

Penerapan Teknik *Role Playing* dalam Mengurangi Perilaku *Bullying* Verbal pada Siswa SMP Negeri 33 Makassar

Nurjannah¹, Ratna Wulandari², Pertiwi Nurani³

^{1,2,3} Universitas Muhammadiyah Makassar, Indonesia

Korespondensi: nurjannahyusuf844@gmail.com

Informasi Artikel

Riwayat artikel:

Diterima April 29th, 2026

Direvisi Mei 02th, 2026

Diterima Mei 04th, 2026

Kata kunci:

Teknik *Role Playing*, Perilaku *Bullying*, *Bullying Verbal*, Siswa SMP.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat perilaku *bullying* verbal siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan serta menguji pengaruh penerapan teknik *Role Playing* dalam menurunkan perilaku *bullying* verbal siswa SMPN 33 Makassar. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi guru BK dalam menangani perilaku *bullying* verbal. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *quasi eksperimen* menggunakan desain *one group pretest-posttest*. Subjek penelitian berjumlah 12 orang yang dipilih berdasarkan kriteria tertentu. Instrumen pengumpulan data berupa angket perilaku *bullying* verbal yang telah di uji validitas dan reliabilitasnya. Teknik analisis data yang digunakan meliputi analisis deskriptif, uji normalitas, dan uji hipotesis menggunakan *Wilcoxon Signed Renk Test* dengan bantuan program SPSS versi 24. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebelum diberikan perlakuan, tingkat perilaku *bullying* verbal siswa berada pada kategori tinggi, yang ditunjukkan oleh nilai rata-rata pretest sebesar 110,67. Setelah diberikan perlakuan berupa konseling kelompok dengan teknik *Role Playing*, tingkat perilaku *bullying* verbal siswa mengalami penurunan dan berada pada kategori rendah, dengan nilai rata-rata 71,08. Hasil tersebut menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kondisi sebelum dan sesudah perlakuan, sehingga dapat disimpulkan bahwa teknik *Role Playing* berpengaruh dalam mengurangi perilaku *bullying* verbal siswa.



© 2025 Para Penulis. Diterbitkan oleh Riset Anak Bangsa. Ini adalah artikel akses terbuka di bawah lisensi CC BY (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>)

PENDAHULUAN

Masa remaja dikenal sebagai fase transisi dalam kehidupan manusia, yaitu periode peralihan dari masa kanak-kanak menuju kedewasaan. Fase ini menjadi salah satu tahap yang paling berkesan karena dipenuhi berbagai pengalaman emosional yang membentuk individu. Banyak orang mengingat masa remaja sebagai masa yang penuh kebahagiaan sekaligus tantangan. Oleh karena itu, masa remaja sering disebut sebagai periode *storm and stress*, yaitu masa yang ditandai dengan gejolak emosi dan perubahan yang intens. Remaja akan menghadapi tantangan dari dalam dan dari luar diri remaja, terutama yang berasal dari lingkungan sosial. tantangan tersebut membuat masa transisi yang mereka alami cenderung membawa dampak psikologis, sehingga muncul perilaku yang impulsif dan kecenderungan untuk segera menyelesaikan masalah tanpa pertimbangan lebih lanjut.

Kenakalan remaja merupakan masalah yang terus muncul dari tahun ke tahun dan semakin beragam seiring perkembangan zaman. Salah satu bentuk perilaku menyimpang yang banyak terjadi adalah *bullying verbal*. Saat ini, *bullying verbal* umumnya terbagi menjadi dua bentuk, yaitu verbal dan non-verbal. *Bullying verbal* non-verbal tampak melalui tindakan mengejek tanpa kata-kata, seperti menirukan gerakan korban, memberikan tatapan sinis, atau perilaku lain yang bersifat merendahkan. Sementara itu, *bullying verbal* justru lebih sering dijumpai, baik di lingkungan sekolah maupun di media sosial. Bentuknya bisa berupa ejekan, hinaan, atau perkataan yang merendahkan orang lain.

Masa remaja pada rentang usia 12–18 tahun menjadi periode yang sangat rentan karena mereka sedang mencari jati diri serta mulai membangun hubungan sosial dan pandangan terhadap diri sendiri. Pada fase ini, *bullying verbal* dapat memberikan dampak sosial dan psikologis yang serius. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa *bullying verbal* merupakan salah satu faktor kuat yang mempengaruhi kesehatan mental remaja, seperti munculnya kecemasan, depresi, hingga menurunnya rasa percaya diri.

