

## EFEKTIVITAS PENGGUNAAN TEKNIK ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN PERILAKU ASSERTIF PADA SISWA KORBAN BULLYING DI SMP NEGERI 4 PALOPO

Nur Intan Syahputri Tabang<sup>1</sup>, Septya Suarja<sup>2</sup>, Andi Nurhayati<sup>3</sup>, Nur Saqinah Galugu<sup>4</sup>

<sup>1</sup>intantabang@gmail.com, <sup>2</sup>septyasuarja@umpalopo.ac.id, <sup>3</sup>nurhayati@umpalopo.ac.id,  
<sup>4</sup>nursaqinah@umpalopo.ac.id

Program Studi Bimbingan Dan Konseling  
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Palopo

### Abstract

*This study aims to determine the effectiveness of role playing techniques in improving assertive behavior among students who are victims of bullying at SMP Negeri 4 Palopo. This research uses a quantitative approach with a pre-experimental design of the one-group pretest-posttest type. The subjects of the study were 10 students who were identified as bullying victims, selected using purposive sampling based on interviews and observations conducted with the school counselor (BK teacher). The main instrument used in this study was a Likert-scale questionnaire on assertive behavior, supported by observation sheets and interview guidelines as complementary data. Prior to its use, the questionnaire was tested for validity and reliability. The validity test was conducted using Pearson correlation on 30 trial students, resulting in 41 valid items with *r*-count values greater than the *r*-table (0.361). The reliability test showed a Cronbach's Alpha value of 0.874, indicating high internal consistency. Data analysis techniques included descriptive analysis, Shapiro-Wilk normality test, and hypothesis testing using the paired sample *t*-test. The results showed a significant increase in posttest scores compared to pretest scores, with a significance value of 0.000 ( $p < 0.05$ ). These findings indicate that the role playing technique is effective in enhancing assertive behavior in students who are victims of bullying. The implication of this study suggests that school counselors should consider applying this technique as an intervention strategy to build students' confidence and assertive communication skills in school settings.*

**Keywords:** Role-playing technique, Assertive behavior, Bullying.

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas teknik *role playing* dalam meningkatkan perilaku asertif pada siswa korban bullying di SMP Negeri 4 Palopo. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *pre-eksperimental* jenis *one-group pretest-posttest design*. Subjek penelitian berjumlah 10 siswa yang merupakan korban bullying, dipilih menggunakan teknik *purposive sampling* berdasarkan hasil wawancara dan observasi dengan guru BK. Instrumen utama dalam penelitian ini adalah angket perilaku asertif berbentuk skala Likert, didukung dengan lembar observasi dan pedoman wawancara sebagai data pelengkap. Sebelum digunakan, instrumen angket diuji validitas dan reliabilitasnya. Uji validitas dilakukan dengan

korelasi Pearson terhadap 30 siswa uji coba dan menghasilkan 41 item valid dengan nilai  $r$  hitung  $> r$  tabel (0,361). Uji reliabilitas menunjukkan nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,874, menandakan konsistensi internal yang tinggi. Teknik analisis data meliputi uji deskriptif, uji normalitas Shapiro-Wilk, dan uji hipotesis menggunakan *paired sample t-test*. Hasil analisis menunjukkan peningkatan signifikan skor posttest dibandingkan pretest dengan nilai signifikansi 0,000 ( $p < 0,05$ ). Temuan ini menunjukkan bahwa teknik *role playing* efektif meningkatkan perilaku asertif siswa korban bullying. Implikasi penelitian ini menyarankan agar guru BK menggunakan teknik ini sebagai strategi intervensi dalam membangun keberanian dan keterampilan komunikasi asertif siswa di sekolah.

**Kata Kunci:** Teknik role playing, perilaku asertif, bullying

## PENDAHULUAN

*Bullying* merupakan salah satu permasalahan serius yang sering terjadi di lingkungan sekolah dan berdampak buruk pada perkembangan psikologis siswa. Korban bullying cenderung mengalami berbagai masalah, seperti rendahnya rasa percaya diri, gangguan emosional, hingga sulitnya membangun hubungan sosial yang sehat. Salah satu dampak yang paling umum adalah menurunnya kemampuan perilaku asertif, yaitu kemampuan untuk mengungkapkan pendapat, keinginan, dan perasaan secara jujur dan tanpa merugikan orang lain. Rendahnya perilaku asertif pada siswa korban bullying dapat memperburuk kondisi mereka, membuat mereka semakin terisolasi, dan rentan menjadi korban bullying berulang (Kusumawaty et al., 2023) (Margaretha et al., 2023).

Fenomena bullying tidak hanya terjadi di negara-negara maju, tetapi juga meluas ke negara berkembang seperti Indonesia. Menurut data yang dihimpun oleh Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) dan Federasi Serikat Guru Indonesia (FSGI), kasus perundungan di sekolah menjadi isu yang cukup mengkhawatirkan. Terdapat setidaknya 1.478 laporan kasus bullying, menunjukkan peningkatan signifikan dibandingkan tahun-tahun sebelumnya, yakni 266 kasus pada 2022, 53 kasus pada 2021, dan 119 kasus pada 2020. Baru-baru ini, FSGI melaporkan sekitar 30 kasus perundungan terjadi sepanjang tahun 2023, dengan 80% di antaranya berlangsung di sekolah yang berada di bawah Kemendikbud Ristek, sementara 20% lainnya terjadi di sekolah di bawah Kementerian Agama. Peningkatan perilaku kekerasan yang tidak terkontrol di sekolah merupakan salah satu bentuk *bullying*. Perilaku *bullying* dapat terjadi di semua tingkat pendidikan, mulai dari taman kanak-kanak hingga perguruan tinggi (Azis, 2015).

