

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA KAJIAN TEORI DAN KERANGKA BERFIKIR

2.1 Tinjauan Pustaka

Tinjauan pustaka merupakan upaya peneliti dalam mencari sebuah perbandingan, menginovasi guna memberikan inspirasi baru bagi penelitian selanjutnya. Selain itu penelitian terdahulu dapat menjadi acuan atau pengarah dalam menentukan keaslian penelitian, yang ditujukan untuk menentukan keabsahan redaksi yang dituangkan kedalam penulisan penelitian skripsi ini. Peneliti akan mencantumkan penelitian terdahulu yang searah dengan topik penelitian yang diteliti, dengan mencantumkan penulis, tahun juga ringkasan hasil penelitian terdahulu berupa table agar lebih mudah.

Tabel 2.1 Tinjauan Pustaka

No	Nama Peneliti, Judul, dan Tahun	Tujuan Penelitian	Metode Penelitian	Perbedaan
1.	M. Putra Dinata, Laila Tasmara, Rohiyati Berutu, Muhammad Ihsan. Pengaruh Layanan Konseling Kelompok (<i>Role Playing</i>) Dalam Mengatasi <i>Bullying</i> Di	Mengurangi perilaku <i>bullying</i> pada remaja dengan teknik <i>role playing</i> metode konseling kelompok.	Kualitatif deskriptif	Subjek penelitian, dan objek penelitian.

	Yayasan Penyantunan Anak Yatim Piatu (2022)			
Konseling kelompok dengan teknik <i>role playing</i> terbukti dapat digunakan dalam mengatasi tindak perilaku <i>bullying</i> pada remaja di yayasan tersebut.				
2.	Muhammad Asro, DYP Sugiharto, Awalya. Mengatasi Perilaku <i>Bullying</i> Siswa Melalui Konseling Kelompok Teknik <i>Role Playing</i> (2021)	Mengatasi dan menurunkan perilaku <i>bullying</i> dengan menggunakan metode konseling kelompok teknik <i>role</i> <i>playing</i> .	Kuantitatif	Subjek penelitian dan objek penelitian
Tingkat perilaku <i>bullying</i> di lokasi penelitian tergolong tinggi, dan konseling kelompok teknik <i>role playing</i> terbukti berhasil menurunkan perilaku menyimpang siswa SMP di lokasi penelitian tersebut.				
3.	Jidarahati Gaho, Kaminudin Telaumbanua, Bestari Laila. Efektivitas Layanan Konseling Kelompok	Menguji keefektivitas layanan konseling kelompok teknik <i>role</i> <i>playing</i> guna meningkatkan	Kulitatif	Subjek penelitian, dan objek penelitian.

	Dengan Teknik <i>Role Playing</i> Dalam Meningkatkan Interaksional Sosial Siswa Kelas SMA Negeri 1 Lahusa Tahun Pembelajaran 2020/2021 (2021)	interaksi siswa SMA di lokasi penelitian.		
Layanan konseling kelompok teknik <i>role playing</i> terbukti efektif dalam meningkatkan interaksional siswa SMA di lokasi penelitian.				
4.	Atikah Dewi Anggita, Iin Purnamasari, Rahmat Rais. Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Menyimpang Pada Anak Usia Sekolah Dasar Di SD Negeri Pleburan 03 Semarang (2021)	Menganalisis bentuk perilaku menyimpang apa yang terjadi, faktor yang mempengaruhi dan upaya yang dapat dilakukan untuk menangani perilaku	Kualitatif deskriptif.	Objek penelitian.

		menyimpang pada anak.		
<p>Hasil dari penelitian bentuk penyimpangan adalah berupa tindakan menyakiti orang lain, berbohong bahkan merusak fasilitas sekolah. Faktor yang melatarbelakangi adalah kurangnya kesiapan dalam menyerap dan belajar terkait norma budaya juga proses belajar yang tidak tepat. Upaya yang dapat diberikan dalam mengatasi perilaku menyimpang yaitu dengan tindakan preventif, kuratif, represif, dan persuasive</p>				
5.	Desti Br. Pangaribuan, Luh Putu Sri Lestasi, Kadek Suranata. Pengaruh Konseling Kelompok Dengan Teknik <i>Role Playing</i> Untuk Mengurangi Kecenderungan Perilaku Bullying Di Sekolah Menengah Pertama (2023)	Melakukan validasi atas konseling kelompok dengan teknik <i>role playing</i> dapat berpengaruh atau tidak dalam mengurangi kecenderungan perilaku bullying di lokasi penelitian tersebut.	Kuantitatif	Objek penelitian
<p>Konseling kelompok menggunakan teknik <i>role playing</i> berpengaruh pada pengurangan kecenderungan perilaku <i>bullying</i> di SMP Negeri 2 Singaraja.</p>				

6.	Sigit Hardiyanto, Elfi Syahri. R. Remaja Dan Perilaku Menyimpang (2018)	Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui faktor apa saja yang menyebabkan remaja melakukan perilaku menyimpang.	Kualitatif deskriptif	Objek penelitian.
Faktor yang menyebabkan remaja melakukan perilaku menyimpang yakni kelemahan orang tua dalam melakukan pengawasan, sehingga anak dapat dengan bebas melakukan hal yang seharusnya mendapat perhatian dan pengawasan dari orang tua.				
7.	Nirmalasari, Hasmiati, dan Nurjannah. Enomena <i>Bullying</i> Pada Teman Sebaya Di SDN 12 Tanassang (2021)	Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui bentuk atau tindakan perilaku <i>bullying</i> dan faktor yang mempengaruhi	Kualitatif	Objek penelitian.
Hasil penelitian menunjukkan bahwa di SD lokasi penelitian bentuk-bentuk tindakan <i>bullying</i> yang terjadi diantaranya <i>bullying</i> secara fisik dan <i>bullying</i> secara mental. Serta faktor yang mempengaruhi terjadinya <i>bullying</i> yaitu,				

pengaruh teman sebaya, lingkungan atau pergaulan, serta perasaan lebih hebat dari rekan sebaya lainnya.