Dalam jangka panjang, pengalaman ini juga dapat berpengaruh pada perkembangan sosial dan prestasi akademik mereka di masa depan.

Beberapa siswa sering menggunakan ucapan bernada mengejek, merendahkan atau menyindir sebagai bagian dari gurauan sehari-hari, bahkan terkadang dianggap sebagai cara untuk menunjukkan keakraban dalam kelompok pertemanan. Tidak jarang perilaku tersebut juga muncul saat mereka mencoba mengkritik teman sebaya dengan cara yang dianggap lucu atau sekedar bercanda. Sayangnya, banyak dari mereka yang tidak menyadari bahwa kebiasaan tersebut bukanlah hal yang wajar atau dapat ditoleransi begitu saja. Di balik candaan yang tampak ringan, terdapat resiko besar untuk melukai perasaan lawan bicaranya, terutama ketika ucapan tersebut menyentuh aspek sensitif seperti ketika hal ini terus berulang, tindakan tersebut dapat berkembang menjadi *bullying* verbal.

Berdasarkan wawancara awal dengan guru BK pada hari Rabu, 7 Mei 2025 di SMPN 33 Makassar mengemukakan bahwa peserta didik memiliki kecenderungan melakukan *bullying* verbal dalam interaksi sehari-hari, baik terhadap teman sebaya maupun guru. Bentuk *bullying* verbal tersebut muncul melalui ucapan yang merendahkan, mengejek, atau menyakiti perasaan orang lain. Sikap ini tidak hanya mempengaruhi interaksi sosial, tetapi juga berdampak pada suasana kelas yang kurang kondusif, menurunkan semangat belajar, bahkan memicu konflik antar siswa. Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan pada hari Jum'at, 9 Mei 2025 di SMP Negeri 33 Makassar, ditemukan bahwa masih adanya kecenderungan perilaku *bullying* verbal yang terjadi di dalam interaksi sehari-hari antar siswa. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa sebagian siswa kerap menggunakan bahasa yang tidak pantas dalam berkomunikasi, seperti mengejek teman, memberikan julukan yang merendahkan, serta mengeluarkan kata-kata kasar yang dapat melukai perasaan orang lain.

Akibatnya, siswa tidak menyadari bahwa perilaku verbal tersebut dapat melukai perasaan teman, menurunkan rasa percaya diri korban, serta memicu konflik antar individu. Perilaku ini biasanya dipengaruhi oleh lingkungan sosial siswa, baik di sekolah maupun di luar sekolah. Siswa cenderung meniru pola komunikasi yang sering mereka dengar dari teman sebaya, media sosial, maupun lingkungan keluarga tanpa mempertimbangkan norma kesopanan dan nilai moral yang berlaku. Kurangnya kontrol diri dan kemampuan mengelola emosi juga menyebabkan siswa melontarkan kata-kata negatif saat bercanda, marah, atau ingin menunjukkan dominasi terhadap teman lainnya. Faktor lain yang turut berperan adalah minimnya pemahaman siswa mengenai bentuk-bentuk *bullying* verbal dan dampak jangka panjangnya. Ketidaktahuan ini membuat siswa tidak mampu membedakan antara komunikasi yang bersifat bercanda dengan perilaku yang termasuk *bullying* verbal.

Berdasarkan catatan layanan BK yang terdokumentasi, dalam satu semester terakhir tercatat sebanyak 8 kasus *bullying* verbal yang telah ditangani oleh guru BK. Kasus-kasus tersebut meliputi perilaku mengejek teman sebaya, penggunaan julukan yang merendahkan, sindiran bernada negatif, serta ucapan kasar yang berdampak pada kondisi emosional korban. Data ini menunjukkan bahwa perilaku *bullying* verbal bukan merupakan kejadian yang bersifat insidental, melainkan masalah yang cukup sering terjadi dan memerlukan perhatian khusus dari pihak sekolah.

Lebih lanjut, dokumentasi guru BK juga menunjukkan bahwa sebagian besar kasus *bullying* verbal muncul dalam interaksi sehari-hari di lingkungan sekolah, baik di dalam kelas maupun di luar jam pelajaran. Penanganan yang dilakukan selama ini umumnya berupa pemberian nasihat, pemanggilan siswa, serta layanan konseling individual. Namun, berdasarkan evaluasi guru BK, pendekatan tersebut belum sepenuhnya memberikan perubahan perilaku yang berkelanjutan, karena masih ditemukan kasus serupa yang berulang.