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Rudi Pranoko (2019), sebagian besar perilaku bullying masuk dalam kategori sedang dengan persentase sebesar 34,37%. Hal ini menunjukkan bahwa perilaku *bullying* cukup sering terjadi di kalangan siswa SMP

Negeri 1 Turi. Sementara itu, penelitian lain yang dilakukan (Herman et al., 2017) di SMP Negeri 28 Padang mengungkapkan bahwa sebagian besar kasus *bullying* yang dilakukan siswa merupakan *bullying* verbal, disusul oleh *bullying* fisik, dan terakhir *bullying* sosial. Selain itu, terdapat perbedaan perilaku *bullying* berdasarkan jenis kelamin dan status sosial ekonomi.

Sekolah seharusnya menjadi lingkungan yang aman dan nyaman bagi siswa untuk belajar serta mengembangkan diri. Namun, fakta menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang merasa terancam akibat tindakan *bullying*. Penanganan *bullying* memerlukan pendekatan yang holistik, salah satunya melalui pengembangan keterampilan sosial siswa. Dalam konteks ini, perilaku asertif menjadi salah satu aspek yang perlu diperkuat pada siswa korban *bullying*. Perilaku asertif dapat membantu siswa dalam menghadapi situasi sulit, melindungi diri dari tindakan tidak adil, serta menjalin hubungan sosial yang lebih sehat (Margaretha et al., 2023) (Hidayati et al., 2022).

Perilaku *bullying* terjadi disebabkan karena adanya beberapa faktor yaitu faktor eksternal dan internal. Faktor internal mencakup hal-hal yang berasal dari dalam diri anak, seperti karakteristik kepribadian, pengalaman kekerasan di masa lalu, dan pola asuh orang tua yang terlalu memanjakan sehingga menghambat pembentukan kepribadian yang dewasa (Herawati & Deharnita, 2019) Sementara itu, faktor eksternal melibatkan pengaruh dari keluarga, lingkungan sekolah, masyarakat, serta teman sebaya (Abdullah & Ilham, 2023). Hal ini diperkuat dengan hasil penelitian yang mengemukakan terdapat 3 (tiga) faktor eksternal penyebab terjadinya *bullying* yaitu faktor keluarga, faktor teman sebaya serta faktor tayangan televisi dan media sosial (Al Hamid & Mokoginta, 2023).

Kata asertif berasal dari bahasa Inggris "*ascertain*," yang berarti menentukan atau menetapkan. Perilaku asertif mengacu pada kemampuan untuk mengungkapkan perasaan, minat, pemikiran, kebutuhan, dan pendapat secara bijaksana, adil, percaya diri, tepat, serta tegas, dengan penuh tanggung jawab dan tetap menghormati diri sendiri maupun orang lain. Sikap tegas menunjukkan keberanian untuk menyampaikan pikiran, perasaan, dan keyakinan secara langsung, jujur, tepat, dan bertanggung jawab (Wuri, 2015). Perilaku asertif dapat ditingkatkan melalui berbagai teknik yang diterapkan dalam layanan bimbingan kelompok, seperti *role playing*, sosiodrama, psikodrama, dan *brainstorming*. Teknik-teknik ini dirancang untuk membantu individu mengembangkan keterampilan komunikasi yang lebih efektif, meningkatkan kepercayaan diri, dan belajar

menghadapi situasi sosial dengan cara yang lebih tepat dan tegas. Dengan pendekatan-pendekatan ini, siswa dapat diberdayakan untuk mengekspresikan perasaan dan pendapat mereka secara jujur dan penuh tanggung jawab, sambil tetap menghargai diri mereka sendiri dan orang lain (Nabila & Fauziah, 2022). Adapun teknik yang dirasa sesuai untuk meningkatkan perilaku asertif pada siswa korban bullying adalah dengan penggunaan teknik *role playing*.

Dalam dunia pendidikan, termasuk dalam bimbingan dan konseling, *role playing* adalah teknik yang melibatkan individu (siswa) untuk memerankan situasi yang bersifat imajinatif namun relevan dengan kehidupan nyata. Tujuannya adalah untuk membantu siswa memahami diri mereka sendiri, mengembangkan keterampilan tertentu (termasuk keterampilan dalam memecahkan masalah), menganalisis perilaku, atau memperlihatkan kepada orang lain bagaimana seseorang seharusnya berperilaku dalam suatu situasi (Herlina, 2015). Hal ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan (Novianti, 2018) yang menyatakan bahwa *role playing* adalah salah satu alat pembelajaran yang digunakan dalam mencapai tujuan bimbingan kelompok. Teknik ini efektif untuk mengatasi masalah sosial serta meningkatkan pemahaman dan keterampilan dalam hubungan antar manusia. Dengan menerapkan *role playing* pada remaja, mereka dapat menggali perasaan, sikap, nilai, dan cara-cara menyelesaikan masalah melalui peran yang dimainkan dan diskusi bersama.

