

Impelementasi Layanan Bimbingan Kelompok dengan *Teknik Role Playing* untuk Meningkatkan kesadaran Anti -*Bullying* pada Siswa Kelas IX G SMP 5 Kudus

Isna Alfiatussa'adah¹, Indah Lestari², Julia Wijayanti³

¹Pendidikan Profesi Guru, Bimbingan dan Konseling, Universitas Muria Kudus

²Bimbingan dan Konseling, Universitas Muria Kudus, ³SMP 5 Kudus

Corresponding Author: Indah Lestari Email: indah.lestari@umk.ac.id

Published: May, 2025

ABSTRAK

Bullying is a common issue in schools and can negatively impact students' psychological development. This study aims to enhance anti-bullying awareness among ninth-grade students at SMP 5 Kudus through group counseling services using the role-playing technique. The research employed a Guidance and Counseling Action Research (Penelitian Tindakan Bimbingan dan Konseling – PTBK) method based on the Kemmis and McTaggart model, consisting of two cycles. Each cycle included the stages of planning, implementation, observation, and reflection. The findings indicate that before the intervention, students' anti-bullying awareness was categorized as moderate, with an average score of 78.4%. After the implementation of Cycle I, the score increased to 90.9%, and further improved in Cycle II, reaching 105.1%, which falls into the high category. The role-playing technique proved effective in raising students' awareness of bullying, as it allowed them to understand the victim's feelings and the consequences of bullying behavior through direct experience. This study recommends the continuous implementation of group counseling programs with the support of teachers, homeroom teachers, and parents to create a safer and bullying-free school environment.

Kata Kunci: Anti bullying awarness, Group Counseling, Role Playing Technique.

© The Author(s). 2021 Open Access This article is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License, which permits use, sharing, adaptation, distribution and reproduction in any medium or format, as long as you give appropriate credit to the original author(s) and the source, provide a link to the Creative Commons licence, and indicate if changes were made. The images or other third party material in this article are included in the article's Creative Commons licence, unless indicated otherwise in a credit line to the material. To view a copy of this licence, visit <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0>

PENDAHULUAN

Pendidikan tidak hanya bertujuan untuk mentransfer pengetahuan, tetapi juga membentuk karakter dan perilaku siswa agar sesuai dengan nilai-nilai sosial yang diharapkan. Proses pembelajaran yang terjadi di sekolah memberikan pengalaman bagi siswa untuk memahami norma dan etika dalam kehidupan bermasyarakat. Namun, tidak semua perilaku siswa terbentuk secara alami dari dalam diri, melainkan juga dipengaruhi oleh faktor lingkungan, terutama lingkungan sekolah. Lingkungan sekolah yang positif dapat menciptakan kebiasaan belajar yang baik serta membentuk perilaku sosial yang sehat bagi siswa (Ramadhani & Lestari, 2024).

Sebagai institusi pendidikan, sekolah memiliki peran penting dalam membangun interaksi sosial siswa. Di lingkungan sekolah, berbagai bentuk interaksi dapat terjadi, termasuk tindakan yang dapat dikategorikan sebagai *bullying*, seperti mendorong teman hingga terjatuh, merebut barang milik teman,

atau mengejek dan menghina dengan kata-kata yang merendahkan. Perilaku-perilaku ini sering kali dianggap sebagai hal yang wajar atau sekadar bercanda, padahal dapat berdampak negatif bagi korban. Tidak hanya di dalam sekolah, perilaku *bullying* juga sering ditemukan di luar pagar sekolah, di perjalanan menuju sekolah, bahkan di lingkungan tempat tinggal siswa. Jika dibiarkan, *bullying* dapat mengganggu perkembangan psikologis dan sosial anak, serta berdampak pada prestasi akademik mereka (Wijaya, Sari, & Nugroho, 2023).

Menurut Ananda (2024), *bullying* merupakan tindakan yang disengaja untuk menyakiti orang lain, baik secara fisik, verbal, maupun psikologis. Tindakan ini terjadi karena adanya ketimpangan kekuatan antara pelaku dan korban, di mana korban sering kali tidak mampu membela diri. Perlu dipahami bahwa *bullying* tidak hanya dinilai dari tindakan yang dilakukan oleh pelaku, tetapi juga dari dampak yang dirasakan oleh korban. Misalnya, jika seorang siswa didorong dengan kasar secara berulang hingga merasa terintimidasi, maka tindakan tersebut dapat dikategorikan sebagai *bullying*. Namun, jika siswa yang mengalami perlakuan tersebut tidak merasa takut atau tertekan, maka kejadian tersebut belum dapat dikategorikan sebagai *bullying*. Oleh karena itu, faktor utama dalam mendefinisikan *bullying* adalah adanya rasa takut, cemas, atau trauma yang dialami oleh korban (Hidayat & Putri, 2024).