Melihat kondisi tersebut, diperlukan adanya pendekatan yang kreatif dan menyenangkan agar siswa secara bertahap mampu menyadari dampak dari ucapan yang mereka sampaikan, sekaligus belajar untuk lebih peka dalam menempatkan diri pada situasi orang lain. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah memberikan kesempatan kepada siswa untuk berlatih melalui simulasi peran dalam berbagai situasi sosial yang dekat dengan kehidupan sehari-hari. Melalui kegiatan ini, diharapkan siswa tidak hanya menerima nasihat secara verbal, tetapi juga memperoleh pengalaman langsung yang dapat membantu mengurangi kecenderungan perilaku *bullying* verbal, khususnya dalam bentuk sindiran, ejekan, atau penggunaan kata-kata yang kurang pantas dalam interaksi sosial.

Guna mengurangi perilaku *bullying* verbal yang ditujukan oleh beberapa peserta didik, salah satu pendekatan yang dapat diterapkan adalah teknik *Role Playing*. *Role Playing* memberikan kesempatan bagi anak untuk memahami dunia sosial mereka dengan cara yang lebih bermakna. Melalui kegiatan ini, siswa dapat merasakan pengalaman memainkan berbagai peran sosial sehingga membantu

mereka dalam mengasah keterampilan berinteraksi dengan orang lain. Dari segi pedagogi, metode ini mendukung pembelajaran berbasis pengalaman (*experiential learning*), yang menekankan bahwa siswa lebih mudah memahami konsep jika mereka secara aktif terlibat dalam proses pembelajaran.

Selain itu, pendekatan ini sejalan dengan prinsip pembelajaran berbasis pengalaman yang menekankan keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar. Melalui keterlibatan tersebut, siswa secara bertahap memperoleh pemahaman yang lebih baik mengenai dampak perilaku dan ucapan mereka terhadap orang lain. Dengan mengalami langsung berbagai situasi sosial dan interaksi, siswa diharapkan mampu mengurangi kecenderungan perilaku komunikasi yang kurang tepat, serta mulai menyesuaikan cara mereka dalam berinteraksi. Proses ini juga memberikan ruang bagi siswa untuk melatih keterampilan berbicara dan mengekspresikan diri secara lebih tepat, meningkatkan kerja sama, serta mengembangkan strategi penyelesaian masalah komunikasi secara sederhana dan kontekstual dalam kehidupan sehari-hari, tanpa menuntut perubahan perilaku secara instan.

Role Playing terdiri dari dua bahasa asing yang terdiri dari dua suku kata yaitu *role* (peran) dan *playing* (permainan). Konsep *role* dapat diartikan sebagai peran atau tindakan yang ditunjukan/diperformasikan oleh seseorang dalam berhubungan dengan orang lain, sedangkan *playing* dapat diartikan sebagai kegiatan bermain. Melalui metode pembelajaran *Role Playing*, sejumlah peserta didik dapat bertindak sebagai pemeran dan yang lainnya sebagai pengamat. Teknik *Role Playing* merupakan salah satu metode yang digunakan dalam bimbingan kelompok, di mana individu atau anggota kelompok memainkan peran dalam situasi yang disimulasikan, seperti konflik dalam hubungan sosial. Teknik ini dirancang untuk memberikan pengalaman belajar secara langsung kepada peserta didik, sehingga mereka dapat *mengeksplorasi* materi dan terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Setelah bermain peran, sesi akan diakhiri dengan diskusi yang terarah, sehingga peserta dapat menemukan solusi atas permasalahan yang dihadapi serta memahami konsekuensinya.

Role Playing (bermain peran) merupakan suatu teknik yang melibatkan beberapa orang untuk memperagakan sesuatu guna menciptakan perubahan dalam diri individu serta dapat mengembangkan dirinya. *Role Playing* yang juga dikenal sebagai sosiodrama merupakan metode yang digunakan untuk menggambarkan dampak dari tekanan yang diberikan kepada orang lain serta menampilkan situasi kehidupan yang mendekati kondisi nyata. Melalui metode ini, kegiatan drama dapat dihentikan sementara dapat dihentikan sementara pada waktu yang tepat untuk *mengeksplorasi* dan merefleksikan perasaan, sikap, serta pengalaman yang ditampilkan dalam *Role Playing* tersebut.