8.	Nabilah Suci. D. J, Iin Purnamasari, M. Aniq. K. B. Dampak <i>Bullying</i> Terhadap Kepercayaan Diri Anak (2021)	Menganalisis dampak <i>bullying</i> terhadap kepercayaan diri anak di SDN Kedungmundu Semarang.	Kualitatif studi kasus.	Objek penelitian.
----	--	---	-------------------------	-------------------

Dampak yang ditimbulkan dari efek perilaku *bullying* terhadap kepercayaan diri adalah terdapat korban *bullying* yang mengaami penurunan tingkat kepercayaan diri, namun ada juga yang tidak mengalami penurunan kepercayaan diri melainkan menjadikan pengalaman tindak perilaku *bullying* sebagai motivasi.

9.	Asih Sukasih, Affan Yusra, Anggun. S, Belynda. S, Natalia A. Putri. Pengaruh Konseling Kelompok Terhadap Kemampuan Bersosialisasi	Bertujuan untuk mengetahui pengaruh konseling kelompok terhadap kemampuan beradaptasi di panti asuhan.	<i>Literature review.</i>	Metode, dan objek penelitian.
----	---	--	---------------------------	-------------------------------

	Remaja Di Panti Asuhan. (2022)			
Berdasarkan hasil tinjauan literature ditemukan bahwa konseling kelompok memberikan pengaruh terhadap upaya memperbaiki masalah sosialisasi terutama pada aspek komunikasi.				
10.	Putu Yulia. A. D. Perilaku <i>School Bullying</i> Pada Siswa Sekolah Dasar (Skripsi, 2020)	Tinjauan terkait perilaku <i>bullying</i> di sekolah dasar berupa bentuk aksi <i>bullying</i> di sekolah, dan faktor yang mendorong.	Kualitatif deskriptif	Objek penelitian dan metode penelitian.
Perilaku <i>bullying</i> disekolah menjadi hal yang sulit terlepas dari kehidupan bersosialisasi dilingkungan sekolah dasar, yang umum terjadi adalah mengejek, menghina, merendahkan, berkata kasar, melakukan kekerasan fisik, dan perilaku mengganggu di kelas. Faktor umum yang terjadi adalah kurangnya pengawasan dari pihak sekolah, dan tidak menindak tegas anak-anak yang melakukan aksi perundungan maupun mengganggu.				
11.	Hernalita. P, Najlatun. N. Teknik <i>Role Playing</i> Dalam Bimbingan Dan Konseling Untuk Perilaku <i>Bullying</i> Di Sekolah	Memberikan informasi mengenai teknik <i>role playing</i> yang dapat diterapkan oleh konselor upaya	Kualitatif	Objek penelitian dan metode penelitian.

	Menengah. (2021)	dalam mencegah dan mengatasi perilaku <i>bullying</i> .		
Berdasarkan hasil simpulan yang ditulis bahwa hasil studi literature menyatakan bahwa teknik <i>role playing</i> berhasil menurunkan perilaku <i>bullying</i> yang terjadi di sekolah menengah.				
12.	Silvia Artha. D. S, Fadhilla Yusri. Pengaruh Konseling Kelompok Terhadap Kepercayaan Diri Korban <i>Bullying</i> Pada Anak Usia SD. (2023)	Meningkatkan kepercayaan diri anak korban perilaku <i>bullying</i> dan menguji pengaruh konseling kelompok dalam meningkatkan kepercayaan diri anak korban tindak perilaku <i>bullying</i> .	Pra-eksperimen.	Objek, metode dan tujuan penelitian.
Terdapat pengaruh yang signifikan terhadap penerapan konseling kelompok pada peningkatan kepercayaan diri anak, dan terdapat kelalaian guru atas				

ketidaktahuan telah terjadinya tindak perilaku *bullying* yang menimpa siswa dan siswi di sekolah dasar lokasi penelitian tersebut.

13.	Dian Toberi. S. Pemberian Layanan Konseling Kelompok Dengan Teknik <i>Role Playing</i> Dalam Mengurangi Perilaku <i>Bullying</i> Pada Peserta Didik Kelas VII SMPN 3 Bandar Lampung. (Skripsi, 2019)	Mengetahui apakah layanan informasi menggunakan media animasi efektif dalam menurunkan perilaku <i>bullying</i> di lingkungan sekolah.	Kuantitatif	Objek penelitian.
Konseling kelompok dengan teknik <i>role playing</i> berhasil menurunkan perilaku <i>bullying</i> siswa/I di SMPN 3 Bandar Lampung pada tahun ajaran 2018/2019.				
14.	Ahiruddin, Harun. R, dan Ridwan. D. P. Pengaruh Layanan Konseling Kelompok Pada Perilaku Korban Perundungan Di	Penelitian ini ditujukan untuk mengetahui pengaruh pada layanan konseling kelompok yang	Kuantitatif.	Objek dan metode penelitian.

