

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

*Bullying* sering kali menjadi masalah yang lebih besar dari hal-hal kecil. Pada awalnya, *bullying* dapat muncul sebagai candaan atau interaksi sosial yang tidak serius, seperti ejekan, komentar sarkastik, atau sikap mengisolasi seseorang dari komunitas. Namun, konsekuensi dapat sangat buruk ketika hal ini terjadi berulang kali dan tidak dilakukan intervensi. Seringkali, pelaku tidak menyadari bahwa mereka telah melampaui batas, membuat korban tertekan, cemas, dan bahkan terhina. Pada tahap awal *bullying*, baik pelaku maupun korban sering kali tidak menyadari akibatnya. *Bullying* kadang-kadang dianggap sebagai bagian dari proses sosial, atau bahkan dianggap sebagai cara untuk "menyaring" kekuatan. Namun, tanpa pemahaman yang tepat, hal ini dapat menyebabkan budaya yang mendukung perlindungan di mana korban merasa terjebak dalam situasi yang sulit untuk dibicarakan. Kondisi ini menjadi lebih kompleks karena *bullying* fisik dan verbal sering kali terjadi secara tersembunyi, membuat korban sulit untuk dikenali oleh orang-orang di sekitarnya. Untuk menjadi lebih waspada dan berusaha mencegahnya sejak awal, penting untuk memahami bagaimana *bullying* bisa dimulai.

Data yang dikumpulkan oleh peneliti dari Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) pada tahun 2018 mencatat 161 insiden dalam bidang pendidikan. Dari jumlah tersebut, 36 kasus (22,4%) melibatkan anak sebagai korban kekerasan dan perundungan, sementara 41 kasus (25,5%) melibatkan anak sebagai pelaku

*bullying*. Berdasarkan informasi dari situs resmi Komisi Perlindungan Anak Nasional, Indonesia berada di peringkat kelima dari 78 negara dengan jumlah kasus perundungan tertinggi pada tahun 2018. Yang menjadi perhatian, mayoritas kasus perundungan terjadi di sekolah dan dilakukan oleh siswa di tingkat sekolah dasar (Tempo. co, 2018). (Sofia, 2023) Pada tahun 2019, KPAI menerima 153 laporan mengenai kekerasan fisik dan mental terhadap anak di lingkungan pendidikan, dengan 39% kasus kejadian ditingkat sekolah dasar, 22% di sekolah menengah pertama dan 39% di sekolah menengah atas (JPNN. com, 2019).

Pada tahun 2020, KPAI menjelaskan ada 119 kasus *bullying* kepada anak. Di tahun 2021, KPAI melaporkan hanya 53 kasus perundungan di sekolah dan 168 kasus perundungan daring. Saat sekolah beralih ke pembelajaran online tahun ini, jumlah perundungan di sekolah lebih sedikit dibandingkan dengan yang terjadi di dunia maya. Pada tahun 2022, KPAI melaporkan kembali 226 kasus perundungan di sekolah, yang mencakup 18 kasus perundungan daring (Peren, 2022). Pada tahun 2023, data KPAI yang dikeluarkan pada 13 Februari 2023 menunjukkan peningkatan jumlah kasus perundungan hingga 1.138 kasus (Sofia, 2023). Meskipun banyak orang tua dan pihak sekolah menganggap bahwa perundungan yang terjadi terhadap murid sekolah menengah pertama dan sekolah menengah atas, faktanya perundungan terjadi pada anak berusia 3 hingga 12 tahun (Rahayu dan Permana, 2019: 237).

Perbedaan dan persentase kejadian perundungan dari tahun ke tahun antara 2021 dan 2023 seharusnya sudah tampak dari angka yang tercatat, karena kasus perundungan masih banyak yang terus berlangsung dari satu tahun ke tahun lainnya. Tipe perundungan yang sering dialami para korban mencakup