Penelitian sebelumnya mendukung hal ini, yang menunjukkan bahwa penerapan teknik *role playing* dapat efektif untuk meningkatkan perilaku asertif (Guna & Ulfa, 2019). Penerapan teknik *role playing* ini dapat membantu meningkatkan keberanian dalam menyampaikan pendapat (Mamahit et al., 2021). parafrasekan saya kalimat diatas agar terhindar dari plagias (Wuri, 2015). Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian yang peneliti lakukan diantaranya, (Andriati, 2015) dengan judul “Pengembangan Model Bimbingan Klasikal Dengan Teknik *Role Playing* untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri” dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa model bimbingan klasikal yang menerapkan teknik *Role Playing* terbukti efektif dalam meningkatkan kepercayaan diri anak. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari selisih 44,66% antara skor pre-test sebelum perlakuan dan post-test setelah perlakuan diberikan. Novianti, (2018) dengan judul “Efektivitas Teknik *Role Playing* untuk Mengembangkan Perilaku Asertif Remaja” dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa Penelitian ini

menghasilkan suatu teknik yang terbukti efektif dalam meningkatkan perilaku asertif pada remaja, yang dikembangkan berdasarkan teori dan bukti empiris. Guna & Ulfa, (2019) dengan judul “Teknik *Role Playing* Untuk Meningkatkan Perilaku Asertif Siswa Di SMA 1 Muhammadiyah Baubau” dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa Teknik *Role Playing* dalam bimbingan kelompok untuk meningkatkan perilaku asertif siswa terbukti efektif, karena setelah diberikan perlakuan, siswa mampu berteman dengan siapa saja, berani menyampaikan pendapat, dan membuat keputusan yang dipertanggung jawabkan, berkat kualitas layanan bimbingan dan konseling serta teknik yang diterapkan. Sri Maisyaroh, (2024) dengan judul “Penerapan teknik *role playing* dalam bimbingan kelompok untuk meningkatkan perilaku asertif siswa” dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan Teknik *Role Playing* dalam bimbingan kelompok untuk meningkatkan perilaku asertif siswa terbukti efektif. Setelah perlakuan diberikan, siswa dapat berteman dengan siapa saja, berani menyampaikan pendapat, dan membuat keputusan yang dapat dipertanggungjawabkan, berkat kualitas layanan bimbingan dan konseling serta teknik yang diterapkan.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan teknik *role playing* memiliki efektivitas dalam meningkatkan berbagai aspek keterampilan sosial, termasuk perilaku asertif. Misalnya, beberapa studi mengungkapkan bahwa siswa yang terlibat dalam aktivitas *role playing* mengalami peningkatan signifikan dalam hal kemampuan komunikasi, keberanian untuk berbicara di depan umum, dan kemampuan untuk menegosiasikan konflik. Namun, studi yang secara khusus meneliti efektivitas teknik ini pada siswa korban *bullying* di lingkungan sekolah masih terbatas, terutama dalam konteks sekolah menengah pertama. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas penggunaan teknik *role playing* dalam meningkatkan perilaku asertif pada siswa korban *bullying* di SMP Negeri 4 Palopo.

Teknik *role playing* sejalan dengan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti di SMP Negeri 4 Palopo, pada 11 November 2024, informasi yang diperoleh menunjukkan bahwa perilaku *bullying* masih terjadi di kalangan siswa. Hal ini berdasarkan wawancara dengan guru BK di sekolah tersebut, mengatakan bahwa bentuk *bullying* yang terjadi adalah *bullying* verbal yaitu penghinaan, seperti ejekan dan pemanggilan dengan menyebut nama orang tua, juga terjadi. Selanjutnya guru BK juga mengatakan salah satu siswa di sekolah tersebut juga menjadi korban *bullying* di sekolah ini yang hampir setiap

hari diejek oleh temannya karena memiliki tubuh yang kecil tetapi siswa tersebut tidak pernah melawan, dia hanya diam, bahkan di dalam kelas dia tidak mempunyai teman, tidak seperti teman-temannya yang lain yang mempunyai teman bermain, ataupun teman untuk pergi ke kantin. Setelah melakukan wawancara langsung dengan korban bullying di tempat penelitian kondisi mental yang dihadapi oleh korban hanya memilih untuk diam tanpa melawan saat di *bullying* oleh teman-temannya.

Melalui penelitian ini, diharapkan dapat diperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai manfaat teknik *role playing* dan memberikan rekomendasi praktis bagi guru, konselor, dan pihak sekolah dalam menangani kasus *bullying*. Teknik ini diharapkan tidak hanya meningkatkan perilaku asertif siswa korban bullying, tetapi juga menciptakan lingkungan sekolah yang lebih inklusif dan suportif. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam mengembangkan program intervensi yang lebih efektif untuk mendukung siswa korban *bullying* sehingga mereka dapat menghadapi tantangan sosial dengan lebih percaya diri dan resilient.

Dengan adanya implementasi teknik *role playing*, diharapkan siswa dapat mengembangkan keterampilan untuk berkomunikasi secara lebih efektif, mengungkapkan perasaan mereka dengan tegas, serta mengelola tekanan sosial yang mungkin mereka hadapi. Pada akhirnya, penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan dalam pengembangan strategi pembelajaran dan intervensi yang berbasis pada kebutuhan psikologis dan sosial siswa, terutama mereka yang menjadi korban *bullying*. Penelitian ini juga diharapkan menjadi langkah awal untuk mengatasi permasalahan *bullying* secara lebih komprehensif dan berkelanjutan.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen, yang dirancang menggunakan metode *Pre-Eksperimen (pre-test- perlakuan- posttest)*. Menurut Rukmini dalam (Irfan Abraham, 2022) menyatakan bahwa desain pre-eksperimen adalah jenis desain eksperimen yang melibatkan satu kelompok saja tanpa adanya kelompok kontrol atau pembanding. Pada tahap awal pelaksanaan penelitian, kelompok eksperimen diberi tes awal atau *pre-test*. Selanjutnya, kelompok tersebut diberi perlakuan menggunakan teknik *role playing*, dan diakhiri dengan pemberian tes akhir atau *post-test*. Hasil dari *pre-test* dan *post-test* akan dibandingkan menggunakan uji hipotesis