	SMK Negeri 1 Bogor. (2023)	diberikan kepada korban perundungan di SMK Negeri tersebut.		
<p>Terdapat pengaruh yang signifikan terhadap siswa/I korban perundungan, hasil uji regresi yang digunakan juga menunjukkan ke arah yang positif ditunjukkan dengan semakin banyak pertemuan pada layanan konseling kelompok, maka semakin memberikan efek yang positif terhadap perilaku anak korban perundungan. Dikarenakan layanan ini memberikan dampak yang signifikan terhadap anak korban perundungan, pihak sekolah pun berupaya untuk mempertahankan upaya layanan konseling ini kepada anak-anak yang lain.</p>				
15.	Satriya. T, Jarkawi, dan Farial. Upaya Guru Bimbingan dan Konseling Dalam Mengatasi Perilaku Maladaptif Siswa Dengan Layanan Konseling Kelompok. (2020)	Tujuan dari penelitian tersebut yakni untuk mengetahui bentuk perilaku maladaptif siswa di lokasi tersebut, faktor yang mempengaruhi , serta upaya guru BK dalam menangani	Kualitatif	Objek dan subjek penelitian.

		anak yang mengalami perilaku maladaptif di SMP tersebut.		
<p>Perilaku maladaptif yang dilakukan siswa di lokasi penelitian tersebut diantaranya membuat keributan di dalam kelas, membully, serta membolos. Faktor yang mendorong anak-anak tersebut dalam melakukan perilaku maladaptif yakni control diri yang lemah, lingkungan, keluarga dan pergaulan teman sebaya.</p>				
16.	Eko Keswanto, Heri. S. I, MA. Primaningrum, D. Pengaruh Konseling Kelompok Dengan Teknik <i>Self Management</i> Untuk Mereduksi Perilaku <i>Bullying</i> Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Jepara. (2023)	Bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh konseling kelompok menggunakan teknik <i>self-management</i> terhadap perilaku <i>bullying</i> .	Kuantitatif.	Subjek dan teknik dalam penelitian.
<p>Berdasarkan hasil pembahasan yang telah dilakukan dalam penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh antara konseling kelompok menggunakan teknik <i>self-management</i> terhadap perilaku <i>bullying</i> siswa/I di SMP tempat lokasi penelitian.</p>				

17.	N. K. A. S. Andini, K. Gading, G. Sedanayasa. Pengaruh Konseling Kelompok Model SPICC Dengan Teknik Bermain Peran Terhadap Peningkatan Perilaku Aserti Korban <i>Bullying</i> . (2019)	Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh konseling kelompok model SPICC dengan teknik bermain peran (<i>role playing</i>) pada peningkatan perilaku asertif korban <i>bullying</i> di kelas XI SMK tempat lokasi penelitian.	Qurasi Eksperimen.	Metode dan subjek penelitian.
Dapat disimpulkan bahwa teknik (<i>sequentially planned integrative for children</i>) dengan teknik <i>role playing</i> berpengaruh terhadap peningkatan perilaku asertif korban <i>bullying</i> di lokasi penelitian tersebut.				
18.	Abdu Rahman. Pengaruh Teknik <i>Role Playing</i> Pada Bimbingan Kelompok	Terdapat pengaruh atau tidak pada teknik <i>role playing</i> pada	Kualitatif	Objek penelitian.

	Terhadap Berkurangnya Perilaku <i>Bullying</i> Siswa Bermasalah Di SMK Negeri 1 Barru <i>BULLYING</i> SISWA BERMASALAH DI SMK NEGERI 1 BARRU (2019)	bimbingan kelompok terhadap berkurangnya perilaku <i>bullying</i> pada siswa bermasalah di SMK Negeri 1 Barru.		
Setelah diberikan bimbingan kelompok dengan teknik <i>role playing</i> sebanyak empat kali pertemuan siswa yang ditempatkan sebagai Objek mengalami penurunan yang signifikan pada perilaku bermasalah berupa <i>bullying</i> yang dilakukan. Hal ini menunjukkan bahwa teknik <i>role playing</i> terhadap bimbingan konseling menunjukkan jumlah penurunan pada perilaku <i>bullying</i> di tempat lokasi penelitian tersebut.				
19.	Rina Tri Yuniati. Mengurangi Perilaku <i>Bullying</i> Melalui Metode <i>Role Playing</i> Di MTS Negeri 2 Purbalingga. (2022)	Diujukan untuk mengurangi perilaku <i>bullying</i> menggunakan metode <i>role playing</i> di MTS Negeri 2 Purbalingga	Kuatitatif.	Objek penelitian.
Persentase penurunan perilaku <i>bullying</i> mengalami penurunan sebesar 25,3% dan korban <i>bullying</i> mengalami penurunan sebesar 22,7% pada pra				

siklus dan siklus juga mengalami penurunan perilaku *bullying* seluruhnya menjadi kategori rendah.

20.	Jihan Fairuz. A, Aniek Wirastania. Efektivitas Teknik <i>Role Playing</i> Dalam Bimbingan Kelompok Terhadap Perilaku <i>Bullying</i> Siswa Kelas VII SMP Negeri 5 Surabaya. (2022)	Penelitian ini bertujuan untuk menguji keefektivan teknik <i>role playing</i> dalam bimbingan kelompok terhadap perilaku <i>bullying</i> siswa kelas VIII SMP Negeri 5 Surabaya.	Kuantitatif.	Objek dan Objek penelitian
-----	--	--	--------------	----------------------------

Hasil dari perolehan skor skala menunjukkan pengaruh yang signifikan, dapat disimpulkan bahwa teknik *role playing* berpengaruh pada proses layanan bimbingan kelompok terhadap perilaku *bullying* siswa di lokasi penelitian tersebut.

2.2 Kajian Teori

Dalam penelitian ini peneliti akan menggunakan teori modifikasi, *bullying*, konseling kelompok, dan *role playing*.