perundungan fisik (55,5%), perundungan verbal (29,3%), dan perundungan psikologis (15,2%). Dalam situasi tersebut, kebohongan atau desas-desus disebarakan mengenai seseorang, lelucon dibuat untuk memalukan dan merendahkan orang lain, serta orang lain dipaksa untuk menjauhi seseorang. Berdasarkan pendapat Olweus (dalam Widayanti, 2009), perundungan diartikan sebagai sikap agresif yang bertujuan untuk melukai atau membuat seseorang marah. Hal ini berlangsung secara berulang di waktu yang lama serta dalam interaksi yang tidak seimbang teruntuk hal kekuatan atau paksaan. Menurut Olweus (2005), perundungan merupakan tindakan atau perilaku agresif yang terulang dari sekelompok individu atau individu itu sendiri dalam rentang waktu yang panjang terhadap korban *bullying* yang tidak mampu membela diri yang baik, serta merupakan penyalahgunaan kekuasaan secara terencana. Perundungan sendiri adalah suatu bentuk kekerasan dengan individu yang tentunya lebih berani kepada individu yang jauh dibawahnya, dan mampu muncul dalam berbagai macam bentuk (Adisasmita, 2015). Perundungan meliputi perilaku verbal, fisik, atau sosial yang tidak menyenangkan baik di dunia maya maupun dunia nyata, yang dapat menyebabkan korban merasakan rasa sakit, merasa tidak nyaman, serta penuh tekanan dengan individu atau kelompok tertentu (Erika et al. , 2024). Perundungan didefinisikan sebagai perilaku agresif yang ditujukan kepada individu lain dalam jangka waktu panjang, yang berujung pada penindasan terhadap korban. Sebaliknya, tindakan agresif yang berlangsung lama dapat terjadi hanya sekali (Fadillah et al. , 2022).

Bullying ialah sebuah tindakan yang bertujuan agar menyakiti individu, mau dalam bentuk langsung maupun tak langsung, dan dilaksanakan dengan berulang

oleh orang yang lebih kuat terhadap orang yang lebih lemah (Kartianti, 2017). Tindakan bullying juga merupakan sebuah kegiatan yang berlangsung terus-menerus dan menghasilkan ketidaksetaraan, seperti yang terlihat antara kelompok yang dominan dengan kelompok yang kurang beruntung (Putri, 2016). Bullying itu sendiri mencakup serangan yang bersifat agresif, baik dari segi psikologis, verbal, sosial, maupun fisik, yang dilakukan hanya untuk mendapatkan kepuasan pribadi (Yuliani, 2019). Selain itu, bullying juga dapat dipahami sebagai penyalahgunaan kekuasaan oleh sekelompok remaja atau individu yang menyebabkan kerugian bagi korban (Adolph, 2016). Berdasarkan beragam temuan tersebut, dalam penelitian ini peneliti dapat memberikan kesimpulan bahwa bullying ialah suatu perbuatan atau perilaku yang mengintimidasi suatu kelompok atau individu yang lebih rentan dan dapat terlihat dari berbagai situasi, baik secara nonverbal atau verbal, yang menimbulkan ketidaknyamanan serta berpotensi menyebabkan cedera akibat tindakan tersebut terhadap orang lain.

Berdasarkan dari hasil wawancara peneliti kepada guru BK pada hari Rabu tanggal 15 Mei 2024 di SMP Lab Undiksha, menemukan dalam DCM (Daftar Cek Masalah), peneliti mendapat beberapa permasalahan-permasalahan tingkah laku siswa yang perilakunya mengarah kearah *bullying* fisik dan verbal. Hasil observasi yang sudah peneliti lakukan kepada siswa disekolah menemukan hasil bahwa terdapat siswa yang berperilaku mengarah ke *bullying*, berdasarkan hasil data kuesioner yang sudah peneliti sebarkan kepada siswa mendapatkan hasil bahwa terdapat sekitar 55% dari 38 siswa dikelas IX. Terdapat pola tingkah laku siswa yang memukul, menendang, mendorong, melempar, menyuruh orang lain untuk menyerang korban, mengejek / mencela, memberi panggilan nama, meneriaki,