Meskipun sekolah sering dianggap sebagai tempat yang lebih aman dibandingkan dengan lingkungan luar, penelitian menunjukkan bahwa *bullying* di sekolah masih menjadi masalah serius. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Pratama dan Rahayu (2024), sekitar 40% siswa di sekolah mengalami *bullying* dalam berbagai bentuk, baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh sebab itu, diperlukan peran aktif dari pihak sekolah, guru, dan orang tua untuk mencegah serta menanggulangi tindakan *bullying*. Salah satu langkah yang dapat diambil adalah dengan meningkatkan sosialisasi mengenai dampak *bullying* melalui program bimbingan dan konseling, serta menerapkan kebijakan anti-*bullying* yang tegas di sekolah (Santoso & Wibowo, 2023).

Dalam upaya mengatasi permasalahan ini, pihak sekolah dan guru Bimbingan Konseling (BK) dalam mengantisipasi terjadinya *bullying* adalah dengan menciptakan aplikasi SIANDUNG (Sistem Anti Perundungan) yang dikembangkan oleh SMP 5 Kudus. Aplikasi ini dirancang agar siswa dapat melaporkan berbagai bentuk perundungan yang mereka alami atau saksikan secara langsung. Dengan sistem berbasis digital, SIANDUNG memungkinkan laporan dapat diakses kapan saja dan di mana saja, sehingga memberikan kemudahan bagi siswa untuk mencari bantuan tanpa rasa takut atau malu.

Namun, meskipun aplikasi ini telah diterapkan, tantangan masih muncul di lapangan. Salah satunya adalah kurangnya pemahaman sebagian siswa mengenai apa yang sebenarnya termasuk dalam tindakan *bullying*. Tidak jarang, mereka menganggap perilaku seperti mengejek teman, mendorong, atau merebut barang orang lain hanya sebagai bagian dari bercandaan. Padahal, jika tindakan tersebut dilakukan secara berulang dan menyebabkan ketidaknyamanan atau ketakutan pada korban, maka hal tersebut sudah termasuk dalam kategori *bullying*.

Berdasarkan hasil penyebaran skala kesadaran anti *bullying* kelas IX G di SMP 5 Kudus, ditemukan bahwa tingkat kesadaran anti-*bullying* pada 9 siswa masih tergolong sedang, dengan rata-rata skor sebesar 78,4%. Hal tersebut juga didukung dari hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti bahwasanya di kelas IX G terdapat beberapa anak yang saling mengejek teman-temannya dengan nama samaran, menyoraki dan mengolok-ngolok temannya ketika di dalam kelas maupun pada jam istirahat. Hal ini menunjukkan bahwa masih terdapat siswa yang belum sepenuhnya memahami dampak *bullying* serta cara mencegah atau menanggulangnya.

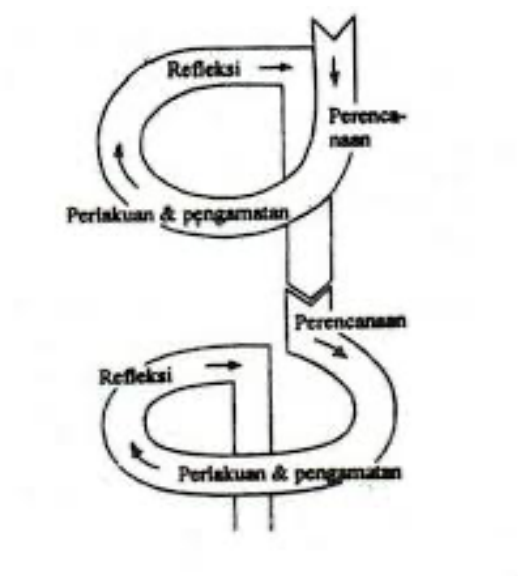
Salah satu teknik dalam BK yang dapat diterapkan oleh guru BK sebagai upaya untuk meningkatkan kesadaran anti *bullying* adalah layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*. Melalui teknik ini, siswa diberikan kesempatan untuk berpartisipasi dalam menggambarkan situasi tertentu, di mana mereka dapat bermain peran sebagai korban, pelaku, maupun pengamat. Dengan cara ini, mereka dapat lebih memahami dampak emosional dan sosial dari perilaku *bullying* serta meningkatkan empati. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Kurniawan (2019), yang menyatakan bahwa rendahnya kesadaran anti-*bullying* di kalangan remaja biasanya disebabkan oleh kurangnya edukasi berbasis pengalaman langsung. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Hidayat (2021) mengungkapkan bahwa metode *role playing* dapat meningkatkan kesadaran terhadap dampak negatif *bullying* serta pentingnya menciptakan lingkungan sekolah yang aman dan nyaman hingga 30%. Dengan demikian pemanfaatan SIANDUNG dapat lebih maksimal jika dikombinasikan dengan pendekatan yang melibatkan seluruh warga sekolah, termasuk siswa, guru, dan orang tua. Dengan adanya pemahaman yang lebih baik tentang *bullying*, diharapkan siswa tidak lagi menganggap perundungan sebagai hal yang sepele, melainkan sebagai tindakan yang dapat berdampak serius pada kesehatan mental dan emosional seseorang.