2.2.1 Modifikasi Perilaku

2.2.1.1 Definisi Modifikasi

Segala hal dalam aspek kehidupan bersosial, kegiatan yang ditujukan untuk merubah perilaku seseorang dikategorikan sebagai modifikasi perilaku. Sementara itu modifikasi perilaku secara umum diartikan setiap segala tindakan yang bertujuan untuk mengubah perilaku (Purwanta, 2012). Menurut Soetarlinah Soekadji (1983) dalam Purwanta (2012) menyatakan bahwa modifikasi perilaku merupakan upaya merubah sebuah perilaku serta emosi manusia dengan cara menguntungkan berdasarkan hokum-hukum teori modern sebagai proses belajar. Sedangkan menurut Wolpe (1973) dalam Purwanta (2012) mengemukakan bahwa modifikasi merupakan penerapan peinsip belajar yang telah teruji secara eksperimental untuk merubah perilaku adaptif, kebiasaan yang tidak adaptif dilemahkan maupun dihilangkan, perilaku adaptif yang ditimbulkan dan dikukuhkan.

Berdasarkan ketiga pemaparan terkait definisi modifikasi perilaku dapat disimpulkan bahwa, modifikasi perilaku merupakan segala bentuk proses belajar dalam membiasakan atau mengubah perilaku baru yang tentunya ditujukan untuk membentuk perilaku yang baik. Dan dalam penelitian ini, modifikasi dikaitkan dengan aktivitas belajar yang akan menstimulasi empati objek guna menggantikan perilaku

2.2.1.2 Analisis Fungsi

Analisis fungsi merupakan upaya pertama yang harus dilakukan dalam melakukan modifikasi perilaku, analisis fungsi ini dilakukan untuk memenuhi kebutuhan informasi untuk kemudian digunakan dalam menganalisis rencana intervensi apa yang sesuai untuk melancarkan aksi upaya modifikasi perilaku pada objek terkait. Terdapat tiga hal yang perlu dilakukan dalam analisis fungsi, seperti faktor pendorong terjadinya perilaku, yang mempertahankan perilaku dan tuntutan lingkungan terhadap klien (Sutarlinah

Soekadji dalam Purwanta, 2012). Terdapat formula ABC dalam melakukan analisis fungsi diantaranya:

- a. *Antecedent*, faktor yang menyebabkan terjadinya perilaku.
- b. *Behavior*, hal yang mengenai perilaku yang dipermasalahkan berupa intensitas, frekuensi maupun durasi lamanya.
- c. *Consequence*, akibat yang terjadi setelah perilaku itu terjadi.

Dalam analisis fungsi tentu menghimun terkait penilaian perilaku, penilaian perilaku ini memiliki beberapa tahapan diantaranya (Graeff, Elder, & Booth, 1996):

1. Meninjau hasil penilaian yang ditujukan untuk mengetahui fakta atau data mengenai kepercayaan, pengetahuan dan praktik objek sasaran yang berkaitan dengan masalah perilaku.
2. Meninjau daftar perilaku ideal yang ditunjukkan secara umum pada objek sasaran.
3. Memilih perilaku sasaran yakni perilaku yang tidak ideal yang ditemukan dan dipilih sebagai perilaku yang dijadikan point dalam merubah perilaku tidak ideal tersebut.

2.2.1.3 Waktu Proses Modifikasi Perilaku

Dalam penelitian ini, waktu proses modifikasi yang dilakukan mengacu kepada penelitian terdahulu yang cukup terkenal terkait dengan penelitian pembentukan kebiasaan yang dilakukan oleh Phillippa Lally dan tim pada tahun 2009. Yang diterbitkan di *European Journal od Social Psychology* dengan Judul “*How are habits formed: Modeling habit formation in the real world.*” Tentunya ini menjadi acuan dalam menentukan berapa lama waktu yang diperlukan dalam membentuk kebiasaan baru.

Pada penelitian ini, 96 orang dewasa berpartisipasi dalam upaya membentuk kebiasaan baru seperti berolahraga, menerapkan pola makan

sehat, dan berhenti merokok. Dalam kurun waktu 12 minggu, mereka diminta untuk mencatat setiap langkah yang diambil. Hasil menunjukkan rata-rata waktu yang dibutuhkan untuk membentuk kebiasaan baru adalah 66 hari, dengan rentang waktu antara 18 hingga 254 hari tergantung kompleksitas kebiasaan dan karakteristik individu. Waktu yang dibutuhkan dalam membentuk kebiasaan baru ini dapat dipengaruhi oleh beberapa hal diantaranya:

1. Kompleksitas kebiasaan, berkembangnya kebiasaan yang lebih kompleks, belajar bahasa baru atau keterampilan baru membutuhkan waktu yang lebih lama.
2. Motivasi, orang yang memiliki motivasi dalam mengubah kebiasaan baru biasanya lebih mudah melakukannya.
3. Konsistensi membangun kebiasaan baru lebih cepat jika dilakukan dengan teratur dan berkelanjutan.

Hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa sebuah upaya dalam menciptakan perubahan atau kebiasaan baru membutuhkan waktu dan usaha yang konsisten dan berkelanjutan, serta didasari oleh keinginan yang kuat dari dirinya sendiri.

2.2.2 Konsep *Bullying*

2.2.2.1 Definisi *Bullying*

Bullying merupakan kegiatan menindas seseorang yang dilakukan satu pihak yang memiliki kepentingan baik individu maupun kelompok, yang tidak lain dari tujuannya adalah untuk mendapatkan pengakuan atas kekuatan dan kekuasaan yang dimiliki. *Bullying* merupakan sebuah tindakan yang bersifat mengintimidasi serta dorongan paksaan yang dilakukan seorang baik berupa individu maupun kelompok kepada pihak yang lebih lemah untuk melakukan sesuatu, dengan tujuan untuk mencelakakan fisik, mental maupun emosional seseorang (Budhi, Kill *Bullying*; Hentikan Kekerasan di Sekolah,

2016). Menurut KBBI *bullying* merupakan tindakan menindas, merundung, menyiksa, atau mengintimidasi menggunakan kekerasan baik berupa ancaman, paksaan dengan tujuan menyalahgunakan sesuatu maupun dilakukan untuk mengintimidasi seseorang.