menuduh, menertawakan, membuat lelucon yang menyakitkan dan menyebarkan gosip. Dari penemuan permasalahan-permasalahan tingkah laku tersebut peneliti bisa menyimpulkan bahwa terdapat kondisi beberapa siswa-siswi dikelas IX di SMP LAB UNDIKSHA yang bertingkah laku *bullying*.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti kepada korban *bullying* tersebut peneliti menemukan bahwa, korban *bullying* bertindak dengan berbagai cara. Beberapa korban memilih untuk tidak mengatakan apa-apa dan berharap masalah akan selesai sendiri, karena mereka takut atau tidak ingin memperburuk keadaan, mereka biasanya tidak melawan. Korban juga di sisi lain, mencoba beradaptasi dengan lingkungan mereka, seperti berusaha berteman dengan pelaku agar mereka tidak lagi menjadi sasaran. Selain itu, korban juga menanggapi dengan marah atau frustrasi, tetapi seringkali mereka memilih untuk tidak langsung mengungkapkan kemarahan mereka kepada pelaku, tetapi memilih untuk berbicara dengan teman dekat mereka. Bahkan sebagian korban mengalami penurunan kepercayaan diri yang signifikan. Korban merasa tidak berharga, minder dan takut berinteraksi dengan orang lain. Rasa takut ini sering membuat mereka menarik diri dari pergaulan, bahkan mempengaruhi cara mereka melihat diri mereka sendiri dan lingkungan sekitar mereka.

Berdasarkan dari data wawancara peneliti dan observasi peneliti dengan guru BK yang telah peneliti laksanakan, peneliti menemukan kondisi atau permasalahan yang terjadi yaitu bimbingan konseling selama ini dari keterangan guru BK sudah mencoba untuk memberikan dalam bentuk layanan klasikal dengan teknik *modelling* kepada siswa untuk tidak bertingkah laku *bullying* tetapi belum bisa terlaksana secara optimal, karena belum efektif untuk mencegah *bullying*, serta

karena belum adanya media untuk mendukung seperti media terkait untuk mencegah *bullying* yang standar, juga kurang maksimalnya pendekatan behavioral teknik *role playing* yang maksimal. Jadi dapat disimpulkan yang perlu ditegaskan bahwa dalam pemenuhan kebutuhan untuk mencegah perilaku *bullying* pada siswa-siswa itu sendiri yaitu adanya Pengembangan Model Bimbingan Kelompok Dengan Pendekatan Behavioral Teknik *Role Playing* Untuk Mencegah Perilaku *Bullying* Pada Siswa SMP Kelas IX SMP LAB UNDIKSHA”.

Melihat kondisi serta permasalahan tersebut, peneliti memiliki kondisi ideal yang diinginkan untuk siswa yang berperilaku *bullying* sebagai berikut, siswa harus berada di lingkungan sekolah yang bebas dari perilaku *bullying* yang agar mereka dapat saling menghargai serta mengasihi dengan teman di sekolah. Pada situasi seperti saat ini, tidak ada lagi tindakan fisik, verbal, atau sosial yang dapat menyakiti atau mengucilkan teman sebaya. Siswa agar mampu memahami dan memperhatikan perasaan teman-teman mereka, Dalam interaksi kami, kami menampilkan rasa perhatian yang baik dan saling membantu dalam aktivitas kelompok. Siswa harus menunjukkan komitmen untuk membangun suasana sekolah yang aman dan ramah bagi semua orang dan menghindari perilaku yang merendahkan atau mengejek. Siswa juga agar belajar mengelola emosi mereka dengan baik, menyelesaikan konflik tanpa kekerasan, dan bekerja sama dalam kelompok. Sehingga mereka menciptakan budaya sekolah yang positif dan menghargai keberagaman di mana setiap siswa merasa diterima, aman, dan termotivasi untuk mencapai potensi terbaik mereka, baik secara akademik maupun sosial. Kondisi ideal ini terkait langsung dengan intervensi yang akan dilakukan, karena intervensi dirancang untuk terciptanya suatu lingkungan sekolah yang

damai, inklusif, serta bebas *bullying*. Pendekatan behavioral dan teknik *role playing* yang dalam penelitian ini digunakan untuk membantu siswa mengubah perilaku negatif menjadi positif, memahami dampak perilaku mereka, serta melatih keterampilan komunikasi, empati, dan pengelolaan konflik secara praktis. Dengan cara ini, intervensi diharapkan dapat mendorong siswa membangun budaya sekolah yang saling menghargai dan mendukung.