Berdasarkan penjelasan yang telah dipaparkan sebelumnya, diperlukan pengujian terhadap efektivitas *teknik role playing* dalam meningkatkan kesadaran anti-*bullying* di kalangan siswa kelas IX khususnya di kelas IX G. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menemukan layanan serta metode bimbingan kelompok yang tepat sehingga dapat membangun hubungan sosial yang lebih baik antar siswa. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mengkaji peningkatan kesadaran anti-*bullying* melalui penerapan teknik *role playing* pada siswa kelas IX G di SMP 5 Kudus.

METODE PENELITIAN

Rencana penelitian yang digunakan yaitu menggunakan metode Penelitian Tindakan Bimbingan dan Konseling (PTBK) dari Kemmis & Mc. Taggart, yang terdiri dari beberapa siklus yang dimana setiap siklus terdiri dari empat tahapan utama, yaitu perencanaan (*Planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), observasi (*observing*), dan refleksi (*reflecting*) dalam satu siklus yang saling terkait. Berikut ini

dikutipkan model visualisasi bagan menurut Kemmis & Mc. Taggart (Suharsimi Arikunto, 2010: 132) sebagai berikut:



Gambar 1. Proses Penelitian Tindakan

Penelitian ini dilaksanakan di kelas IX G SMP 5 Kudus dengan populasi sebanyak 30 siswa. Dari 30 siswa tersebut diambil sampel sebanyak 9 siswa yang teridentifikasi memiliki kesadaran anti *bullying* pada taraf sedang. Dalam menentukan sampel peneliti menggunakan teknik *purposive sampling*, yang mana teknik tersebut merupakan teknik pengambilan sampel dengan pertimbangan khusus (sugiyono,2021).

Data dalam penelitian ini dikumpulkan melalui metode observasi, wawancara, dan skala psikologis. Observasi dilakukan dengan menggunakan pedoman terstruktur untuk menilai efektivitas teknik role playing dalam meningkatkan kesadaran anti-*bullying* siswa. Wawancara digunakan untuk menggali hambatan yang dialami siswa selama tindakan serta perubahan perilaku sebelum dan sesudah diberikannya layanan. Sementara itu, skala psikologis berbasis skala Likert digunakan untuk mengukur tingkat kesadaran siswa terhadap perilaku anti-*bullying*. Lembar observasi diberikan kepada kolaborator guna mengevaluasi peningkatan layanan yang diberikan pada setiap siklus.

Data hasil pengukuran kesadaran anti-*bullying* diperoleh melalui beberapa langkah. Pertama, setiap siswa mengisi skala kesadaran anti *bullying*, dan skor yang mereka peroleh digunakan untuk menilai tingkat kesadaran mereka terhadap anti-*bullying*. Selanjutnya, total skor dari angket tersebut dikonversi ke dalam data kualitatif dengan menggunakan skala tiga untuk mempermudah analisis dan interpretasi. Kriteria kesadaran anti *bullying* dalam penelitian ini tertera pada tabel 1 berikut ini:

Tabel 1. Kriteria Kesadaran Anti *Bullying*

Interval	Kriteria
Skor < 68	Kesadaran anti <i>bullying</i> Rendah
Skor $\leq$ 102	Kesadaran anti <i>bullying</i> Sedang
Skor $\geq$ 102	Kesadaran anti <i>bullying</i> Tinggi

Wawancara digunakan untuk menggali hambatan yang dialami siswa selama tindakan serta perubahan perilaku sebelum dan sesudah diberikannya layanan. Sementara itu, skala psikologis berbasis skala Likert digunakan untuk mengukur tingkat kesadaran siswa terhadap perilaku anti-*bullying*. Lembar observasi diberikan kepada kolaborator guna mengevaluasi peningkatan layanan yang diberikan pada setiap siklus.