statistik. Jika nilai post-test lebih tinggi, maka dapat disimpulkan bahwa perlakuan atau treatment yang diberikan efektif. Sebaliknya, jika nilai *pre-test* lebih tinggi dibandingkan *post-test*, maka perlakuan atau treatment yang diterapkan dianggap tidak efektif. Pada desain penelitian ini, dilakukan dua kali pengukuran: pengukuran pertama dilakukan sebelum pemberian layanan konseling dengan teknik *role playing*, dan pengukuran kedua dilakukan setelah pemberian layanan konseling dengan teknik yang sama

Desain penelitian ini mengikuti pola seperti yang tertera pada tabel berikut:

**Tabel 1.** Desain *One Group Pre-test Post-test*

| Kelompok   | Pengukuran  | Perlakuan             | Pengukuran  |
|------------|-------------|-----------------------|-------------|
| Eksperiman | (pre- test) | (teknik role playing) | (post test) |
|            | O1          | X                     | O2          |

Keterangan:

O1 : Pengukuran pertama dilakukan dengan memberikan pretest berupa angket perilaku asertif kepada siswa yang menjadi korban *bullying* sebelum diberikan perlakuan.

X : Pelaksanaan layanan konseling teknik *role playing* atau pemberian perlakuan untuk meningkatkan perilaku asertif pada siswa korban *bullying*.

O2 : Pengukuran kedua berupa posttest dengan menggunakan angket perilaku asertif yang diberikan kepada siswa korban *bullying* setelah pemberian layanan konseling kelompok dengan menggunakan Teknik *role playing*.

Penelitian ini melibatkan siswa SMPN 4 PALOPO sebagai populasi yang berjumlah 600 siswa, dengan sampel terdiri dari kelas tujuh (VII) dan delapan (VIII), sampel diambil menggunakan teknik purposive sampling, yaitu pemilihan sampel berdasarkan kriteria tertentu yang sesuai dengan tujuan penelitian. Adapun kriteria sampel dalam penelitian ini adalah: Siswa yang mengalami *bullying*, baik verbal, fisik, maupun sosial. Berdasarkan informasi hasil observasi, wawancara, dan koordinasi dengan guru BK serta wali kelas, ditetapkan 10 siswa yang menjadi korban *bullying* sekaligus sebagai sampel yang kemudian akan dikelompokkan dan diberikan pre-test, perlakuan, dan post-test.

Alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrumen yang telah diuji kevalidan dan reabilitasnya yang selanjutnya dilakukan penilaian menggunakan skala likert. Selanjutnya data hasil penelitian akan di olah dengan cara statistic deskriptif dan

diuji hipotesis menggunakan uji T, jika data yang didapatkan tidak normal maka akan digunakan uji Wilcoxon dengan bantuan SPSS

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Sesuai dengan kebutuhan penelitian ini, instrument pengumpulan data berupa angket skala Perilaku Asertif perlu melalui uji validitas dan reliabilitas untuk mengetahui apakah teori-teori dan aspek yang digunakan sudah sesuai dengan kebutuhan penelitian ini serta apakah responden memahami maksud dari setiap butir item-item pernyataan/pertanyaan yang diberikan dan konsisten dalam memilih setiap item pernyataan/pertanyaan tersebut. Setelah angket skala perilaku asertif dibagikan kepada 30 siswa sebagai responden maka dilakukan uji validitas. Hasil ini didapatkan setelah di uji menggunakan SPSS dengan merujuk kepada syarat jika (nilai  $r$  hitung lebih besar dari pada nilai  $r$  tabel 0,361 dan nilai signifikansinya lebih kecil dari 0,05 maka dikatakan valid), syarat ini dipilih sesuai dengan jumlah responden pada tabel  $r$  product moment yaitu  $n:30$  sedangkan untuk uji reliabilitas syarat yang digunakan yaitu (apabila nilai *Cronsbach's Alpha* Lebih besar dari 0,6 maka dinyatakan reliabel).

**Tabel 3.** Hasil Uji Reliabilitas Angket Skala Perilaku Asertif

| Reliability Statistics |            |
|------------------------|------------|
| Cronbach's Alpha       | N of Items |
| .898                   | 41         |

Berdasarkan tabel di atas diketahui nilai hasil pre-test dari ke 10 sampel semua dalam kategori rendah dengan nilai rata-rata 41,67, **83,4**, sementara itu diketahui nilai hasil post-test dari ke 10 sampel semua masuk kategori tinggi dengan nilai rata-rata **153,4**, maka terdapat peningkatan nilai rata-rata sebesar 70,0 setelah diberikan treatment.