Berdasarkan pemaparan peneliti sebelumnya ditemukan bahwa penanganan di sekolah terkait permasalahan tersebut guru BK sudah mencoba untuk memberikan dalam bentuk layanan klasikal dengan teknik modelling kepada siswa yang bertingkah laku *bullying* tetapi tidak berhasil terlaksana secara optimal karena belum efektif serta belum adanya media yang mendukung seperti media terkait untuk mencegah *bullying*. Selanjutnya peneliti memberikan alternatif yaitu dengan menggunakan pendekatan behavioral dan teknik *role playing* untuk mencegah *bullying* di sekolah, karena pendekatan behavioral dan teknik *role playing* dapat melatih siswa mengubah perilaku negatif melalui simulasi sosial, meningkatkan empati, komunikasi, dan penyelesaian konflik. Intervensi ini dilakukan dalam setting bimbingan kelompok, di mana siswa saling mendukung dan membangun hubungan yang positif. Materi intervensi juga dikemas dalam bentuk media, yang memudahkan siswa belajar secara mandiri maupun kelompok, sehingga proses pembelajaran lebih fleksibel dan efektif. Pengembangan media yang mengintegrasikan pendekatan behavioral dan teknik *role playing* merupakan inovasi yang menjanjikan dalam mencegah *bullying* di sekolah.

Konseling kelompok adalah layanan yang tidak hanya menyediakan ruang bagi siswa dan pemuda untuk berkumpul, tetapi juga memberikan peluang bagi para

pembimbing untuk bertukar informasi dalam grup. Setiap anggota kelompok bekerja sama guna berkembang melalui interaksi yang dinamis dengan tujuan tertentu yang ingin dicapai (Pranoto et al., 2017). Dalam penelitian ini, peneliti memilih konseling kelompok karena metode ini terbukti efektif agar mencegah perilaku *bullying* di sekolah agar tidak terjadi.

Salah satu keuntungan dari konseling kelompok adalah efektivitas dan efisiensinya dalam menangani masalah yang dihadapi oleh banyak siswa. Melalui bimbingan kelompok, anggota dapat berbagi pengalaman, mengekspresikan dan memahami perasaan satu sama lain, serta saling mendukung sehingga motivasi belajar semakin meningkat (Edmawati, 2022). Kedekatan yang terjalin antara remaja dan teman sebayanya dimanfaatkan dalam dinamika kelompok untuk mendorong perubahan positif di antara mereka. Selain itu, dalam konseling kelompok, para anggota mendapatkan keterampilan berkomunikasi, mampu menyampaikan pendapat, menunjukkan rasa empati, memberikan saran, dan membantu menyelesaikan masalah yang dihadapi dalam kelompok. Kegiatan bimbingan kelompok juga membantu siswa untuk memahami dengan lebih baik tentang komunikasi dalam konteks intrapersonal dan interpersonal (Edmawati dan Purwaningsih, 2021).

Behaviorisme adalah aliran psikologi yang didirikan pada tahun 1913 oleh John (B. Watson) dan kemudian dikembangkan oleh Burrhus Frederic Skinner. Aliran ini muncul sebagai reaksi terhadap psikoanalisis, yang berfokus pada aspek-aspek tak kasatmata dari alam bawah sadar. Behaviorisme berupaya untuk menekankan bahwa hanya perilaku kasatmata yang dapat diukur, dijelaskan, dan diprediksi. Terapi perilaku berfokus pada perubahan perilaku, dengan lebih

memperhatikan perilaku saat ini daripada perilaku masa lalu. Belakangan ini, pendekatan ini menjadi populer karena teori pembelajarannya, yang berargumen bahwa semua perilaku manusia merupakan hasil dari proses pembelajaran. Proses pembelajaran didefinisikan sebagai perubahan perilaku individu karena pengaruh lingkungan. Pendekatan perilaku merupakan salah satu teori konseling yang berkembang saat ini. Konseling perilaku adalah metode konseling yang berdasarkan pada teori pembelajaran, dengan menekankan pada perilaku individu untuk membantu klien mengembangkan perilaku baru untuk mengatasi masalah. Tujuan dari konseling perilaku meliputi: (1) Menghasilkan perilaku baru. (2) Mencegah perilaku yang tidak bermanfaat. (3) Memperkuat serta mempertahankan perilaku yang diinginkan (Marliani, Suasta, dan Gunawan 2021). Secara mendasar, konseling perilaku memiliki tujuan mengadopsi perilaku baik, menyingkirkan perilaku maladaptif, dan memperbaiki atau mempertahankan perilaku yang diinginkan (Mardhiyyah dan Indiriani 2018). Konseling perilaku adalah suatu proses yang membantu individu untuk memecahkan permasalahan pengambilan keputusan tertentu, interpersonal dan emosional (Nabilla 2019). Pendekatan ini merupakan proses edukatif atau terapeutik yang difokuskan pada perilaku individu yang dipengaruhi oleh lingkungannya (Westri 2016). Dalam penelitian ini, peneliti dapat menyimpulkan bahwa konseling perilaku adalah pendekatan yang efisien untuk merubah perilaku, yaitu mengurangi perilaku maladaptif dan meningkatkan perilaku adaptif.