Teknik analisis data yang digunakan yaitu deskripsi komparatif, yaitu metode statistik yang bertujuan untuk menggambarkan data yang telah dikumpulkan secara apa adanya tanpa menarik kesimpulan atau melakukan interpretasi lanjut (Sugiyono, 2019). Teknik ini diterapkan untuk membandingkan pelaksanaan layanan bimbingan kelompok dari tahap awal, siklus pertama, hingga siklus kedua, dengan menghitung rata-rata dari skor yang diperoleh. Selanjutnya data tersebut dianalisis menggunakan deskripsi komparatif dengan cara membandingkan perubahan kesadaran anti *bullying* pada siswa yang diamati sejak tahap awal, siklus pertama, hingga siklus kedua. Setelah itu, dilakukan refleksi berdasarkan hasil analisis tersebut. Indikator keberhasilan dalam penelitian ini ditandai dengan meningkatnya kesadaran anti-*bullying*. Penelitian ini dianggap sukses apabila siswa yang awalnya berada dalam kategori sedang dalam hal kesadaran anti-*bullying* mampu mencapai rata-rata penilaian dalam kategori tinggi pada akhir siklus II.

Penelitian ini terdiri dari dua siklus, di mana setiap siklus mencakup empat tahapan utama yang terstruktur, yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Tahapan-tahapan tersebut dijelaskan secara lebih rinci sebagai berikut:

Siklus I

1. Perencanaan (Planning)

Pada tahap ini, dilakukan penentuan lokasi kegiatan serta penyusunan Rencana Pelaksanaan Layanan Bimbingan Kelompok (RPLBK) yang menggunakan teknik role playing. Selain itu, juga disiapkan skala yang bertujuan untuk menilai tingkat kesadaran anti-bullying pada peserta didik.

2. Tindakan (Action)

Kegiatan bimbingan kelompok dilaksanakan dengan topik "Komunikasi Efektif dalam Meningkatkan Kesadaran Anti-Bullying", menggunakan teknik role playing. Proses pelaksanaannya terdiri dari empat langkah utama, yaitu pembentukan kelompok diskusi,

pemberian informasi dan pembagian peran, pelaksanaan role playing, serta diskusi evaluatif sebagai penutup kegiatan.

3. Pengamatan (Observation)

Pada tahap ini, peneliti dan kolaborator melakukan observasi terhadap jalannya bimbingan kelompok dengan teknik role playing guna memantau efektivitas kegiatan dan respons peserta didik.

4. Refleksi (Reflection)

Hasil pengamatan dianalisis melalui diskusi reflektif yang dilakukan secara kolaboratif untuk mengevaluasi capaian tujuan, mengidentifikasi kendala, serta merancang strategi perbaikan yang akan diterapkan pada siklus berikutnya.

Siklus II

1. Perencanaan Ulang (Replanning)

Berdasarkan hasil refleksi dari siklus pertama, dilakukan revisi terhadap RPLBK agar lebih sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan tujuan penelitian.

2. Tindakan (Action)

Kegiatan diawali dengan penyampaian informasi mengenai capaian pada siklus sebelumnya, kemudian dilanjutkan dengan eksplorasi topik yang lebih mendalam. Pada tahap ini, bimbingan kelompok kembali diterapkan dengan memperkaya media pembelajaran dan meningkatkan dinamika kelompok menggunakan teknik role playing.

3. Pengamatan (Observation)

Observasi kembali dilakukan oleh peneliti dan tim untuk memantau jalannya kegiatan serta mengamati perkembangan kesadaran anti-bullying pada peserta didik setelah mengikuti bimbingan kelompok dengan teknik role playing.

