

Efektivitas Teknik *Role Playing* Untuk Mereduksi Perilaku *Taunting* (Ejekan) Siswa Kelas VIII B SMPN 1 Sukorambi Jember

Halimatus Sa'diyah¹, Weni Kurnia Rahmawati², Imaratul Ulwiyah³

^{1,2,3}Universitas PGRI Argopuro Jember

Email: halimahcem9@gmail.com

Abstrak: Penelitian menelaah tentang efektifitas metode *role playing* guna mereduksi *taunting* atau ejekan siswa kelas VIII B SMPN 1 Sukorambi Jember. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Populasi adalah seluruh siswa kelas VIII B di SMPN 1 Sukorambi Jember dengan sampel sebanyak 6 siswa. Metode pengumpulan data dengan menggunakan observasi, wawancara dan kuesioner. *Taunting* merupakan bentuk intimidasi verbal yang bertujuan untuk merendahkan harga diri seseorang, perilaku ini seringkali terjadi pada usia remaja awal Metode analisa data yang dipakai yaitu uji *wilcoxon* dan diukur memakai SPSS versi 25.0 *for windows*. Jenis penelitian yang digunakan yaitu *Quasi eksperimen* dengan metode *Equivalent Time Series one group pre-test post-test*. Berdasarkan hasil perhitungan uji *wilcoxon* diperoleh nilai Asymp. Sig 0,027 < 0,05 maka kesimpulannya hipotesis diterima karena adanya penurunan tingkat perilaku *taunting* di SMPN 1 Sukorambi Jember setelah dilakukan penanganan.

Kata kunci: Perilaku *Taunting*, Teknik *Role Playing*.

Abstract: The research examines the effectiveness of the role playing method to reduce taunting or teasing of students in class VIII B SMPN 1 Sukorambi Jember. This type of research is quantitative research. The population was all students of class VIII B at SMPN 1 Sukorambi Jember with a sample of 6 students. Data collection methods using observation, interviews and questionnaires. Taunting is a form of verbal intimidation that aims to undermine a person's self-esteem, this behaviour often occurs in early adolescence. The data analysis method used is the Wilcoxon test and is measured using SPSS version 25.0 for windows. The type of research used is Quasi experiment with Equivalent Time Series one group pre-test post-test method. Based on the results of the wilcoxon test calculation, the Asymp. Sig 0.027 < 0.05, the conclusion is that the hypothesis is accepted because there is a decrease in the level of taunting behaviour at SMPN 1 Sukorambi Jember after treatment.

Keywords: Role Playing Technique, Taunting behavior

PENDAHULUAN

Tindakan agresif pada generasi Alpha yang acapkali dilakukan yaitu *bullying verbal*, yang termasuk didalamnya *taunting* (ejekan), yaitu salah satu bentuk *bullying* yang sangat umum dilakukan pada usia remaja baik sadar ataupun tidak sadar. Menurut (Smith, 2020) *taunting* merupakan tindakan agresif berupa mengejek atau meledek seseorang yang bertujuan untuk menyakiti perasaan atau merendahkan orang lain. Tindakan ini ditandai dengan mengganggu, memprovokasi serta meledek orang lain secara verbal maupun non verbal yang berdampak pada munculnya perilaku agresif, gangguan psikologis, hingga kenakalan pada korbannya (Reijntjes, 2016).

Korban *taunting* kerap mengalami penurunan rasa percaya diri, prestasi akademik yang buruk, hingga depresi serta merasa tidak aman di sekolah (Sourander dkk, 2010). Sementara pelaku *taunting* berisiko mengalami kesulitan penyesuaian sosial dan berperilaku agresif atau kekerasan di kemudian hari (Kim dkk, 2011). Oleh sebab itu, fenomena *taunting* perlu mendapatkan perhatian serta penanganan khusus dari banyak pihak terkait. Adapun akibat atau dampak yang dialami oleh korban *taunting* diantaranya penurunan rasa percaya diri, prestasi akademik yang buruk, depresi, bahkan bunuh diri. Adapun salah satu penyebab terjadinya *taunting* ialah ingin mendominasi serta menunjukkan kekuasaan. Sebuah studi menunjukkan bahwa pelaku *taunting* seringkali memiliki keinginan untuk mendominasi korban serta menunjukkan kekuasaan mereka serta kurangnya supervisi atau pengawasan guru (Olweus, 1993). Oleh sebab



This is an open-access article under the [CC-BY-SA License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

itu, fenomena *taunting* perlu mendapatkan perhatian serta penanganan khusus dari berbagai pihak yang bersangkutan.

Berdasarkan pra-penelitian yang ditemukan di SMPN 1 Sukorambi Jember, peneliti mendapati salah satu diantara siswa yang mengejek temannya dengan kata kasar serta melibatkan nama orang tuanya. Hasil observasi menunjukkan adanya bukti nyata bahwa salah seorang siswa memberikan ejekan dan komentar sinis terhadap sebayanya yang berakibat pada ketidakhadiran korban di kelas dengan rentang waktu yang cukup lama. Dikuatkan lagi dengan hasil wawancara bersama guru BK terdapat perilaku *taunting* atau ejekan di kelas VIII SMPN 1 Sukorambi, yang mana pelaku memberikan ejekan sinis kepada korban hingga mengakibatkan hilangnya rasa percaya diri korban sehingga memilih untuk tidak masuk sekolah dengan kurun waktu yang cukup lama bahkan putus sekolah.