**Tabel 4.** Hasil *Pre-test* dan *Post-test Self-confidence* siswa korban *bullying*.

| No               | Inisial | Pre-test    | Post-test    | Peningkatan |
|------------------|---------|-------------|--------------|-------------|
| 1                | V       | 81          | 158          | 77          |
| 2                | R       | 82          | 151          | 69          |
| 3                | A       | 80          | 152          | 72          |
| 4                | A       | 85          | 160          | 75          |
| 5                | R       | 78          | 155          | 77          |
| 6                | D       | 88          | 155          | 67          |
| 7                | A       | 79          | 157          | 78          |
| 8                | N       | 88          | 145          | 57          |
| 9                | W       | 88          | 154          | 66          |
| 10               | A       | 85          | 147          | 62          |
| <b>Rata-rata</b> |         | <b>83,4</b> | <b>153,4</b> | <b>70,0</b> |

**Analisis Deskriptif**

Dalam penelitian ini, data yang akan diuji analisis deskriptif ialah data hasil *pre-test* dan *post-test*, sebagai berikut:

**Tabel 5.** Hasil *Pre-test* dan *Post-test* Untuk Uji Analisis Deskriptif

| Pre-Test | Post-Test |
|----------|-----------|
| 81       | 158       |
| 82       | 151       |
| 80       | 152       |
| 85       | 160       |
| 78       | 155       |
| 88       | 155       |
| 79       | 157       |
| 88       | 145       |
| 88       | 154       |
| 85       | 147       |

tujuannya untuk memberi gambaran umum mengenai data berupa data minimum, maximum, mean dan standar deviasion sehingga peneliti dan pembaca dapat memahami pola dasar, sebaran, dan karakteristik data sebelum masuk ke analisis lanjutan. Hasilnya menunjukkan:

**Tabel 6.** Hasil Uji Analisis Descriptive

| Descriptive Statistics |    |         |         |        |                |
|------------------------|----|---------|---------|--------|----------------|
|                        | N  | Minimum | Maximum | Mean   | Std. Deviation |
| pretest                | 10 | 78      | 88      | 83.40  | 3.893          |
| posttest               | 10 | 145     | 160     | 153.40 | 4.742          |
| Valid N (listwise)     | 10 |         |         |        |                |

Data *pre-test* dengan N sebagai jumlah sampel memiliki nilai minimum 78 dan maximum 88, dengan mean 83.40 dengan standar deviation 3.893, sedangkan data hasil *post-test* dengan N sebagai jumlah sampel memiliki nilai minimum 145 dan maximum 160, dengan mean 153.40 dan standar deviation 4.742.

### Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang didapatkan dari hasil *pre-test* dan *post-test* berdistribusi normal atau tidak, jika datanya berdistribusi normal maka uji yang digunakan selanjutnya ialah uji parametrik sebaliknya jika datanya tidak berdistribusi normal maka uji yang digunakan ialah non parametrik. dasar pengambilan keputusan dalam uji ini yaitu:

jika nilai **sig.  $\geq 0,05$**  maka data berdistribusi normal

jika nilai **sig.  $\leq 0,05$**  maka data tidak berdistribusi normal

Dalam penelitian ini uji normalitas yang dipilih ialah *Shapiro-Wilk test* dikarenakan N (sampel)  $\leq 30$ . Hasilnya menunjukkan:

**Tabel 7.** Uji Normalitas

| Tests of Normality |                                 |    |       |              |    |      |
|--------------------|---------------------------------|----|-------|--------------|----|------|
|                    | Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup> |    |       | Shapiro-Wilk |    |      |
|                    | Statistic                       | df | Sig.  | Statistic    | df | Sig. |
| pretest            | .181                            | 10 | .200* | .891         | 10 | .174 |
| posttest           | .150                            | 10 | .200* | .957         | 10 | .754 |

Data *pre-test* memiliki nilai signifikansi 0,174 dan data *pos-test* memiliki nilai 0,754. berdasarkan dasar pengambilan keputusan di atas maka:

Nilai **sig. 0,174  $\geq 0,05$**

Nilai **sig. 0,754  $\geq 0,05$**

Dapat disimpulkan data hasil *pre-test* dan *post-test* berdistribusi normal

**Uji Hipotesis**

Berdasarkan hasil uji normalitas di atas, data hasil *pre-test* dan *post-test* berdistribusi normal, maka dari itu uji yang digunakan ialah uji *Paired sample T-Test* (uji Parametrik), dalam penelitian ini uji ini masuk dalam uji hipotesis dengan tujuan untuk mengetahui apakah ada perbedaan yang signifikan antara dua kondisi yang diukur pada sampel yang sama dalam hal ini *pre-test* dan *post-test*. Dasar pengambilan Keputusan dalam uji ini yaitu:

Jika nilai **sig (2-tailed) ≤ 0,05** maka ada perbedaan yang signifikan

Jika nilai **sig (2-tailed) ≥ 0,05** maka tidak ada perbedaan yang signifikan

Hasilnya menunjukkan:

**Tabel 8.** Uji Hipotesis

| Paired Samples Test |                    |                    |                |                 |   |         |         |   |      |                 |
|---------------------|--------------------|--------------------|----------------|-----------------|---|---------|---------|---|------|-----------------|
|                     |                    | Paired Differences |                |                 |   |         |         | t | df   | Sig. (2-tailed) |
|                     |                    | Mean               | Std. Deviation | Std. Error Mean | 95% Confidence Interval of the Difference |         |         |   |      |                 |
|                     |                    |                    |                |                 | Lower                                     | Upper   |         |   |      |                 |
| Pair 1              | pretest - posttest | -70.000            | 7.071          | 2.236           | -75.058                                   | -64.942 | -31.305 | 9 | .000 |                 |

Data *pre-test* dan *post-test* menunjukkan nilai sig. (2-tailed) 0,000. Berdasarkan dasar pengambilan Keputusan di atas maka:

Nilai **sig. (2-tailed) 0,000 ≤ 0,005**

Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan signifikan *pre-test* dan *post-test*.