Bullying berasal dari Bahasa *Inggris* yakni *bull* yang berarti “banteng”, diibaratkan seseorang yang memiliki kecenderungan berperilaku menyimpang berupa *bullying* kerap kali menyeruduk lawannya yang lebih lemah seperti banteng (Amini Y. S., 2008). Rigby menyuarakan bahwa *bullying* merupakan tingkah laku yang ditujukan untuk menyakiti atau melukai seseorang baik secara verbal maupun non-verbal yang dilakukan secara terus-menerus dan berulang-ulang agar korbannya merasa tertekan, serta terdapat ketimpangan kekuatan antara korban dan pelaku (Astuti, 2008). *Bullying* merupakan sebuah perilaku negative yang dilakukan secara berulang dengan tujuan meyakiti seseorang didasari oleh ketidaksenangan terhadap satu pihak maupun sekumpulan orang secara langsung kepada seseorang yang tidak memiliki kemampuan untuk melawan (Olweus, 1994). Masih serupa dengan pengertian *bullying* menurut Yayasan SEJIWA (2008) menguraikan pendapat bahwa *bullying* merupakan penyalahgunaan kekuatan dan kekuasaan yang dilakukan individu maupun kelompok. Pelaku *bullying* tidak hanya identik pada kekuatan fisiknya saja, melainkan kuat secara mental sehingga dengan ini korban *bullying* tidak memiliki kekuatan mental yang sama dan tidak dapat membela diri atas tindak tidak menyenangkan yang dilakukan orang lain terhadapnya (Amini T. Y., 2008).

Dari pengertian diatas yang sudah disampaikan oleh beberapa ahli yang berkompeten di bidangnya dapat disimpulkan bahwa *bullying* merupakan sebuah tindakan perilaku menyimpang yang ditujukan untuk menindas, melakukan kekerasan fisik maupun verbal, menyudutkan pihak yang lebih lemah, dan hasrat untuk mendapatkan pengakuan atas dominasi dirinya di lingkungan sosialnya. Pelaku *bullying* identik dengan kemampuan fisiknya

yang lebih dari pada anak yang lain, kebebasannya dalam mengekspresikan diri walaupun berpotensi menyakiti orang lain, juga memiliki mental yang kuat sehingga dapat menjadi hal yang dapat menyudutkan korban *bully* menjadi tidak berdaya secara mental.

2.2.2.2 Bentuk-bentuk *Bullying*

Bullying dikategorikan kedalam lima kategori (Riauskina, Djuwita, & ani, 2005) diantaranya;

- a. Kontak fisik langsung, seperti memukul, mendorong, menggigit, menjambak, menendang, dan sebagainya.
- b. Kontak verbal langsung, seperti mengancam, merendahkan, mempermalukan, sarkasme, dan hal-hal yang berunsur mengintimidasi.
- c. Perilaku non-verbal langsung, menjulurkan lidah atau meledek, menampilkan ekspresi muka tidak suka, merendahkan mengejek dan lainnya.
- d. Perilaku non-verbal tidak langsung mengucilkan dan mendiamkan seseorang.
- e. Pelecehan seksual.

Terdapat tiga bentuk *bullying* (Colosoro, 2003), yaitu;

- a. *Verbal bullying* atau *bullying* secara lisan, dapat berupa *name-calling* (memberi nama julukan), ejekan, meremehkan, kritikan yang kejam, fitnah secara personal, menghina ras, bermaksud atau bersifat seksual, dan ucapan yang kasar.
- b. *Physical bullying* atau *bullying* fisik, berupa menampar, memukul, mencekik, mencolek, meninju, menendang, menggigit, menggores, memelintir, meludahi dan lain sebagainya.

- c. *Relational bullying* atau *bullying* secara berhubungan diantaranya, berupa pengabaian, pengasingan, pengeluaran, penghindaran dan lain sebagainya.
- d. *Cyber bullying* tindak perilaku *bullying* yang didapatkan melalui media sosial yang berisi pesan yang mengandung unsur menyakiti, baik menggunakan gambar maupun tulisan, membuat website yang memalukan berisi pemberitahuan tentang korban, penyebarluasan video aksi *bullying* yang berisi tentang korban sedang diintimidasi.

Dari bermacam-macam uraian yang membahas terkait bentuk-bentuk perilaku *bullying*, dapat disimpulkan bahwa bentuk-bentuk *bullying* digambarkan tidak hanya secara fisik, dan verbal namun juga dapat dilakukan secara langsung maupun tidak, juga *bullying* yang dilakukan secara online atau yang biasa dikenal dengan *cyber bullying*.

2.2.2.3 Karakteristik Pelaku *Bullying*

Pelaku *bullying* cenderung kuat, agresif, melakukan sesuatu sesuai kehendaknya atau cenderung lebih aktif dalam mengekspresikan perasaannya, juga menunjukkan kehendaknya untuk diakui dan mendominasi dengan melakukan tindak kekerasan (Olweus, 1994). Pelaku *bullying* biasanya agresif baik secara verbal maupun non-verbal, haus akan ketenaran, kerap kali berbuat kegaduhan, mencari kesalahan orang lain, tidak terima dengan pencapaian atau kemampuan orang lain, serta hidup berkelompok atau membentuk geng guna menguasai kehidupan sosialnya di sekolah (Astuti, 2008).

Terdapat beberapa karakteristik yang menunjukkan pelaku *bullying* (Astuti, 2008) diantaranya;

- a. Gemar berkelompok dalam menguasai kehidupan sosial di sekolah.
- b. Kerap kali menggunakan lokasi tertentu sebagai tempat berkumpul baik di sekolah maupun disekitarnya.

- c. Memiliki popularitas di sekolah.
- d. *Labeling* tingkah laku dengan berjalan seperti seorang ketua saat bersama kelompoknya.
- e. Gemar menabrak rekan sebayanya yang juga sedang berada disekitarnya, dan berkata kasar.
- f. Merendahkan dan melecehkan orang lain.