Dalam konseling perilaku terdapat berbagai teknik, seperti teknik desensitisasi sistematis, pelatihan asertif, terapi aversi, tugas rumah, pemodelan, dan bermain peran. Pada penelitian ini, peneliti memilih satu teknik, yaitu *role*

*playing. Role playing* ialah sebuah teknik pembelajaran yang terhubung dengan simulasi. Metode ini juga menggambarkan perilaku dan ekspresi wajah seseorang untuk menyampaikan perasaan yang dirasakannya (Mulyanti, 2017).

Pionir model pembelajaran bermain peran adalah George Shaftel, juga menjelaskan kalau teknik ini dapat membantu murid agar mengekspresikan perasaan dan meningkatkan kesadaran dengan cara partisipasi spontan, yang disertai dengan analisis situasi yang menyangkut masalah nyata atau lebih jelas dalam mengangkat permasalahan sosial yang terjadi pada kehidupan keseharian (Uno, 2012).

Bermain peran adalah teknik yang merepresentasikan situasi yang terjadi dalam kehidupan nyata dalam aktivitas drama di ruang kelas atau dalam pertemuan. Metode ini mengarahkan siswa untuk berinovasi serta mengimitasi berbagai aktivitas secara dramatis, baik berupa gagasan, keadaan, maupun karakter tertentu (Arsyat dan Sufemi, 2018). Teknik bermain peran jika digunakan, murid tentunya dapat mengerti lebih dalam terkait materi pelajaran melalui pengembangan daya imajinasi dan penghargaan mereka (Kurniasih, 2016). Peneliti mengidentifikasi bahwa bermain peran merupakan metode pembelajaran memerlukan pengakuan individu agar dapat membantu dalam penyelesaian masalah berkolaborasi dalam kelompok melalui peran yang dimainkan oleh siswa. Peran yang dilakukan akan disesuaikan dengan kondisi sosial yang dihadapi oleh anggota kelompok. Peneliti menyatakan bahwa penggunaan teknik bermain peran ini efektif dalam mencegah tindakan bullying dengan menjelaskan bahwa dengan membalikkan peran antara korban dan pelaku, metode ini dapat membantu individu menyadari bahwa tindakan mereka adalah keliru. Dengan menjadikan korban berperan sebagai pelaku,

diharapkan mereka dapat memahami bahwa tindakan pelaku bullying adalah tidak benar dan tidak dapat diterima, sehingga mengurangi kemungkinan bagi korban untuk melakukan tindakan bullying di kemudian hari. Teknik ini juga berpotensi menolong korban untuk mempertahankan hak-hak mereka dan terhindar dari penindasan oleh pelaku. Di sisi lain, pelaku diharapkan dapat merasakan apa yang dialami orang lain akibat perilaku mereka melalui teknik ini, sehingga mereka menyadari kesalahan tindakan mereka. Dalam penelitian ini, peneliti memilih pendekatan perilaku dan menggunakan teknik *role playing* agar bisa mengurangi terjadinya kasus *bullying* pada siswa.