4. Refleksi (Reflection)

Melalui diskusi reflektif, hasil pengamatan dianalisis untuk mengevaluasi efektivitas layanan, mengidentifikasi aspek yang masih perlu diperbaiki, serta menyusun strategi peningkatan layanan bimbingan kelompok di masa mendatang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan pada akhir bulan November- Desember 2024. Sebelum dilakukannya penelitian ini peneliti melakukan pengamatan perilaku siswa, dari mulai berangkat sekolah, pada saat mengikuti pembelajaran, saat istirahat dan pada saat di dalam kelas. Hasil dari pengamatan tersebut ditemui masih ada beberapa siswa yang perilaku dan sikapnya tidak mencerminkan sikap anti *bullying*

terutama pada kelas IX G oleh karena itu peneliti berinisiatif untuk memberikan layanan. Berikut hasil skala prilaku *anti bullying* yang dimiliki subjek penelitian.

Tabel 2. Hasil Rekapitulasi data Skala Prilaku Anti *Bullying*

NO	Kode Peserta Bimbingan Kelompok	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
1	FB	80	92	105
2	FR	82	94	108
3	RS	75	88	102
4	RC	78	90	104
5	AD	85	97	112
6	BK	70	84	99
7	IF	76	89	103
8	RE	81	93	107
9	YA	79	91	106
JUMLAH		706	818	946
RATA-RATA		78,4%	90,9%	105,1%
KATEGORI		Sedang	Sedang	Tinggi
RATA PERUBAHAN PER SIKLUS			+12,5	+14,2

Pada tabel 2 menunjukkan hasil pengolahan skor skala prilaku anti bullying sebelum diberikannya layanan, tingkat kesadaran anti-bullying siswa masih tergolong sedang, dengan rata-rata skor 78,4%. Beberapa siswa masih menganggap tindakan *bullying* sebagai hal yang biasa dalam pergaulan, sedangkan sebagian lainnya menyadari dampaknya tetapi belum memiliki keberanian untuk bertindak jika melihat teman mereka menjadi korban. Dari sembilan peserta bimbingan kelompok, skor yang diperoleh berkisar antara 70 hingga 85, menunjukkan bahwa pemahaman dan kesadaran mereka terhadap bullying masih perlu ditingkatkan.

Pada Siklus I, layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* mulai diterapkan dengan topik "Komunikasi Efektif dalam Meningkatkan Kesadaran Anti-Bullying". Siswa diberikan skenario yang menggambarkan peran sebagai pelaku, korban, dan saksi *bullying* dengan tujuan memberikan pengalaman langsung mengenai dampak psikologis dari tindakan *bullying*. Melalui pendekatan ini, siswa diharapkan dapat lebih memahami bagaimana perasaan korban serta menyadari pentingnya mencegah tindakan *bullying* di lingkungan sekolah.

Setelah pelaksanaan Siklus I, terjadi peningkatan skor rata-rata menjadi 90,9%, meskipun masih dalam kategori sedang. Beberapa peserta menunjukkan peningkatan pemahaman yang cukup baik,

dengan skor individu berkisar antara 84 hingga 97. Siswa mulai menunjukkan kesadaran yang lebih baik mengenai pentingnya menghentikan perilaku *bullying*, meskipun masih terdapat beberapa kendala dalam pelaksanaan. Beberapa siswa merasa canggung saat memerankan skenario dan kurang aktif dalam diskusi, yang menunjukkan bahwa mereka masih belum sepenuhnya nyaman dengan metode pembelajaran yang diterapkan.

Hasil refleksi pada Siklus I menunjukkan beberapa tantangan yang perlu diperbaiki. Beberapa siswa masih merasa malu dan ragu-ragu untuk memainkan peran dalam simulasi, sehingga mereka cenderung pasif dalam menampilkan ekspresi maupun respons yang seharusnya muncul dalam situasi *bullying*. Selain itu, pemahaman mereka terhadap konsep *bullying* masih bersifat kognitif, di mana mereka mengetahui bahwa *bullying* adalah tindakan yang salah tetapi belum cukup percaya diri untuk bertindak secara nyata jika menghadapi situasi serupa dalam kehidupan sehari-hari. Untuk mengatasi kendala ini, diperlukan tambahan materi berupa studi kasus nyata agar siswa dapat lebih mudah menghubungkan konsep yang dipelajari dengan pengalaman mereka sendiri.

Berdasarkan evaluasi dari Siklus I, perbaikan strategi dilakukan pada Siklus II dengan menambahkan studi kasus nyata yang relevan dengan lingkungan sekolah. Selain itu, diberikan pemahaman mengenai konsekuensi hukum bagi pelaku *bullying* agar siswa lebih menyadari dampak serius dari perilaku tersebut. Metode ini diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam diskusi dan memperkuat keberanian mereka untuk bertindak ketika menghadapi kasus *bullying* di sekitar mereka.

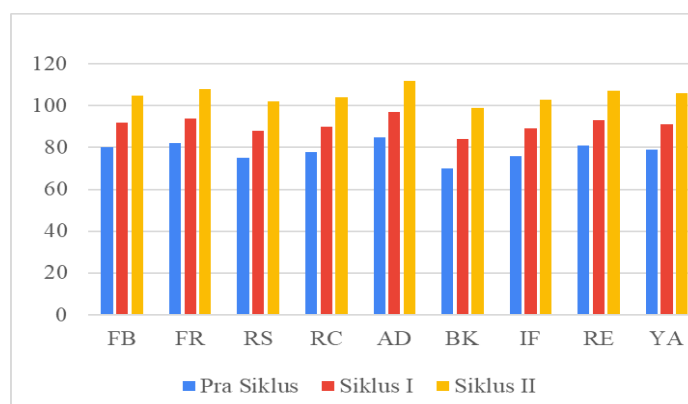
Hasil dari Siklus II menunjukkan peningkatan yang signifikan, dengan rata-rata skor kesadaran anti-*bullying* meningkat menjadi 105,1%, yang masuk dalam kategori tinggi. Siswa tidak hanya memahami konsep *bullying* tetapi juga menunjukkan perubahan sikap yang nyata dalam kehidupan sehari-hari. Mereka mulai lebih berani menegur teman yang melakukan *bullying* dan menunjukkan kepedulian dalam menciptakan lingkungan kelas yang lebih positif. Dalam aspek individu, skor siswa berkisar antara 99 hingga 109, menunjukkan bahwa hampir seluruh peserta mengalami peningkatan pemahaman dan kesadaran secara signifikan.

Refleksi dari Siklus II menunjukkan bahwa teknik *role playing* sangat efektif dalam meningkatkan kesadaran anti-*bullying*. Siswa lebih aktif dalam diskusi dan menunjukkan pemahaman yang lebih mendalam dibandingkan siklus sebelumnya. Meskipun masih terdapat beberapa kendala seperti rasa malu dalam memerankan skenario, keberanian siswa dalam mengekspresikan pendapat dan berpartisipasi dalam upaya pencegahan *bullying* mengalami peningkatan yang cukup baik.

Dari hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* mampu meningkatkan kesadaran anti-*bullying* secara signifikan. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan skor kesadaran dari 78,4% pada pra-siklus, menjadi 90,9% pada Siklus I, dan meningkat lebih lanjut hingga 105,1% pada Siklus II. Keberhasilan ini menunjukkan bahwa metode *role playing*

memberikan pengalaman nyata yang lebih bermakna, sehingga siswa tidak hanya memahami dampak bullying secara teori, tetapi juga dapat merasakannya melalui pengalaman langsung dalam simulasi.

Adapun grafik perhitungan pra siklus, siklus I, hingga siklus II yaitu sebagai berikut:



Gambar 2. Diagram Pra siklus, siklus I, dan siklus II

KESIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kesadaran anti-*bullying* pada siswa kelas IX G SMP 5 Kudus melalui layanan bimbingan kelompok dengan teknik role playing. Latar belakang penelitian ini didasarkan pada masih adanya perilaku *bullying* yang terjadi di lingkungan sekolah, baik dalam bentuk verbal, fisik, maupun sosial. Oleh karena itu, diperlukan intervensi yang dapat meningkatkan kesadaran dan pemahaman siswa mengenai dampak negatif *bullying* serta cara mencegahnya.

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dengan dua siklus. Setiap siklus terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Teknik role playing dipilih karena memungkinkan siswa mengalami secara langsung situasi yang berkaitan dengan *bullying*, baik sebagai pelaku, korban, maupun saksi. Dengan demikian, mereka dapat memahami secara lebih mendalam konsekuensi dari perilaku *bullying* dan mengembangkan empati terhadap sesama.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam kesadaran anti-*bullying* siswa. Pada Siklus I, rata-rata kesadaran anti-*bullying* meningkat dari 78,4% menjadi 90,9%, sedangkan pada Siklus II meningkat lebih lanjut menjadi 105,1%, yang masuk dalam kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa teknik role playing efektif dalam membantu siswa memahami pentingnya mencegah dan menghentikan perilaku *bullying*.