Tujuan dari *Role Playing* yaitu untuk memberi pemahaman atas peran seseorang, melaksanakan tanggung jawab, tidak merendahkan orang lain lain, mampu membuat Keputusan. Tujuan penerapan teknik *Role Playing* menurut Amalia disesuaikan dengan jenis pembelajarannya, yang meliputi aspek yaitu belajar dengan berbuat, belajar melalui peniruan, belajar melalui masukan, belajar melalui pengkajian. Teknik *Role Playing* memiliki beberapa fungsi penting dalam proses pembelajaran maupun konseling. Pertama, teknik ini mampu memberikan kesan yang kuat kepada peserta didik, sehingga materi yang disampaikan lebih mudah diingat dalam jangka waktu yang lama. Selain itu, kegiatan ini juga menjadi pengalaman belajar yang menyenangkan serta melatih keterampilan menyimak bagi peserta didik yang berperan sebagai pengamat. Kedua, *Role Playing* dapat menarik perhatian peserta didik secara signifikan, sehingga suasana kelas menjadi lebih hidup, dinamis, dan penuh antusiasme. Ketiga, teknik ini juga berperan dalam membangkitkan motivasi belajar, menumbuhkan semangat optimisme, serta meningkatkan rasa percaya diri peserta didik, karena mereka terlibat secara langsung dalam memerankan materi yang dipelajari.

Mengacu pada paparan sebelumnya, penelitian ini akan mengkaji beberapa permasalahan. pertama peneliti akan menganalisis tingkat perilaku *bullying* verbal siswa SMP sebelum penerapan teknik *Role Playing*. kedua, peneliti akan mengidentifikasi pengaruh penerapan teknik *Role Playing* dalam mengurangi perilaku *bullying* verbal siswa SMP. Tujuan dari penyusunan artikel ini yaitu, pertama untuk mengetahui tingkat perilaku *bullying* verbal siswa SMP Negeri 33 Makassar sebelum penerapan teknik *Role Playing*, sehingga dapat diperoleh gambaran awal mengenai kondisi perilaku siswa. Kedua, untuk mengetahui pengaruh penerapan teknik *Role Playing* dalam mengurangi perilaku *bullying* verbal siswa SMP Negeri 33 Makassar, yang diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam upaya penanganan perilaku *bullying* di lingkungan sekolah.

Bullying verbal merupakan bentuk perilaku agresif yang dilakukan secara sengaja dan berulang dengan tujuan untuk menguasai, menunjukkan kekuasaan, menyakiti, menakut-nakuti, atau sekedar mencari kepuasan pribadi. Perilaku ini dilakukan secara lisan melalui penggunaan kata-kata seperti

celaan, teriakan, hinaan, pemberian julukan, penyebaran gosip atau fitnah, kritik negative, ejekan, serta ungkapan yang mengarah pada pelecehan seksual. *Bullying* verbal dapat dikenali melalui Indera pendengaran karena melibatkan penggunaan Bahasa yang menyakitkan dan merendahkan harga diri serta martabat korban.

Bullying verbal merupakan bentuk *bullying verbal* yang paling sering terjadi karena mudah dilakukan, sehingga tanpa disadari setiap individu berpotensi melakukannya, baik secara sengaja maupun tidak sengaja. Apabila perilaku *bullying* verbal tidak segera dicegah atau dihentikan, maka dapat berkembang menjadi tahap awal menuju Tindakan kekerasan yang lebih serius. Salah satu bentuk *bullying* verbal yang paling umum terjadi adalah perilaku mengejek. Ejekan dapat muncul dalam berbagai bentuk, seperti mengejek kondisi fisik, nama, sifat, hasil karya, maupun kemampuan yang dimiliki oleh teman. *Bullying* verbal merupakan bentuk penindasan yang dilakukan melalui kata-kata. Jenis *bullying* ini termasuk yang paling sering dan mudah dilakukan untuk menyakiti orang lain.

Bullying verbal adalah *bullying* dalam bentuk kata-kata untuk menindas orang lain. Bentuk *bullying* ini merupakan bentuk paling umum dan mudah digunakan untuk menindas seseorang. Perilaku yang termasuk kedalam *bullying* verbal adalah menghina, memberikan julukan yang negatif, mengolok-olok, merendahkan memperlakukan, bersifat rasis, dan pernyataan-pernyataan bernuansa ajakan seksual.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian quasi eksperimen. Desain yang digunakan adalah *one group pretest-posttest design*, yaitu memberikan pengukuran sebelum (pretest) dan sesudah (posttest) perlakuan pada satu kelompok tanpa kelompok kontrol. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SMP Negeri 33 Makassar yang berjumlah 840 siswa. Sampel penelitian berjumlah 12 orang yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling* berdasarkan kriteria tertentu, yaitu siswa yang terindikasi melakukan perilaku *bullying* verbal, berusia 12–15 tahun, serta bersedia mengikuti kegiatan penelitian.

Variabel dalam penelitian ini terdiri dari variabel bebas (independent variable), yaitu teknik Role Playing, dan variabel terikat (dependent variable), yaitu perilaku *bullying* verbal. Teknik Role Playing merupakan metode bimbingan kelompok yang melibatkan siswa dalam memainkan peran tertentu untuk meningkatkan empati, pemahaman sosial, serta mengurangi perilaku negatif. Adapun perilaku *bullying* verbal diukur melalui indikator seperti mengejek, menghina, memaki, memberi julukan, menyebarkan gosip, dan bentuk komunikasi negatif lainnya. Instrumen penelitian yang digunakan adalah angket (kuesioner) dengan skala Likert yang terdiri dari 31 item pernyataan.

Skala penilaian menggunakan rentang 1–5, mulai dari sangat tidak setuju hingga sangat setuju. Instrumen telah melalui uji validitas menggunakan korelasi Pearson Product Moment dan uji reliabilitas menggunakan koefisien Alpha Cronbach. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui pemberian angket pada saat pretest dan posttest. Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan analisis deskriptif untuk melihat gambaran umum data, serta uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk. Selanjutnya, uji hipotesis dilakukan menggunakan Wilcoxon Signed Rank Test dengan bantuan program SPSS versi 24 untuk mengetahui perbedaan sebelum dan sesudah perlakuan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil penelitian ini menyajikan data yang telah diolah mengenai tingkat perilaku *bullying* verbal siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan berupa konseling kelompok dengan teknik *Role Playing*. Analisis dilakukan menggunakan statistik deskriptif, uji normalitas, dan uji hipotesis.

Tabel 1. Tingkat *bullying* verbal siswa di SMP Negeri 33 Makassar sebelum (pretest) dan sesudah (posttest) diberikan teknik *Role Playing*

Interval	Kategori	Pretest		Posttest	
		F	P (%)	F	P (%)
31-55	Sangat rendah	-	-	-	-
56-80	Rendah	-	-	12	100%
81-105	Sedang	1	8,3%	-	-

106-130	Tinggi	11	91,7%	-	-
131-155	Sangat Tinggi	-	-	-	-
Jumlah		12	100%	12	100%

Berdasarkan di atas sebanyak 1 responden (8,3%) dan kategori tinggi sebanyak 11 responden (91,7%), tanpa adanya responden pada kategori sangat rendah, rendah, dan sangat tinggi. Setelah diberikan perlakuan, seluruh siswa (100%) berada pada kategori rendah, dan tidak terdapat lagi responden pada kategori lainnya. Hal ini menunjukkan adanya penurunan tingkat perilaku bullying verbal siswa setelah penerapan teknik Role Playing.

Tabel 2. Hasil Analisis Statistik Deskriptif

Data	N	Min	Max	Mean	Std. Deviation	Ket
Pretest	12	101	125	110.67	8.316	Tinggi
Posttest	12	59	79	71.08	6.473	Rendah

Sumber: Hasil Analisis SPSS 24

Berdasarkan tabel tersebut, tingkat perilaku bullying verbal siswa di SMP Negeri 33 Makassar mengalami perubahan setelah diberikan perlakuan. Pada tahap pretest, nilai rata-rata sebesar 110,67 berada pada kategori tinggi, yang menunjukkan bahwa perilaku bullying verbal masih sering terjadi. Setelah diberikan perlakuan, hasil posttest menunjukkan penurunan yang signifikan dengan nilai rata-rata sebesar 71,08 yang berada pada kategori rendah. Hal ini menunjukkan adanya perubahan perilaku siswa ke arah yang lebih positif. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan teknik Role Playing berpengaruh dalam menurunkan perilaku bullying verbal siswa, yang ditandai dengan perubahan kategori dari tinggi menjadi rendah.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas *Shapiro-Wilk* dan *Kolmogorov-Smirnov*

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.185	12	.200*	.904	12	.177
Posttest	.200	12	.200*	.931	12	.386

Sumber: Hasil Analisis SPSS 24

Berdasarkan Tabel 4, nilai signifikansi pada data pretest dan posttest, baik pada uji Kolmogorov-Smirnov maupun Shapiro-Wilk, menunjukkan nilai lebih besar dari 0,05 (Sig. > 0,05). Hal ini menunjukkan bahwa data pretest dan posttest berdistribusi normal.

Tabel 4. Hasil Uji *Wilcoxon signed Renk Test*

<i>Posttest-pretest</i>	
Z	-3.063^b
Asymp. sig. (2-tailed)	.002
a. <i>Wilcoxon signed renk test</i>	
b. <i>Based on positive ranks</i>	

Sumber: Hasil Analisis SPSS 24

Uji hipotesis menggunakan Wilcoxon Signed Rank Test menunjukkan nilai Z sebesar -3,063 dengan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,002 (< 0,05). Hasil ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara skor pretest dan posttest, sehingga hipotesis alternatif (H1) diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan teknik *Role Playing* berpengaruh dalam mengurangi perilaku bullying verbal siswa.

Selain itu, pelaksanaan teknik *Role Playing* dilakukan melalui empat tahapan, yaitu persiapan, pelaksanaan, evaluasi, dan terminasi. Kegiatan ini dilakukan dalam dua kali pertemuan dengan skenario yang berfokus pada penggunaan bahasa yang menyakiti dan komunikasi positif. Selama proses

berlangsung, siswa menunjukkan keterlibatan aktif dalam bermain peran, diskusi, dan refleksi, yang mendukung terjadinya perubahan perilaku.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebelum diberikan perlakuan, tingkat perilaku bullying verbal siswa berada pada kategori tinggi. Kondisi ini mengindikasikan bahwa perilaku seperti mengejek, menghina, dan berkata kasar masih sering terjadi dan dianggap sebagai hal yang biasa dalam interaksi sosial siswa. Rendahnya kesadaran terhadap dampak negatif dari perilaku tersebut menunjukkan bahwa siswa belum sepenuhnya memiliki keterampilan komunikasi yang positif serta kemampuan untuk memahami perasaan orang lain.

Setelah diberikan perlakuan berupa konseling kelompok dengan teknik *Role Playing*, terjadi penurunan yang signifikan pada tingkat perilaku bullying verbal siswa. Seluruh siswa berada pada kategori rendah dengan penurunan nilai rata-rata yang cukup besar. Hal ini menunjukkan bahwa teknik *Role Playing* mampu memberikan pengaruh positif terhadap perubahan perilaku siswa. Perubahan tersebut ditandai dengan meningkatnya kemampuan siswa dalam mengontrol ucapan, memahami dampak emosional dari kata-kata, serta menunjukkan sikap yang lebih menghargai teman.

Secara teoritis, keberhasilan teknik *Role Playing* dapat dijelaskan melalui pendekatan *experiential learning*, di mana siswa belajar melalui pengalaman langsung. Dengan memainkan peran sebagai pelaku, korban, maupun saksi, siswa dapat merasakan secara langsung dampak dari perilaku bullying verbal. Pengalaman ini mendorong berkembangnya empati, kesadaran diri, serta kemampuan untuk mengevaluasi perilaku sendiri. Selain itu, dinamika kelompok dalam proses konseling turut memperkuat perubahan perilaku melalui interaksi sosial, diskusi, dan refleksi bersama.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa teknik *Role Playing* efektif dalam menurunkan perilaku bullying. Penelitian Faijin, Nurhidayah, dan Fitriyah (2021) menemukan bahwa teknik ini mampu meningkatkan empati serta mengurangi perilaku agresif pada remaja. Kesamaan temuan ini memperkuat bahwa teknik *Role Playing* merupakan metode yang relevan dan efektif dalam layanan bimbingan dan konseling, khususnya dalam mengatasi perilaku bullying verbal.

Meskipun demikian, terdapat beberapa keterbatasan dalam penelitian ini, seperti keterbatasan sarana dan prasarana, waktu pelaksanaan yang relatif singkat, serta keterbatasan pengalaman peneliti dalam menerapkan teknik *Role Playing*. Faktor-faktor tersebut berpotensi memengaruhi optimalisasi hasil penelitian. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya diharapkan dapat dilakukan dengan durasi yang lebih panjang, jumlah sampel yang lebih besar, serta perencanaan yang lebih matang agar hasil yang diperoleh lebih komprehensif.

Secara keseluruhan, temuan penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan teknik *Role Playing* dalam konseling kelompok tidak hanya berpengaruh dalam menurunkan perilaku bullying verbal, tetapi juga mampu meningkatkan kesadaran, empati, dan keterampilan komunikasi positif siswa dalam kehidupan sehari-hari.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa tingkat perilaku bullying verbal siswa SMP Negeri 33 Makassar sebelum penerapan teknik *Role Playing* berada pada kategori tinggi, dengan nilai rata-rata pretest sebesar 110,67. Setelah diberikan perlakuan, terjadi penurunan yang signifikan, di mana seluruh siswa berada pada kategori rendah dengan nilai rata-rata posttest sebesar 71,08. Hasil uji hipotesis menggunakan Wilcoxon Signed Rank Test menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,002 ($< 0,05$), yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah perlakuan. Dengan demikian, penerapan teknik *Role Playing* dalam konseling kelompok berpengaruh dalam mengurangi perilaku bullying verbal siswa.

REFERENSI

Abraham, A., Irfan, I., & Supriyati, Y. (2022). *Desain kuasi eksperimen dalam pendidikan: Literatur review*. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(3), 2476–2482.
<https://doi.org/10.58258/jime.v8i3.3800>

- Ahmad, H., & Utami, E. (2024). *Pengaruh teknik role playing terhadap keterampilan komunikasi verbal siswa SMP*. *Realita: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 9(1), 2283. <https://doi.org/10.33394/realita.v9i1.10929>
- Akbar, R., Sukmawati, U. S., & Katsirin, K. (2024). *Analisis data penelitian kuantitatif*. *Jurnal Pelita Nusantara*, 1(3), 430–448. <https://doi.org/10.59996/jurnalpelitanusantara.v1i3.350>
- Amalia, K. (2025). *Pengaruh layanan konseling kelompok teknik role playing dalam mengelola emosi diri peserta didik di SMK Nurul Islam Jati Agung Lampung Selatan*. *Sustainability*, 11(1), 1–14.
- Angelika. (2025). *Pengaruh teknik role playing untuk mengurangi perilaku bullying verbal di SMP Negeri 1 Tarakan*. *Pendidikan dan Pembelajaran*, 50–63.
- Anggraeni, S. D., Mutiah, A., Ardinigrum, D. I., & Wijayanti, O. (2024). *Role playing dalam pembelajaran drama untuk menumbuhkan rasa percaya diri siswa sekolah dasar*. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(1), 788–798. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i1.6166>
- Anugrahwati, J., Hazhira, Q. N., Widiasmara, M., & Mira. (2018). *Implementasi metode kolaboratif dan bermain peran dalam pembelajaran di UII* (Cetakan 1). Universitas Islam Indonesia.
- Ardiyanti, Y. (2022). *Analisis faktor-faktor yang mempengaruhi terjadinya perilaku bullying*. 70–76.
- Bahiroh, S. (2024). *Strategi bimbingan konseling dalam mengatasi bullying verbal siswa*. 3(1), 56–63.
- Charismana, D. S., Retnawati, H., & Dhewantoro, H. N. S. (2022). *Motivasi belajar dan prestasi belajar pada mata pelajaran PPKn di Indonesia: Kajian analisis meta*. *Bhineka Tunggal Ika: Kajian Teori dan Praktik Pendidikan PKN*, 9(2), 99–113. <https://doi.org/10.36706/jbti.v9i2.18333>
- Damayanti, E. (2021). *Ragam bahasa sarkasme pada percakapan remaja di Desa Kepung Kecamatan Kepung Kabupaten Kediri*. *Innovative: Journal of Social Science Research*, 1(1), 47–54. <https://doi.org/10.31004/innovative.v1i1.4567>
- Duwita, C., Pradana, E., & Jawa Timur. (2024). *Pengertian tindakan bullying, penyebab, efek, pencegahan dan solusi*. 5(3).
- Efendi, D. N., Supriadi, B., & Nuraini, L. (2022). *Analisis respon siswa terhadap media animasi PowerPoint*. 49–53.
- Faijin, F., Nurhayati, N., Mansyur, J., & Sarbudin, S. (2021). *Penerapan teknik role playing untuk menurunkan perilaku bullying pada remaja*. *Jurnal Pedagogos*, 3(2), 47–55. <https://doi.org/10.33627/gg.v3i2.535>
- Hajar, S., Pebriana, A., & Supriyadi, S. (2024). *Fenomena verbal bullying siswa sekolah dasar*. 1–13.
- Herlina, U. (2015). *Teknik role playing dalam bimbingan kelompok*. *Jurnal Pendidikan Sosial*.
- Husnussifak, S. (2023). *Layanan bimbingan kelompok dengan teknik role playing untuk meningkatkan perilaku berorganisasi pada siswa kelas VIII E SMPN 3 Selong*. 373426.
- Ilmiah, J., & Wahana Pendidikan. (2023). *Bullying verbal menyebabkan trauma terhadap anak TK*. 9(16), 363–374.
- Jailani, J., Syahrani, S., Jeka, J., & Firdaus, F. (2023). *Populasi dan sampling (kuantitatif), serta pemilihan informan kunci (kualitatif) dalam pendekatan praktis*. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 26320–26332.
- Latif, D. A., Irawan, S., & Agustin, A. K. M. (2024). *Menurunkan perilaku bullying melalui bimbingan kelompok dengan teknik role play pada siswa*. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 9(2), 185. <https://doi.org/10.30998/sap.v9i2.23862>
- Musthofiyyah, R., Mustakimah, M., & Muthohar, S. (2025). *Penggunaan metode bermain peran (role playing) untuk mengembangkan keterampilan sosial emosional anak usia 4–5 tahun*. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 8(1), 20–30. <https://doi.org/10.31004/aulad.v8i1.902>
- Ningrum, E. N., Fitriana, S., & Lestari, F. W. (2025). *Pengaruh bimbingan kelompok dengan teknik role playing terhadap perilaku asertif siswa kelas X SMA Negeri 1 Jakenan*. *Guiding World (Bimbingan dan Konseling)*, 8(1), 152–159. <https://doi.org/10.33627/gw.v8i1.3215>
- Nurwahyuni, N., & Khadijah, S. (2025). *Penerapan metode bermain peran (role playing) dalam meningkatkan keterampilan sosial dan keterampilan berbicara pada anak kelas II SD*. *Student Scientific Creativity Journal*, 3(2), 174–183. <https://doi.org/10.55606/sscj-amik.v3i2.5572>
- Prasetyo, T., & Sabilah, A. I. (2024). *Analisis data sampel menggunakan uji hipotesis penelitian perbandingan menggunakan uji ANOVA dan uji t*. 2(6), 775–785.

- Popytasari, H. (2021). *Teknik role playing dalam bimbingan dan konseling untuk perilaku bullying di sekolah menengah. Jurnal Fokus Konseling*, 7(2), 76–89.
<https://doi.org/10.52657/jfk.v7i2.1425>
- Rahmah, K., & Purwoko, B. (2024). *Dampak bullying verbal terhadap menurunnya rasa percaya diri*. 745–750.
- Rinjani Efendi, A. R. N. (2020). *Pendidikan karakter di sekolah*. CV Penerbit Qiara Media.
- Riyanto, V., & Arini, D. P. (2021). *Analisis deskriptif quarter-life crisis pada lulusan perguruan tinggi Universitas Katolik Musi Charitas. Jurnal Psikologi Malahayati*, 3(1), 12–19.
<https://doi.org/10.33024/jpm.v3i1.3316>
- Rizfinanda, D., Ningrum, S., Yaksa, R. A., & Universitas Jambi. (2023). *Identifikasi perilaku bullying verbal dalam hubungan pertemanan di Desa Simpang Terusan Kabupaten Batang Hari*. 10330–10343.
- Suarni, Y. (2022). *Penerapan teknik role playing untuk mengurangi kecenderungan perilaku agresif siswa di SMP Negeri 1 Kelara. Bimbingan dan Konseling*, 100–134.
- Suciati, S. (2021). *Upaya peningkatan hasil belajar siswa melalui metode role playing pada mata pelajaran bahasa Inggris. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia*, 1(2), 157–176.
<https://doi.org/10.53299/jppi.v1i2.50>
- Titaley, H. D., Sanaky, M. M., & Saleh, L. M. (2021). *Analisis faktor-faktor penyebab keterlambatan pada proyek pembangunan gedung asrama MAN 1 Tulehu Maluku Tengah. Jurnal Simetrik*, 11(1), 432–439.
- Yulmi, D., Saman, A., & Amirullah, M. (2025). *Penerapan teknik modeling untuk mengurangi perilaku agresif siswa di SMP Negeri 1 Mamasa. Indonesian Journal of School Counseling*.
- Yuniarti, S. (2024). *Penggunaan bahasa sarkasme dalam percakapan siswa MTs Muhammadiyah Likuboddong dan implikasinya terhadap penguatan karakter*