“Pengembangan Model Bimbingan Kelompok Dengan Pendekatan Behavioral Teknik *Role Playing* Untuk Mencegah Perilaku *Bullying* Pada Siswa SMP Kelas IX SMP LAB UNDIKSHA”. Berdasarkan penjelasan yang disampaikan oleh guru BK, tampak bahwa mereka telah berupaya untuk menyediakan layanan bimbingan konseling kepada para siswa agar tidak bertingkah laku *bullying* namun belum bisa terlaksana secara optimal. Disebabkan karena belum adanya buku panduan pengembangan bimbingan kelompok yang standar juga kurang maksimalnya pendekatan behavioral teknik *role-playing* yang maksimal. Jadi dapat disimpulkan disini yang perlu ditegaskan bahwa dalam pemenuhan kebutuhan untuk mencegah perilaku *bullying* pada siswa-siswa itu sendiri.

Melihat pemaparan yang sudah peneliti jelaskan terkait solusi yang akan diberikan untuk permasalahan perilaku *bullying* pada siswa, yaitu dengan menggunakan media bimbingan kelompok dengan pendekatan behavioral teknik *role playing*. Model bimbingan kelompok dengan pendekatan behavioral teknik

*role playing* untuk mencegah perilaku *bullying* yang akan peneliti berikan kepada siswa tentunya memiliki kekuatan sebagai berikut, Salah satu metode yang paling ampuh untuk menghindari *bullying* di antara para pelajar adalah menggunakan pendekatan behavioral dan teknik *role playing* saat membuat media. Pendekatan behavioral berfokus pada pembiasaan perilaku positif, yang dapat membantu siswa memahami dampak negatif dari *bullying* terhadap korban dan pelaku. Teknik *role playing* juga memungkinkan siswa berperan langsung dalam situasi yang menggambarkan perilaku *bullying*. Selain itu, bimbingan kelompok ini memberi siswa kesempatan untuk belajar keterampilan sosial yang diperlukan untuk berinteraksi tanpa kekerasan dan dengan empati. Selain itu, media memungkinkan siswa untuk mengulang materi dimana dan kapan saja, siswa dapat belajar secara mandiri atau dalam kelompok, dan memperdalam pemahaman siswa tentang cara mencegah *bullying*. Media yang interaktif mendorong siswa untuk lebih aktif berpartisipasi dalam pelajaran dan meningkatkan kepercayaan diri mereka dalam situasi sosial. Oleh karena itu, penggunaan media dan bimbingan kelompok dengan pendekatan behavioral dan teknik *role playing* tidak hanya tujuannya adalah untuk mengatasi penindasan sekaligus membangun suasana sekolah yang aman dan mendukung yang membuat siswa merasa dihargai dan bertanggung jawab atas perilaku mereka.

Berdasarkan solusi yang peneliti berikan tentunya memiliki kelebihan tersendiri sebagai berikut, untuk mencegah perilaku *bullying* pada siswa, pengembangan model bimbingan kelompok dengan pendekatan behavioral dan teknik *role playing* memiliki berbagai kelebihan yang menjadikannya solusi yang efektif. Pertama, solusi ini menggabungkan berbagai pendekatan untuk mengubah

perilaku siswa dengan cara yang positif. Pendekatan ini menggabungkan teknik behavioral, bimbingan kelompok, dan bermain peran. Teknik *role playing* memberikan siswa kesempatan untuk terlibat langsung dalam situasi yang menyerupai *bullying*, yang membantu mereka mengembangkan keterampilan sosial yang diperlukan untuk menghadapi situasi seperti itu. Sementara pendekatan behavioral berfokus pada penguatan kebiasaan baik seperti empati dan pengendalian diri. Selain itu, penggunaan media membuat proses pembelajaran lebih fleksibel dan memungkinkan siswa mengakses materi secara mandiri dengan cara yang interaktif dan menarik. Ini meningkatkan keterlibatan siswa dalam pelajaran. Solusi ini juga lebih berfokus pada pencegahan *bullying* bukan hanya penanganan *bullying* setelah kejadian dengan mengajarkan orang secara proaktif untuk mengenali dan menghindari perilaku yang mengganggu. Solusi ini bukan hanya untuk mencegah *bullying*, melainkan juga membantu perkembangan sosial dan emosional siswa dengan membiarkan siswa berinteraksi dengan teman sebaya mereka dan membuat lingkungan disekitar menjadi lebih aman dan bebas dari *bullying*. Dengan demikian, solusi saat ini bukan sekedar untuk dapat membantu mencegah *bullying*, tapi untuk memberikan bantuan menciptakan suasana sekolah yang lebih harmonis dan mendukung bagi semua siswa.