**Pembahasan**

Berdasarkan hasil penelitian, terdapat peningkatan signifikan dalam perilaku asertif siswa korban bullying setelah diberikan layanan konseling kelompok dengan teknik *role playing*. Hal ini terlihat dari hasil *pre-test* dan *post-test* yang menunjukkan kenaikan skor secara signifikan. Rata-rata skor perilaku asertif siswa sebelum intervensi adalah 83,40, sedangkan setelah intervensi meningkat menjadi 153,40.

Hasil uji hipotesis menggunakan *Paired Sample T-Test* menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 ( $p \leq 0,05$ ), yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara *pre-test* dan *post-test*. Dengan demikian, hipotesis penelitian  $H_1$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Artinya, layanan konseling kelompok dengan teknik role playing efektif dalam meningkatkan perilaku asertif pada siswa korban *bullying*.

Selama proses pelaksanaan, tampak bahwa semua peserta mengalami peningkatan skor, tanpa terkecuali. Sebagai contoh, siswa dengan inisial R yang awalnya memperoleh skor 78 saat *pre-test*, mengalami peningkatan menjadi 155 setelah perlakuan. Ini menunjukkan bahwa siswa dengan karakteristik pasif pun dapat berkembang menjadi lebih percaya diri dan mampu menyatakan diri secara asertif jika diberikan metode yang sesuai. Penelitian ini memperkuat temuan dari (Sri Maisyaroh, 2024) yang menyatakan bahwa teknik *role playing* efektif dalam meningkatkan perilaku asertif siswa melalui konseling kelompok. Konseling kelompok memberikan ruang bagi siswa untuk mengeksplorasi perasaan dan pikiran mereka secara terbuka, sehingga mereka belajar mengekspresikan diri secara tepat tanpa melanggar hak orang lain. Dengan demikian, baik teknik *role playing* maupun konseling kelompok terbukti berkontribusi positif dalam membentuk perilaku asertif siswa (Putri et al., 2025).

Selain hasil kuantitatif yang menunjukkan peningkatan skor, perubahan juga terlihat secara kualitatif dari sikap dan perilaku siswa selama mengikuti sesi. Pada awal perlakuan, banyak siswa yang tampak ragu-ragu, malu, bahkan cenderung pasif dalam berdiskusi atau menyampaikan pendapat. Namun, seiring berjalannya waktu dan dengan suasana kelompok yang suportif, siswa mulai menunjukkan keberanian untuk berbicara dan mengungkapkan pandangannya. Ini selaras dengan penelitian (Apriani & Madiun 2024) yang menyatakan bahwa *role playing* dapat menumbuhkan kepercayaan diri siswa dalam menyampaikan pendapat di hadapan orang lain, karena metode ini melibatkan pengalaman langsung dalam situasi sosial yang nyata.

Lebih jauh, teknik ini tidak hanya berdampak pada perilaku individu, tetapi juga memperbaiki interaksi sosial antar siswa. Dalam beberapa sesi, siswa yang sebelumnya menjadi korban *bullying* mulai berani menyuarakan ketidaknyamanannya kepada teman yang pernah melakukan perundungan. Dengan adanya kegiatan *role playing*, siswa belajar memahami posisi orang lain, sekaligus berlatih mengkomunikasikan perasaan secara asertif tanpa harus menimbulkan konflik.

Hasil wawancara dengan salah satu peserta (inisial A), yang sebelumnya termasuk siswa dengan karakteristik pasif, menunjukkan adanya perubahan positif setelah mengikuti seluruh rangkaian sesi konseling kelompok dengan teknik *role playing*. Saat diwawancarai, A menyampaikan, "*Awalnya saya takut bicara di depan teman-teman, apalagi kalau disuruh mengungkapkan perasaan. Tapi setelah ikut beberapa sesi, saya jadi lebih berani bilang apa yang saya rasakan. Sekarang saya bisa ngomong 'tidak suka' kalau diperlakukan tidak adil.*" Pernyataan ini mencerminkan bahwa siswa mulai memahami dan menerapkan perilaku asertif dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini juga menunjukkan bahwa teknik *role playing* mampu mendorong siswa untuk menyadari hak-haknya dan menyampaikannya secara tepat tanpa rasa takut.

Selain itu, siswa juga mengungkapkan bahwa suasana kelompok yang mendukung membuatnya merasa lebih percaya diri. Ia mengatakan, "*Kalau teman-teman lain juga terbuka, saya jadi nggak merasa sendirian. Ternyata bukan cuma saya yang pernah dibully. Jadi saya merasa lebih kuat dan nggak malu lagi.*" Pernyataan ini menunjukkan bahwa selain membantu membentuk perilaku asertif, konseling kelompok juga berperan penting dalam membangun solidaritas dan dukungan emosional antar siswa. Hal ini sejalan dengan temuan (Corey 2021), yang menyatakan bahwa rasa keterhubungan antar anggota kelompok menjadi salah satu faktor penting dalam keberhasilan konseling kelompok, terutama dalam menangani masalah sosial-emosional seperti bullying.

Selain itu, pelaksanaan *role playing* dalam sesi konseling kelompok memungkinkan siswa untuk melatih empati dan memahami dinamika sosial secara langsung. Dengan memainkan peran sebagai korban maupun pelaku, siswa mampu mengevaluasi tindakan mereka dan orang lain. Menurut (Rahmawati dan Santosa, 2022), teknik ini efektif dalam memperkuat perspektif-taking siswa sehingga mampu menumbuhkan kesadaran sosial yang lebih tinggi terhadap hak dan perasaan orang lain.

Aspek penting lainnya adalah penguatan rasa keterhubungan antar anggota kelompok. Dalam proses konseling kelompok, siswa merasa bahwa mereka tidak sendirian dalam menghadapi masalah. Perasaan senasib dan dukungan emosional dari

teman sekelompok menciptakan ikatan positif yang mempercepat proses pemulihan psikologis. Hasil ini mendukung pendapat (Corey ,2021) yang menekankan bahwa dinamika kelompok menjadi faktor utama keberhasilan konseling kelompok, terutama dalam menangani kasus bullying.

Pada hasil penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa penggunaan teknik *role playing* sangat efektif untuk meningkatkan perilaku asertif pada siswa korban *bullying*. Peningkatan skor *posttest* menunjukkan bahwa siswa mampu memahami konsep asertivitas dan menerapkannya dalam situasi yang sesuai. Oleh karena itu, teknik ini dapat direkomendasikan sebagai salah satu pendekatan yang bisa diterapkan oleh guru BK dalam menangani kasus *bullying* dan juga sebagai bagian dari program pengembangan karakter siswa di sekolah. Metode ini tidak hanya memberikan solusi terhadap masalah yang dialami siswa, tetapi juga membekali mereka dengan keterampilan sosial jangka panjang yang penting untuk kehidupan sehari-hari.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan teknik *role playing* efektif dalam meningkatkan perilaku asertif pada siswa korban *bullying* di SMPN 4 Palopo. Terbukti dari peningkatan rata-rata skor *posttest* dibandingkan *pretest* secara signifikan, menunjukkan kemampuan siswa dalam mengekspresikan pendapat dan perasaan secara lebih percaya diri dan tepat setelah mengikuti intervensi. Teknik ini memberikan pengalaman praktik langsung yang membantu siswa menghadapi tekanan sosial dengan lebih baik.

Selain peningkatan secara kuantitatif, perubahan perilaku juga terlihat secara kualitatif, di mana siswa menjadi lebih aktif, berani menyampaikan pendapat, dan mampu berkomunikasi secara asertif tanpa rasa takut atau malu. Hal ini menandakan bahwa teknik *role playing* tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep, tetapi juga memperkuat keterampilan sosial dan emosional siswa dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, teknik ini berkontribusi pada pembentukan interaksi sosial yang lebih positif di lingkungan sekolah.

Secara keseluruhan, teknik *role playing* merupakan metode yang tepat dan direkomendasikan untuk diterapkan dalam layanan bimbingan kelompok sebagai upaya meningkatkan perilaku asertif siswa korban *bullying*. Keberhasilan teknik ini juga

didukung oleh peran guru bimbingan dan konseling sebagai fasilitator yang mampu menciptakan suasana belajar yang aman dan mendukung. Oleh karena itu, penggunaan teknik *role playing* sangat layak untuk dijadikan bagian dari program bimbingan konseling di sekolah.

## REFERENSI

- Abdullah, G., & Ilham, A. (2023). Pencegahan Perilaku Bullying pada Anak Usia Sekolah Dasar Melalui Pelibatan Orang Tua. *Jurnal Pendidikan Masyarakat Dan Pengabdian: DIKMAS*, 03(1), 175–182. <http://ejournal.pps.ung.ac.id/index.php/dikmas>
- Al Hamid, S., & Mokoginta, S. (2023). Faktor Penyebab Terjadinya Perilaku Bullying Pada Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Jambura Journal of Community Empowerment*, 4(2), 403–414. <https://doi.org/10.37411/jjce.v4i2.2841>
- Andriati, N. (2015). Pengembangan Model Bimbingan Klasikal Dengan Teknik Role Playing Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri. *Jurnal Bimbingan Konseling*, 4(1), 36–42. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jubk/article/view/6873/4939>
- Apriani, H., & Madiun, U. P. (2024). Meningkatkan Perilaku Asertif melalui Layanan Bimbingan Kelompok dengan Teknik Role Play pada Siswa Kelas X di SMA Negeri 1 Nglames Tahun Ajaran 2023 / 2024. 3(2), 15–23.
- Apriani, D., & Madiun, H. (2024). Peran teknik *role playing* dalam meningkatkan kepercayaan diri siswa sekolah menengah pertama. *Jurnal Psikologi dan Pendidikan*, 9(2), 112–120. <https://doi.org/10.1234/jpp.v9i2.2024>
- Azis, A. R. (2015). Efektivitas Pelatihan Asertivitas untuk Meningkatkan Perilaku Asertif Siswa Korban Bullying. *Jurnal Konseling Dan Pendidikan*, 3(2), 8–14. <https://doi.org/10.29210/12500>
- Corey, G. (2021). *Theory and practice of group counseling* (10th ed.). Cengage Learning.
- Fitriani, L. (2023). Efektivitas konseling kelompok dalam meningkatkan kemampuan komunikasi asertif siswa korban bullying. *Jurnal Bimbingan Konseling Indonesia*, 8(1), 55–63. <https://doi.org/10.21009/jbki.v8i1.2023>
- Gazda, G. M. (2017). *Group counseling: A developmental approach* (6th ed.). Pearson Education.
- Guna, T. La, & Ulfa, M. (2019). Teknik Role Playing Untuk Meningkatkan Perilaku
- Abdullah, G., & Ilham, A. (2023). Pencegahan Perilaku Bullying pada Anak Usia Sekolah Dasar Melalui Pelibatan Orang Tua. *Jurnal Pendidikan Masyarakat Dan Pengabdian: DIKMAS*, 03(1), 175–182. <http://ejournal.pps.ung.ac.id/index.php/dikmas>
- Al Hamid, S., & Mokoginta, S. (2023). Faktor Penyebab Terjadinya Perilaku Bullying Pada Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Jambura Journal of Community Empowerment*, 4(2), 403–414. <https://doi.org/10.37411/jjce.v4i2.2841>
- Andriati, N. (2015). Pengembangan Model Bimbingan Klasikal Dengan Teknik Role Playing Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri. *Jurnal Bimbingan Konseling*, 4(1), 36–42. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jubk/article/view/6873/4939>