Selain peningkatan pemahaman kognitif, siswa juga menunjukkan perubahan sikap dan perilaku. Mereka lebih berani menegur teman yang melakukan *bullying*, bersedia melaporkan kejadian *bullying* kepada guru atau pihak sekolah, serta lebih empati terhadap korban *bullying*. Siswa juga menyatakan bahwa pengalaman langsung melalui *role playing* membuat mereka lebih mudah menginternalisasi nilai-nilai anti-*bullying* dibandingkan hanya melalui ceramah atau diskusi.

Partisipasi dalam bimbingan kelompok juga membantu siswa mengembangkan keterampilan *self-control* dan *problem-solving*. Dalam setiap sesi, siswa diajak untuk merefleksikan pengalaman mereka setelah bermain peran, berbagi pendapat, dan menyusun strategi untuk mencegah *bullying* di sekolah. Suasana yang kondusif dan dukungan dari teman sebaya turut berkontribusi dalam meningkatkan efektivitas kegiatan ini.

Berdasarkan temuan penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* merupakan pendekatan yang efektif dalam meningkatkan kesadaran anti-*bullying* pada siswa. Oleh karena itu, disarankan agar sekolah lebih sering mengadakan kegiatan serupa dan mengintegrasikannya dalam program bimbingan dan konseling. Selain itu, kolaborasi antara guru, konselor, serta orang tua juga diperlukan untuk menciptakan lingkungan sekolah yang aman dan bebas dari *bullying*.

SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, disarankan agar sekolah dan guru bimbingan konseling dapat mengoptimalkan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* secara berkelanjutan untuk meningkatkan kesadaran anti-bullying di kalangan siswa. Teknik ini terbukti efektif dalam membangun empati, pemahaman peran, dan sikap positif siswa terhadap upaya pencegahan bullying. Selain itu, kolaborasi antara sekolah dan orang tua sangat penting dalam menciptakan lingkungan yang aman dan mendukung perkembangan sosial-emosional siswa. Peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan penelitian ini dengan cakupan yang lebih luas dan pendekatan yang bervariasi agar hasil yang diperoleh semakin komprehensif dan aplikatif dalam konteks pendidikan yang lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Ananda, R. (2024). *Psikologi Sosial dalam Pendidikan: Fenomena Bullying di Sekolah*. Jakarta: Pustaka Edu.
- Hidayat, M., & Putri, S. (2024). *Dampak Bullying terhadap Kesehatan Mental Siswa*. Jurnal Pendidikan Karakter, 12(1), 45-58.
- Hidayat, R. (2021). *Peran Bimbingan Kelompok dalam Meningkatkan Kesadaran Anti-Bullying pada Siswa SMP*. Jakarta: PT Gramedia.
- Ilham, R., Hunawa, R. D., & Hunta, F. I. (2021). *Kejadian bullying pada remaja dan faktor yang berhubungan*. Jambura Nursing Journal, 3(1), 1-10.
- Kurniawan, A. (2019). *Strategi Pencegahan Perilaku Bullying di Sekolah Menengah Pertama*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Kurniawati, A. (2018). *Cyberbullying dalam Interaksi di Media Sosial*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Marela, G., Wahab, A., & Marchira, C. R. (2017). *Bullying verbal menyebabkan depresi pada remaja SMA di kota Yogyakarta*. Berita Kedokteran Masyarakat, 33(1), 1-7.

- Pratama, B., & Rahayu, T. (2024). *Studi Kasus Bullying di Sekolah dan Upaya Pencegahannya*. Jurnal Psikologi Pendidikan, 18(2), 78-91.
- Ramadhani, A., & Lestari, D. (2024). *Membangun Karakter Siswa melalui Lingkungan Sekolah yang Positif*. Yogyakarta: Media Ilmu.
- Santoso, Y., & Wibowo, F. (2023). *Strategi Pencegahan Bullying dalam Pendidikan Sekolah Dasar*. Jurnal Bimbingan dan Konseling, 15(3), 112-125.
- Saputra, A. (2020). *Psikologi Perundungan: Penyebab, Dampak, dan Intervensi*. Yogyakarta: Deepublish.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Wijaya, H., Sari, R., & Nugroho, A. (2023). *Interaksi Sosial dan Fenomena Bullying di Sekolah*. Bandung: Pustaka Nusantara.