Berdasarkan pemaparan peneliti diatas, terdapat ketepatan dari solusi yang peneliti berikan atas permasalahan *bullying* yang ada, karena solusi ini menggabungkan berbagai elemen yang mendukung upaya pencegahan *bullying*. Pendekatan behavioral berfokus pada mengubah perilaku siswa melalui penguatan kebiasaan positif seperti empati dan pengendalian diri, yang sangat penting dalam mengatasi *bullying*. Teknik *role playing* memungkinkan siswa untuk berperan

menjadi korban, pelaku, dan saksi, dengan demikian mereka mampu memahami dampak dari *bullying* dan mengembangkan keterampilan untuk merespons secara konstruktif. Selain itu, media memberikan fleksibilitas bagi siswa untuk mencari materi dengan mandiri, kapan saja serta di mana saja, melalui elemen multimedia yang menarik dan interaktif. Ini membuat pembelajaran lebih relevan dan mudah dipahami. Pendekatan ini juga menciptakan ruang bagi siswa untuk saling mendukung dalam kelompok, meningkatkan keterampilan sosial mereka dan mewujudkan lingkungan yang bebas dari *bullying*. Dengan demikian, solusi ini menggabungkan teori perilaku yang terbukti efektif, teknik pembelajaran yang menarik dan relevan, serta keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran, menjadikannya solusi yang komprehensif untuk mencegah *bullying* di sekolah.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Dalam penelitian ini dan sesuai dengan isu yang telah dijabarkan, peneliti dapat mengenali masalah yang ada, yaitu sebagai berikut:

1. Ditemukannya beberapa perilaku siswa kelas IX SMP LAB UNDIKSHA yang mengarah ke *bullying*.
2. Perlu adanya Pengembangan model bimbingan kelompok dan pelaksanaannya secara maksimal kepada siswa untuk meminimalisir tingkah perilaku yang mengarah ke *bullying*.
3. Pelaksanaan bimbingan kelompok bertujuan untuk mencegah perilaku *bullying* dengan beberapa teknik yang belum dilakukan dengan efektif yaitu salah satunya adalah *role playing*.

Berdasarkan hal tersebut peneliti dapat simpulkan bahwa dengan terlaksanakannya dari pada identifikasi masalah, maka tingkah perilaku siswa

yang mengarah ke *bullying* dapat dicegah.

## 1.2 Pembatasan Masalah

Agar penelitian dapat berlangsung dengan baik, terorganisir, dan fokus, penting untuk merumuskan masalah. Berdasarkan pengenalan permasalahan yang sudah dijelaskan diatas, maka akan dilakukan perumusan masalah. Oleh karena itu, dalam penelitian ini ladapun beberapa tahapan yang diambil ialah sebagai berikut: “Pengembangan Model Bimbingan Kelompok Dengan Pendekatan Behavioral Teknik *Role Playing* Untuk Mencegah Perilaku *Bullying* Pada Siswa SMP Kelas IX SMP LAB UNDIKSHA”.

## 1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, maka permasalahan dalam penelitian ini ialah sebagai berikut:

1. Bagaimana rancang bangun media dengan pendekatan behavioral teknik *role playing* untuk mencegah perilaku *bullying* pada siswa SMP LAB UNDIKSHA?
2. Bagaimana validitas pengembangan model bimbingan kelompok dengan pendekatan behavioral teknik *role playing* untuk mencegah perilaku *bullying* pada siswa SMP LAB UNDIKSHA?
3. Bagaimana keberterimaan pengembangan model bimbingan kelompok dengan pendekatan behavioral teknik *role playing* untuk mencegah perilaku *bullying* pada siswa SMP LAB UNDIKSHA?
4. Bagaimana keefektifan pengembangan model bimbingan kelompok dengan pendekatan behavioral teknik *role playing* untuk mencegah perilaku *bullying*

pada siswa SMP LAB UNDIKSHA?

Melihat rumusan masalah yang ada bila dari kesemua masalah tersebut bisa diatasi maka tidak akan terjadi perilaku *bullying* pada siswa kelas IX SMP LAB UNDIKSHA.