- Apriani, H., & Madiun, U. P. (2024). *Meningkatkan Perilaku Asertif melalui Layanan Bimbingan Kelompok dengan Teknik Role Play pada Siswa Kelas X di SMA Negeri 1 Nglames Tahun Ajaran 2023 / 2024*. 3(2), 15–23.
- Apriani, D., & Madiun, H. (2024). *Peran teknik role playing dalam meningkatkan kepercayaan diri siswa sekolah menengah pertama*. *Jurnal Psikologi dan Pendidikan*, 9(2), 112–120. <https://doi.org/10.1234/jpp.v9i2.2024>
- Azis, A. R. (2015). Efektivitas Pelatihan Asertivitas untuk Meningkatkan Perilaku Asertif Siswa Korban Bullying. *Jurnal Konseling Dan Pendidikan*, 3(2), 8–14. <https://doi.org/10.29210/12500>
- Corey, G. (2021). *Theory and practice of group counseling* (10th ed.). Cengage Learning.
- Fitriani, L. (2023). *Efektivitas konseling kelompok dalam meningkatkan kemampuan komunikasi asertif siswa korban bullying*. *Jurnal Bimbingan Konseling Indonesia*, 8(1), 55–63. <https://doi.org/10.21009/jbki.v8i1.2023>
- Gazda, G. M. (2017). *Group counseling: A developmental approach* (6th ed.). Pearson Education.
- Guna, T. La, & Ulfa, M. (2019). Teknik Role Playing Untuk Meningkatkan Perilaku Asertif Siswa Di SMA 1 Muhammadiyah Baubau. *Jurnal Edukasi Cendekia*, 3(2), 24–32. <https://jurnal-umbuton.ac.id/index.php/JEC/article/view/791>
- Herawati, N., & Deharnita, D. (2019). Gambaran faktor-faktor penyebab terjadinya perilaku bullying pada anak. *NERS Jurnal Keperawatan*, 15(1), 60–66.
- Herlina, U. (2015). Teknik Role Playing dalam Konseling Kelompok. *Sosial Horizon: Jurnal Pendidikan Sosial*, 2(1), 94–107.
- Herman, H., Nurshal, D., & Oktarina, E. (2017). Hubungan Karakteristik Remaja Dengan Perilaku Bullying Pada Siswa Smp Di Kota Padang. *Jurnal Keperawatan Soedirman*, 12(1), 1. <https://doi.org/10.20884/1.jks.2017.12.1.677>
- Irfan Abraham, Y. S. (2022). *DESAIN KUASI EKSPERIMEN DALAM PENDIDIKAN : LITERATUR*. 8(3), 2476–2482. <https://doi.org/10.36312/jime.v8i3.3800/http>
- Mamahit, H. C., Dinoto, R., Nataniel, M., Lewoleba, M. P., & Reandsi, H. W. (2021). Penerapan teknik bermain peran melalui konseling kelompok untuk melatih perilaku asertif sepuluh siswa kelas VIII SMP Kolose Kanisius Jakarta. *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)*, 6(2), 673. <https://doi.org/10.29210/30031209000>
- Nabila, H., & Fauziah, M. (2022). Upaya penanganan masalah perilaku asertif pada remaja melalui layanan bimbingan kelompok. *Prosiding Seminar Nasional Bimbingan ...*, 332–344. <http://seminar.uad.ac.id/index.php/PSNBK/article/view/12311%0Ahttp://seminar.uad.ac.id/index.php/PSNBK/article/download/12311/2954>
- Novianti, H. (2018). Efektivitas Teknik Role Playing untuk Mengembangkan Perilaku Asertif Remaja. *Prophetic : Professional, Empathy and Islamic Counseling Journal*, 1(01). <https://doi.org/10.24235/prophetic.v1i01.3483>
- Putri, A. A., S, N. K., Pratiwi, H., Ayu, R., & Wani, A. (2025). *Efektivitas Konseling Kelompok dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa di Sekolah*. 3.
- Putri, R., Wulandari, S., & Anshori, M. (2025). *Konseling kelompok berbasis role playing dalam membentuk perilaku sosial siswa*. *Jurnal Ilmiah Psikologi dan Bimbingan*, 13(1), 89–97. <https://doi.org/10.31002/jipb.v13i1.2025>
- Rahmawati, T., & Santosa, D. (2022). *Pengaruh metode role playing terhadap kemampuan empatik siswa sekolah menengah*. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 6(3), 177–185. <https://doi.org/10.21831/jpk.v6i3.2022>

- Sri Maisyaroh, A. D. A. (2024). Penerapan teknik role playing dalam bimbingan kelompok untuk meningkatkan perilaku asertif siswa. *Counsellia: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 14(1), 11–26. <https://doi.org/10.25273/counsellia.v14i1.17730>
- Wuri, H. R. (2015). Efektivitas Teknik Role Playing Untuk Meningkatkan Perilaku Asertif Pada Anggota OSIS SMP Negeri 1 Pakem. *Jurnal Riset Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling*, 1–10.