Dari hasil pernyataan yang diuraikan diatas terkait karakteristik pelaku *bullying* dapat disimpulkan bahwa pelaku *bullying* memiliki karakter yang cenderung temperamental, ingin diakui dilingkungan sosialnya dengan menggunakan kekerasan dan menindas pihak lain yang lebih lemah.

2.2.2.4 Faktor Terjadinya *Bullying*

Faktor yang berpotensi mempengaruhi anak dalam melakukan tindak perilaku *bullying* diantaranya terdapat faktor biologi, pengaruh keluarga, teman juga lingkungan sosialnya. Berdasarkan penelitian, terdapat perpaduan faktor yang mempengaruhi tindak perilaku *bullying* yaitu keterkaitan antara individu, resiko lingkungan serta perlindungan interaksi dalam menentukan perilaku *bullying* (Verlinden & Thomas, 2012). Terdapat tujuh faktor yang mempengaruhi seseorang dalam melakukan tindak perilaku *bullying* (Astuti, 2008), diantaranya;

- a) Perbedaan kelas
- b) Tradisi senioritas
- c) Senioritas
- d) Keluarga yang tidak harmonis
- e) Situasi sekolah yang cenderung diskriminatif
- f) Karakter individu atau kelompok
- g) Presepsi penilaian yang salah pada perilaku korban.

Bullying disebabkan oleh beberapa faktor (Novianti, 2008) diantaranya;

- a) Faktor keluarga (pengalaman pribadi mendapat tindak kekerasan di lingkungan keluarga, anak-anak yang tumbuh dari keluarga agresif dan meniru di kehidupan sehari-harinya)
- b) Faktor kepribadian (memiliki kepribadian pendendam, iri, hasrat untuk mendapat pengakuan di lingkungan)
- c) Faktor Sekolah (minimnya pengawasan pihak sekolah dalam memantau siswa yang melakukan tindak perilaku *bullying* sehingga menjadi rantai aktivitas yang tidak terputus).

Terdapat faktor dominan lain yang dapat mengubah perilaku seseorang dalam menggiring dirinya untuk menjadi pelaku *bullying* yaitu adalah kelompok bermain. Faktor ini timbul ketika seseorang memiliki kelompok bermain dan tidak memiliki pedoman dalam membawa dirinya, maka potensi terbesar akan membawa dirinya menjadi pelaku *bullying* melalui kelompok bermainnya tersebut (Zakiyah, Humaedi, & Sanoso, 2017).

2.2.3 Konseling Kelompok

2.2.3.1 Pengertian Konseling Kelompok

Konseling kelompok merupakan layanan yang memberikan bantuan atas pengembangan kemampuan diri, dan pencegahan terhadap konflik-konflik sosial yang melibatkan individu serta solusi dalam penyelesaian sebuah permasalahan (Adhiputra, 2015). Konseling kelompok merupakan upaya memberikan bantuan yang diberikan kepada seorang konselor kepada kliennya atau orang yang membutuhkan bantuan guna menyelesaikan permasalahannya dengan situasi kelompok senasib (Prayitno & Amti, p. 2004). Konseling kelompok merupakan sebuah bantuan yang diberikan kepada individu dalam situasi kelompok yang bersifat memberikan

penyembuhan, pencegahan, dan pengarahan yang diberikan dalam upaya memudahkan perkembangan serta pertumbuhan (Kurnanto, 2013).

Konseling kelompok adalah suatu proses antara individu satu dengan yang lainnya yang berjalan secara dinamis, berfokus pada pikiran serta tingkah laku yang disadari juga dibina oleh sebuah kelompok yang dimanfaatkan dalam meningkatkan pemahaman serta penerimaan diri menuju perilaku yang lebih baik lagi (Lubis, 2011). Konseling kelompok merupakan bantuan yang dilakukan dalam situasi kelompok yang bersifat pencegahan, pemberian serta penyelesaian masalah yang mana didalamnya diberikan kemudahan dalam menjalankan perkembangannya (Nurihsan, 2012).

Bedasarkan hasil penjelasan dari berbagaimacam ahli yang berpendapat, dapat disimpulkan bahwa konseling kelompok merupakan sebuah usaha maupun upaya dalam memberikan layanan yang bertujuan menanggulangi, menyelesaikan, dan memberikan solusi atas segala permasalahan yang menyangkut individu dengan lingkup kelompok senasib yang ditujukan untuk memotivasi seseorang dalam melakukan perubahan tertentu.

2.2.3.2 Asas Konseling Kelompok

Terdapat dua belas asas yang memumpuni dalam konseling kelompok (Prayitno & Amti, p. 2004), diantaranya:

- a) Asas Kerahasiaan, dilakukan dengan tujuan merahasiakan hal-hal yang bersifat privasi seperti permasalahan, hambatan keluarga dan segala hal yang bersifat sensitive.
- b) Asas Kesukarelaan, memberikan segala upaya atas dasar suka rela atau kemanusiaan tanpa mengharapkan apapun.
- c) Asas Keterbukaan, dalam sebuah kelompok khususnya konseling kelompok sebagai sebuah salah satu upaya dalam menyelesaikan

permasalahan setiap anggota kelompok berkewajiban untuk saling terbuka atas segala pemikiran dan perasaannya.

- d) Asas Kekinian, mengedepankan pemikiran yang rasional dan merdeka menyesuaikan diri dari berkembangnya zaman merupakan upaya untuk menghindari diri dari kolotnya pemikiran orang-orang zaman dahulu agar lebih mudah diterima oleh masyarakat luas.
- e) Asas Kemandirian, kemandirian tentu menjadi hal yang harus dimiliki setiap orang agar tidak selalu menggantungkan kehidupannya pada orang lain terutama dalam konseling kelompok.
- f) Asas Kegiatan, setiap rangkaian usaha dan kegiatan yang telah direncanakan menjadi bagian dari keharusan dalam melibatkan diri pada serangkaian kegiatan yang ada.
- g) Asas Kedinamisan, bersemangat atas segala sesuatu merupakan kegiatan yang positif. Selain mensugesti diri sendiri untuk selalu bersemangat dan energik, secara langsung maupun tidak orang lain akan terdoktrin dengan pemikiran yang semangat pula.
- h) Asas Keterpaduan, bersifat menghubungkan dan mengadaptasi ilmu pengetahuan guna menjadi kemampuan dan kompetensi diri yang berkualitas.
- i) Asas Kenormatifan, bersifat normatif sesuai dengan norma kehidupan yang berlaku di masyarakat.
- j) Asas Keahlian, mengembangkan proses dan isi pembahasan secara keseluruhan.
- k) Asas Alih Tangan, memindahkan individu kepada petugas yang lebih ahli ketika individu yang bersangkutan belum merasa terbantu.
- l) Asas Tut Wuri Handayani, menciptakan suasana yang yang aman, nyaman, tentram, serta memberikan stimulus dan dukungan yang optimal terhadap masing-masing individu

Dari asas-asas yang disampaikan diatas, dapat disimpulkan dalam proses modifikasi perilaku menyimpang di Tapak Suci Putera Muhammadiyah Jagakarsa akan mengedepankan asas kerahasiaan, keterbukaan, kesukarelaan, kemandirian, kenormatifan, keahlian serta tut wuri handayani dalam memodifikasi perilaku menyimpang yang mereka lakukan guna menjadi peribadi yang lebih baik lagi.

2.2.3.3 Bentuk-Bentuk Konseling Kelompok

Bentuk-bentuk dalam konseling kelompok digunakan untuk membantu setiap individu dalam memecahkan permasalahan yang mereka hadapi melalui kegiatan kelompok (Salahudin, 2010). Terdapat beberapa cara dalam bentuk khusus konseling kelompok, diantaranya:

a. *Home Room Program*

Kegiatan yang dilakukan diluar jam pelajaran dengan tujuan membicarakan hal-hal yang penting untuk dibahas, yang dilakukan dengan menciptakan suasana yang menyenangkan agar klien dapat dengan mudah menceritakan hal-hal yang berkaitan dengan permasalahannya.

b. *Karyawisata*

Salah satu kegiatan rekreasi yang berfungsi sebagai salah satu cara dalam konseling kelompok.

c. *Diskusi Kelompok*

Melalui diskusi kelompok memberikan kesempatan kepada siswa dalam memecahkan masalah bersama-sama, bertukar pikiran dan saling menguatkan satu sama lain. Masalah-masalah yang dapat didiskusikan antara lain seperti; a) perencanaan suatu kegiatan; b) masalah-masalah belajar; c) masalah penggunaan waktu senggang dan sebagainya.

d. Kegiatan Kelompok

Dalam cara melakukan konseling kelompok, kegiatan kelompok memberikan efek yang cukup signifikan. Pasalnya anak-anak akan terlibat kegiatan bersama yang kemudian akan dijalankan dan dilakukan dengan sebaik-baiknya.

e. Organisasi Siswa

Organisasi siswa juga merupakan salah satu cara dalam bimbingan kelompok, dan dalam organisasi juga terdapat masalah yang sifatnya individu maupun kelompok. Melalui itu anak akan terbiasa belajar untuk menghadapi permasalahan-permasalahan yang akhirnya akan memberikan pembelajaran yang berharga baginya dalam menghadapi permasalahan lainnya dikemudian hari dengan lebih bijak.

Dari cara-cara bimbingan kelompok yang telah disebutkan diatas (Salahudin, 2010), peneliti menyimpulkan dalam kegiatan konseling kelompok akan mengambil teknik kegiatan kelompok berupa diskusi dan *role playing game* yang ditujukan untuk menumbuhkan empati anak-anak pelaku *bullying* dengan memberikan rasa yang sama saat menjadi korban *bullying*.

2.2.3.4 Tahapan Dalam Konseling Kelompok

Dalam penelitian ini menggunakan teori yang dikemukakan oleh Salahudin (2010), yang membahas diantaranya terkait tahapan dalam konseling :

1. Identifikasi masalah, pada penelitian ini identifikasi masalah dilakukan untuk mengenal dan mengetahui gejala maupun kecenderungan yang tampak pada objek.
2. Diagnosis, dalam penelitian ini menetapkan permasalahan dan kecenderungan yang tampak pada objek.

3. Prognosis, menetapkan jenis bantuan yang akan dilakukan kepada objek.
4. Terapi, proses pelaksanaan bantuan. Dalam penelitian ini terapi berupa *role playing*.
5. Evaluasi, dalam penelitian ini tahap evaluasi merupakan tahap kesimpulan berhasil atau tidaknya upaya modifikasi perilaku yang telah dilakukan.

2.2.4 Teknik Role Playing

2.2.4.1 Pengertian Role Playing

Role Playing merupakan sebuah cara untuk memberikan pelajaran dengan menggunakan teknik pertukaran peran, yang dilakukan siswa yang saling berkaitan, memerankannya sebagai tokoh hidup maupun benda mati (Handayana, 2012). Metode *role playing* merupakan sebuah jenis teknik simulasi yang umumnya digunakan sebagai pendidikan sosial serta hubungan antar manusia (Hamalik, 2013). Pengertian bermain peran (*role playing*) adalah metode pembelajaran yang didalamnya memperlihatkan perilaku-perilaku pura-pura serta menghayati tokoh yang diperankan (Abdurrahman, 2012).

Role playing merupakan metode pembelajaran yang mengarah kepada bagian dari simulasi yang ditujukan untuk mengkreasikan peristiwa yang terjadi di masa lalu atau merupakan bagian dari sejarah, peristiwa aktual serta kejadian yang akan terjadi di masa depan (Sanjaya, 2010). *Role playing* (bermain peran) merupakan sebuah model pembelajaran yang bertujuan untuk membantu anak dalam pencarian jati diri di lingkungan sosialnya serta mencari jalan keluar dari sebuah permasalahan dengan bantuan kelompok (Uno, 2008).

Berdasarkan pengertian yang disampaikan beberapa ahli diatas dapat disimpulkan bahwa, teknik *role playing* merupakan sebuah permainan peran yang ditujukan untuk mengedukasi seseorang dalam menemukan jati dirinya melalui bermain peran, memecahkan permasalahan melalui kelompok, dan proses menumbuhkan rasa empati kepada orang lain melalui peran yang dijalankan dan cerita yang dimainkan.

2.2.4.2 Kelebihan Kekurangan dan Kegunaan *Role Playing*

Terdapat beberapa kelebihan dari metode *role playing* (Ahmadi & Prasetyo, 1997), diantaranya:

- a) Memperjelas kondisi sosial yang terjadi.
- b) Memperbanyak pengalaman mengenai kondisi sosial tertentu.
- c) Mendapat pencerahan terkait pandangan sebuah tindakan dalam kondisi sosial dari berbagai aspek.

Dari kelebihan yang ada terdapat pula kekurangan dari metode *role playing* (Djamarah & Zain, 2006) yaitu:

- f. Melatih diri, memahami, dan mengingat pesan moral yang disampaikan.
- g. Sebagai sarana berlatih dalam berinisiatif dan berkreaitif.

Terdapat pula pendapat lain yang berbicara terkait kelebihan *role playing* (Handayana, 2012), yakni:

- a) Seluruh anak memiliki hak dan dilibatkan dalam menunjukkan kemampuannya dalam bekerja sama.
- b) Setiap anak memiliki kebebasan untuk memilih dan berekspresi.
- c) Permainan merupakan penemuan yang mudah dan dapat digunakan dalam berbagai situasi serta waktu yang berbeda.
- d) Guru berhak mengevaluasi kompetensi anak berdasarkan pengamatan.

- e) Permainan merupakan pengalaman belajar yang tidak membosankan bagi anak.

Dari banyaknya pernyataan yang sudah dipaparkan oleh beberapa ahli yang berkompeten dibidangnya, dapat disimpulkan bahwa kelebihan dari metode *role playing* dapat menjadi sarana bagi anak untuk menstimulus kreatifitas dan ekspresi diri dalam pencarian jati diri dan mendapatkan penghargaan dari upaya yang dilakukan. Juga dapat menjadi sarana dalam menyelesaikan permasalahan yang searah dengan tujuan dari metode ini yakni berpotensi pula untuk memodifikasi perilaku *bullying* dari anak-anak yang terlibat menjadi pelaku *bullying* di lingkungan sekolahnya. Terdapat beberapa kegunaan metode *role playing* (Ahmadi & Prasetyo, 1997), yakni:

- a) Menyampaikan pengertian yang tidak dapat dijelaskan secara lisan.
- b) Memberikan gambaran terkait bagaimana seseorang bertingkah laku sesuai dengan situasi sosial tertentu.
- c) Memberikan kesempatan dalam menilai dan sudut pandang terkait tingkah laku sosial yang ada.
- d) Belajar menempatkan diri saat berada dalam situasi yang tidak baik, sebagai upaya membubuhkan perasaan empati.
- e) Memberikan kesempatan untuk menghayati keadaan dalam situasi sosial tertentu berupa tindakan bukan dengan lisan.
- f) Memberikan gambaran bagaimana seharusnya seseorang bertindak dalam mengatasi situasi sosial tertentu.

Dari pernyataan yang disampaikan oleh (Ahmadi & Prasetyo, 1997) bahwa segala hal yang diupayakan dalam memberikan edukasi melalui bermain peran, semata-mata ditujukan untuk membubuhkan rasa empati anak dalam menggambarkan situasi sosial yang dapat menunjang pemberdayaan diri mereka dalam meraih taraf keberfungsian sosial yang seimbang.

2.2.4.3 Langkah – langkah *Role Playing*

Terdapat beberapa langkah-langkah dalam melakukan *role playing* atau bertukar peran, menurut (Djamarah & Zain, 2006):

- a. Menetapkan masalah sosial yang akan diperagakan
- b. Berikan pengarahan terkait alasan, tujuan dan cara mempraktikkan
- c. Pilih pemeran yang akan memerankan sesuai dengan konteks yang akan diperankan
- d. Berikan kesempatan bagi pemeran untuk memikirkan cara bermain yang akan dipraktikkan
- e. Akhiri permainan peran ketika situasi sudah mencapai ketegangan
- f. Akhiri permainan peran disertai dengan diskusi untuk mencari penyelesaian masalah yang dihadapi selama bertukar peran dilakukan.

Dari beberapa langkah-langkah yang disampaikan oleh Djarmah dan Zain (2006) dalam penelitian ini *role playing* dilakukan dengan melakukan pergantian peran, antara korban bertukar peran menjadi pelaku begitupun sebaliknya pelaku berperan menjadi korban. Hal ini dimaksudkan, agar pelaku dapat merasakan situasi, perasaan, dan hal apa yang akan dilakukan ketika diposisikan menjadi korban perundungan atau tindak perilaku *bullying*. Yang tentunya dengan ini diharapkan, efek yang di dapat akan menuntun pelaku untuk melakukan introspeksi diri serta mencari titik terang dari tindakan yang telah dilakukan.

2.2.4 Kerangka Berfikir