#### 1.4 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan permasalahan diatas, adapun tujuan yang ingin diperoleh dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk menyusun rancang bangun pengembangan model bimbingan kelompok dengan pendekatan behavioral teknik *role playing* untuk mencegah perilaku *bullying* pada siswa SMP LAB UNDIKSHA.
2. Menganalisis validitas isi pengembangan model bimbingan kelompok dengan pendekatan behavioral teknik *role playing* untuk mencegah perilaku *bullying* pada siswa SMP LAB UNDIKSHA.
3. Menganalisis keberterimaan dari pengembangan model bimbingan kelompok dengan pendekatan behavioral teknik *role playing* untuk mencegah perilaku *bullying* pada siswa SMP LAB UNDIKSHA.
4. Untuk menganalisis dan menemukan seberapa besar efektifitasnya dan implementasiannya dari pengembangan model bimbingan kelompok dengan pendekatan behavioral teknik *role playing* untuk mencegah perilaku *bullying* pada siswa SMP LAB UNDIKSHA.

Berdasarkan tujuan penelitian yang dipaparkan bertujuan untuk mencegah perilaku menyimpang siswa kelas IX SMP LAB UNDIKSHA yang mengarah ke perilaku *bullying*.

## 1.5 Manfaat Pengembangan

### 1.6.1 Manfaat Teoritis.

Penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat teoritis dengan memperkaya temuan terkait pengembangan model bimbingan kelompok dengan pendekatan behavioral teknik *role playing* untuk mencegah perilaku *bullying* pada siswa SMP LAB UNDIKSHA.

### 1.6.2 Manfaat Praktis.

Manfaat praktis dari penelitian ini dapat dirasakan oleh beberapa pihak, antara lain:

#### (a) Bagi Penulis.

Penelitian ini bisa bermanfaat dan berguna untuk menambah wawasan dan juga pengalaman yang dapat mengembangkan pengembangan pengembangan model bimbingan kelompok dengan pendekatan behavioral teknik *role playing* untuk mencegah perilaku *bullying* pada siswa SMP LAB UNDIKSHA..

#### (b) Bagi Peserta Didik.

Penelitian ini sangat bermanfaat dan berfungsi guna untuk mencegah perilaku *bullying* pada siswa kelas IX SMP LAB UNDIKSHA, sehingga nantinya siswa mampu mengarahkan keinginan dirinya sendiri untuk menuju tujuan tertentu.

#### (c) Bagi Pihak Instansi.

Dengan terlaksana dan adanya penelitian ini akan bisa bermanfaat untuk memberikan informasi dan wawasan terkait pengembangan model bimbingan kelompok dengan pendekatan behavioral teknik *role playing* untuk mencegah perilaku *bullying* pada siswa SMP LAB UNDIKSHA.

(d) Bagi Guru BK.

Dengan terlaksananya penelitian ini tentunya akan diharapkan bisa bermanfaat dan juga bisa dipakai suatu acuan perbandingan pandangan serta wawasan didalam guru bk untuk membantu dalam pelaksanaan penerapan pengembangan model bimbingan kelompok dengan pendekatan behavioral teknik *role playing* untuk mencegah perilaku *bullying* pada siswa SMP LAB UNDIKSHA..

### 1.6 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dihasilkan dari penelitian ini adalah media yang secara khusus dikembangkan untuk mendukung penerapan model bimbingan kelompok dengan pendekatan behavioral teknik *role playing* guna mencegah *bullying* pada siswa SMP. Media ini dirancang sebagai alat bantu yang lengkap bagi guru BK dan siswa dalam mencegah *bullying* melalui pendekatan dan teknik yang menyeluruh dan modern.

Tujuan utama dari media ini adalah untuk membantu guru BK dan sekolah dalam menyediakan layanan bimbingan yang lebih efektif dan berbasis teknologi di sekolah. Media ini memberikan penjelasan yang mendalam tentang pendekatan behavioral dan teknik *role playing*, yang kemudian di aplikasikan dalam konteks pendidikan melalui penggunaan teknologi digital. Dengan adanya media ini, guru BK dapat lebih mudah mengimplementasikan strategi guna mencegah *bullying* pada siswa, sementara murid dapat merasakan pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik.