in Childhood and Adolescence*” menunjukkan bahwa hampir sepertiga (32%) anak di seluruh dunia pernah mengalami perundungan setidaknya satu hari dalam sebulan terakhir. Selain itu, sekitar satu dari tiga belas anak (7,3%) mengalami perundungan selama enam hari atau lebih dalam suatu waktu. Namun, prevalensi perundungan ini bervariasi secara regional. Di Amerika Tengah, sekitar 22,8% anak menjadi korban perundungan, sedangkan di Eropa dan Amerika Utara angkanya berkisar antara 25% hingga 31,7%. Di Afrika sub-Sahara, angka ini

¹ A Hidayati, ‘Konseling Islam Dengan Teknik Muhasabbah Untuk Mengatasi Tindakan Bullying Pada Anak Di Sekolah Dasar Negeri II Tertek Tulungagung’, 2020.

bahkan mencapai 48,2%.² Terdapat juga perbedaan geografis yang signifikan terkait jenis-jenis perundungan yang dilaporkan. Di negara-negara berpenghasilan rendah dan menengah, perundungan fisik dan seksual lebih mendominasi, sementara di negara-negara dengan tingkat pendapatan tinggi, perundungan tidak langsung menjadi bentuk yang paling umum.

Meskipun demikian, perundungan tetap merupakan isu kesehatan masyarakat yang serius di seluruh dunia. Data Program Penilaian Siswa Internasional (PISA) 2018 menunjukkan bahwa 41% remaja Indonesia berusia 15 tahun telah mengalami perundungan, angka ini dibandingkan perempuan lebih tinggi dari pada anak laki-laki. Di antara jenis perundungan *cyberbullying* yang paling umum, penguntitan melalui aplikasi obrolan mencapai 45%, disusul dengan pembagian foto atau video pribadi tanpa izin (41%), serta bentuk pelecehan lainnya (14%).³

Secara lokal, SMPN 2 Tulungagung juga menghadapi permasalahan serupa. Berdasarkan hasil observasi dan pengisian skala perilaku bullying yang dilakukan peneliti, ditemukan bahwa beberapa siswa kelas VIII menunjukkan skor bullying dalam kategori sedang hingga tinggi, terutama dalam bentuk bullying verbal dan sosial. Hal ini diperkuat dengan data pretest pada 14 siswa yang dijadikan sampel, yang menunjukkan frekuensi tindakan seperti mengejek, menyebarkan gosip, hingga pengucilan teman sebaya. Meskipun tidak semua siswa terlibat secara

² Husain Assagaf and others, 'Edukasi Tentang Pencegahan Bullying Pada Remaja Di Smp N 5 Sofifi', *Communnity Development Journal*, 5.1 (2024), pp. 14–17.

³ Ibid.

langsung, dampak dari perilaku tersebut terasa signifikan, baik bagi korban maupun pelaku.

Dalam konteks pendidikan, bimbingan dan konseling menggunakan *role playing* adalah salah satu cara para peserta didik berperan dalam realitas fiktif dengan mencerminkan pengalaman kehidupan nyata. Metode ini bertujuan untuk membantu mereka membangun pemahaman diri, meningkatkan berbagai keterampilan seperti keterampilan memecahkan masalah, serta menganalisis perilaku. Selain itu, bermain peran juga memungkinkan mereka untuk menunjukkan kepada orang lain bagaimana seharusnya seseorang bertindak dalam situasi tertentu⁴. Dalam konteks *bullying*, *role play* memungkinkan siswa untuk melihat dampak dari perilaku mereka terhadap orang lain, sehingga diharapkan mengurangi kecenderungan perilaku agresif dan meningkatkan hubungan sosial antar siswa. Untuk menjawab permasalahan ini, pendekatan edukatif lebih diutamakan daripada pendekatan represif. Salah satu strategi yang mulai dilirik adalah metode *role playing*. Permainan peran memungkinkan siswa merefleksikan peran sosial dalam situasi nyata, meningkatkan empati, dan memahami dampak tindakan mereka terhadap orang lain. Dengan bermain peran, siswa dapat 'merasakan' posisi korban dan menyadari pentingnya membangun interaksi sosial yang sehat.

⁴ Uray Herlina, 'Teknik Role Playing Dalam Konseling Kelompok', *Sosial Horizon: Jurnal Pendidikan Sosial*, 2.1 (2015), pp. 94–107.

Penggunaan metode sebelumnya seperti konseling kelompok atau pendekatan ceramah sering kali belum cukup menjangkau aspek *experiential learning* (pembelajaran berbasis pengalaman langsung). Kelemahan dari metode tersebut antara lain kurang interaktif, kurang memberi ruang simulasi nyata, dan cenderung membuat siswa pasif. Berbeda dengan pendekatan itu, *role play* menawarkan dinamika interaktif yang memungkinkan siswa aktif dalam memahami dan mengelola perilaku sosialnya. Hal inilah yang menjadi dasar pemilihan metode *role play* dalam penelitian ini.

Penelitian mengenai metode *role playing* dalam konteks pendidikan telah banyak dilakukan sebelumnya. Namun, Sebagian besar penelitian tersebut fokus pada penerapan *role playing* secara umum tanpa membandingkan dampaknya antara siswa yang mengikuti metode ini dan mereka yang tidak. Belum banyak penelitian yang secara spesifik membahas apakah *role play* memberikan peningkatan signifikan pada empati dan hubungan sosial siswa dibandingkan dengan siswa yang tidak mengikuti metode ini. Selain itu, kajian mengenai hal ini pada siswa kelas VIII di SMPN 2 Tulungagung juga belum ditemukan. maka dari itu penelitian ini menawarkan dukungan empiris sebagai gagasan bahwa bermain peran dapat meningkatkan empati serta hubungan sosial siswa.

Penelitian ini memiliki signifikansi penting baik bagi dunia pendidikan maupun masyarakat luas. Dalam dunia pendidikan, kendala terbesar dalam membangun lingkungan belajar yang aman dan mendukung adalah perilaku *bullying* yang terus terjadi di dalam kelas. Karena itu, diperlukan intervensi yang tidak hanya mampu

mengatasi perilaku negatif tersebut, tetapi juga meningkatkan kesadaran siswa terhadap pentingnya empati dan hubungan sosial yang baik. berdasarkan permasalahan tersebut terlihat bahwa pencegahan *bullying* tidak cukup hanya dengan pemberian sanksi atau pendekatan represif, tetapi harus melibatkan strategi edukatif yang mampu membentuk karakter dan perilaku prososial siswa. Melalui metode pembelajaran seperti role playing, siswa dapat merasakan langsung posisi korban maupun pelaku bullying, sehingga timbul pemahaman mendalam tentang dampak dari tindakan tersebut. Oleh karena itu, penelitian ini membantu memberi solusi yang bisa diterapkan oleh guru, konselor, maupun pihak sekolah untuk menciptakan lingkungan sekolah yang lebih sehat secara psikologis dan sosial. Metode *role playing*, sebagai pendekatan pembelajaran aktif, menawarkan peluang besar untuk menciptakan perubahan perilaku siswa secara efektif. Dengan melibatkan siswa dalam simulasi situasi nyata, metode ini tidak hanya membantu merekamemahami dampak *bullying*, tetapi juga mendorong mereka untuk mengembangkan keterampilan sosial yang lebih baik.

Penelitian ini difokuskan pada siswa kelas VIII karena usia tersebut, siswa sedang berada dalam fase perkembangan sosial dan emosional yang sangat dinamis. Menurut Erik Erikson, usia remaja awal (sekitar 13-14 tahun) berada dalam tahap industry vs inferiority, yaitu masa dimana individu mulai melihat kemampuan dirinya berdasarkan interaksi dengan teman sebaya, dan sangat

membutuhkan penerimaan sosial.⁵ ketika kebutuhan ini tidak terpenuhi, remaja beresiko mengalami krisis identitas atau menunjukkan perilaku agresif hal hal tersebut diperkuat oleh Hurlock, dengan pernyataan generasi muda mengalami peningkatan intensitas konflik sosial dan pencarian identitas diri.⁶ Di tingkat sekolah, siswa juga berada pada posisi tengah bukan siswa baru, siswa cenderung berada di posisi transisi psikologis, mereka belum menjadi senior sehingga sering kali berada dalam situasi sosial yang labil dan rawan menjadi bagian dalam perilaku perundungan baik yang melakukan maupun korbannya. Berdasarkan karakteristik perkembangan tersebut, kelas VIII dipandang relevan dan strategi untuk diteliti dalam konteks intervensi perilaku *bullying* metode *role playing*.

Sebagian besar penelitian sebelumnya mengenai teknik *role playing* masih terbatas pada desain satu kelompok tanpa kontrol, atau digunakan sebagai bagian dari layanan konseling kelompok. Belum banyak yang meneliti efektivitas *role play* secara mandiri dengan pendekatan kuasi eksperimen yang melibatkan kelompok kontrol. Selain itu, belum ditemukan penelitian serupa yang dilakukan di SMPN 2 Tulungagung, khususnya pada siswa kelas VIII. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki kebaruan dengan menggunakan desain kelompok kontrol *pretest-posttest*, menerapkan *role playing* secara mandiri, serta menggunakan pedoman perlakuan yang telah divalidasi ahli, untuk menurunkan perilaku *bullying* secara efektif.

⁵ Dian Novita Ramadani, 'Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid-19 Dalam Perspektif Konsep Perkembangan Psikososial Erik Erikson Makalah', 2021, pp. 5–17.

⁶ M.Pd Dr. Maryam B. Gainau, 'Perkembangan Remaja Dan Problematikanya', *PT KANISIUS*, 2015.

Penelitian ini memiliki relevansi yang kuat dengan kebutuhan pendidikan masa kini, terutama dalam menciptakan lingkungan sekolah yang aman, nyaman, dan bebas dari kekerasan psikis maupun fisik. Dalam konteks implementasi Kurikulum Merdeka dan penguatan profil pelajar Pancasila, sekolah dituntut untuk membentuk karakter siswa yang memiliki empati sosial, kemampuan komunikasi, serta keterampilan menyelesaikan konflik secara sehat. Metode role playing sangat relevan dengan tujuan tersebut karena menempatkan siswa sebagai subjek aktif dalam pembelajaran berbasis pengalaman.

Selain itu, penelitian ini juga memberikan kontribusi nyata bagi guru BK dan pihak sekolah dalam menyusun program layanan bimbingan konseling yang inovatif, menyentuh langsung pada dinamika sosial siswa, dan terbukti secara empiris mampu menurunkan perilaku bullying. Dengan demikian, hasil penelitian ini dapat menjadi referensi praktis dan akademik dalam upaya pencegahan bullying yang berbasis nilai edukatif, bukan hanya sanksi atau pendekatan hukuman semata.

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah dalam penelitian diidentifikasi melalui beberapa tahapan, yaitu observasi lapangan, wawancara singkat dengan guru bimbingan dan konseling, observasi yang dilakukan oleh peneliti selama beberapa hari juga menunjukkan adanya interaksi sosial yang kurang baik diantara Sebagian siswa. Dari penjelasan latar belakang diatas, peneliti dapat mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Tingginya angka *bullying*

Bullying di sekolah, termasuk di SMPN 2 Tulungagung adalah permasalahan berdampak pada kesehatan mental, pertumbuhan sosial serta prestasi akademik siswa.

2. Dampak negatif pada korban dan pelaku

Korban *bullying* sering mengalami kecemasan, depresi, penurunan rasa percaya diri, serta kesulitan dalam belajar. Di sisi lain, pelaku beresiko menghadapi masalah emosional dan sosial di masa depan jika perilaku ini tidak terselesaikan.

3. Kebutuhan intervensi efektif

Perlu adanya metode yang mampu mengurangi perilaku *bullying* sekaligus meningkatkan empati dan hubungan sosial siswa.

4. Perbedaan dampak role playing

Sebagian besar penelitian sebelumnya hanya fokus pada penerapan *role play* secara umum, tanpa membandingkan dampaknya pada siswa yang mengikuti metode ini dengan yang tidak.

5. Potensi *role playing*

Role play memiliki peluang besar untuk mengatasi perilaku *bullying* dengan cara melibatkan siswa dalam situasi nyata, membantu mereka memahami dampak dari perilaku mereka, dan mendorong pengembangan keterampilan sosial.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Apakah teknik *role playing* efektif dalam menurunkan tingkat perilaku *bullying* pada siswa kelas VIII di SMPN 2 Tulungagung?

D. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas teknik *role playing* dalam menurunkan perilaku *bullying* pada siswa kelas VIII di SMPN 2 Tulungagung.

Tujuan spesifiknya sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui efektivitas teknik *role playing* dalam menurunkan tingkat perilaku *bullying* pada siswa kelas VIII di SMPN 2 Tulungagung

E. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari hasil pelaksanaan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Diharapkan bahwa penelitian ini akan memberikan kontribusi terhadap ilmu pengetahuan, khususnya yang berkaitan dengan penggunaan *role playing* sebagai upaya mengurangi perundungan siswa.

- b. Memberikan kontribusi bagi pengembangan teori tentang efektivitas metode pembelajaran aktif membangun suasana sekolah yang aman dan tanpa adanya *bullying*.

Manfaat Praktis

a. Bagi sekolah

Memberikan Solusi praktis dalam menangani masalah bullying melalui penerapan metode *role playing* sebagai bagian dari program pendidikan karakter.

b. Bagi guru

Mendorong para pendidik untuk menciptakan metode pengajaran yang lebih kreatif yang akan meningkatkan kepedulian dan kesadaran siswa.

c. Bagi siswa

Mendorong peserta didik mengetahui lebih dalam dampak *bullying*, meningkatkan empati, dan memperbaiki hubungan sosial dengan teman sebaya.

d. Bagi peneliti selanjutnya

Memberikan dasar dan inspirasi bagi peneliti lain yang ingin mengkaji metode bermain peran atau pendekatan serupa dalam berbagai konteks pendidikan.