Mengingat pentingnya upaya untuk mengatasi atau mereduksi perilaku *taunting* di lingkungan sekolah, maka perlu adanya solusi dan jalan keluar yang efektif untuk menanggulangnya. Disinilah peran konselor dapat membantu siswa dalam mengembangkan empati, pengendalian diri, menumbuhkan rasa tanggung jawab serta mengolah emosi. Menurut Shaftel (1967) *Role playing* ialah metode yang efektif dalam bimbingan kelompok, teknik ini digunakan untuk membantu siswa mengeksplorasi perasaan mereka serta memahami sudut pandang orang lain. *Role playing* juga efektif digunakan untuk melatih keterampilan interpersonal, meningkatkan pemahaman sosial serta ikut merasakan, serta mengubah sikap atau perilaku.

Alasan peneliti menggunakan teknik *Role Playing* dikarenakan kemampuannya meningkatkan pemahaman, empati, menumbuhkan cara pandang baru, serta memiliki cara lain untuk bagi berbagai pihak yang berkonflik dan dengan syarat harus dilakukan dengan etika dan kemahiran serta siswa dapat praktik langsung guna memainkan peran sesuatu dalam sebuah scenario drama atau simulasi situasi yang telah ditentukan.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah *Quasi Eksperimen Design* dengan metode *Equipvalent Time Series Design* dengan pengukuran yang dilakukan berulang kali sebelum *treatment* pada suatu kelompok seperti *one group pre-test post-test* dengan menggunakan satu kelompok saja, sehingga tidak memerlukan kelompok control (Sugiyono, 2017). Rancangan penelitian secara umum dalam penelitian ini yakni :

Tabel 1. Pola *Quasi Eksperimen Design* dengan *e Equipvalent Time Series Design*

S	O	X ₁	O ₁	X ₂	O ₂	X ₃	O ₃	X ₄	O ₄
---	---	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------

Keterangan :

S : Subjek Penelitian

O : Pengukuran *pre-test* untuk mengukur perilaku *taunting* siswa sebelum diberikan *treatment*

X_n : Pemberian *treatment* menggunakan teknik *role playing*

O_n : Pengukuran *post-test* untuk mengukur perilaku *taunting* siswa setelah diberikan *treatment*

Populasi dalam penelitian ini adalah keseluruhan siswa kelas VIII B SMPN 1 Sukorambi Jember dengan jumlah 29 siswa siswi. Sampel dalam penelitian ini dipilih menggunakan *Purposive Sampling Area* yaitu penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu dengan maksud dan tujuan tertentu (Sugiyono, 2017). Sampel dalam penelitian

ini yaitu siswa yang memiliki karakteristik *taunting* kategori sedang hingga tinggi yang dilihat dari skor *pre-test* awal yaitu dengan jumlah 6 siswa yang akan diberikan *treatment* menggunakan teknik *role playing*.

Adapun langkah-langkah peneliti dalam melakukan pengumpulan data menggunakan metode wawancara, observasi, dokumentasi serta penyebaran angket atau kuesioner yang menggunakan skala likert yang digunakan untuk mengukur dan membandingkan hasil *pre-test* dan *post-test* untuk mengetahui perbedaan tingkat *taunting* atau ejekan.

Teknik analisis yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah uji *Wilcoxon* yang dibantu dengan perangkat computer melalui program SPSS versi 25.0 *for windows*. Uji *Wilcoxon* yang digunakan merupakan teknik analisis non-parametrik. Hal ini didasarkan pada asumsi bahwa data yang akan di analisis tidak berdistribusi normal. Dasar pengambilan keputusan dalam uji *Wilcoxon* adalah sebagai berikut :

- a. Jika nilai probabilitas *Asym.sig 2 tailed* $< 0,05$ maka terdapat perbedaan rata-rata pada data yang diuji.
- b. Jika Jika nilai probabilitas *Asym.sig 2 tailed* $> 0,05$ maka tidak ada perbedaan rata-rata pada data yang diuji.

Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian merupakan langkah-langkah dalam melakukan sebuah penelitian, tujuannya agar penelitian tersebut terarah menjadi jelas. Adapun langkah-langkah penelitian *eksperimen equipvalent time series design* sebagai berikut :

- a. Pengujian angket : Pengujian ini dilakukan untuk mengukur validitas dan reliabilitas instrument yaitu skala perilaku *taunting* atau ejekan. Dalam tahap ini peneliti telah membuat angket dengan 60 pernyataan, namun sebelumnya akan dilakukan pengujian untuk mengetahui angket yang valid yang dapat digunakan untuk melaksanakan pada tahap *pre-test* dan *post-test* selanjutnya.
- b. Penentuan Sampel : Penentuan sampel ini diberikan kepada seluruh populasi kelas VIII B yang diambil untuk menyaring perilaku *taunting* di sekolah. Adapun hasil dari penentuan sampel ini akan diberikan angket *pre-test*.
- c. Pelaksanaan *Pre-test* : Melakukan *pre-test* yaitu memberikan test berupa pernyataan atau pertanyaan yang berkaitan dengan perilaku *taunting* atau ejekan sebelum dilaksanakan penanganan.
- d. Pemberian *treatment* : memberikan perlakuan kepada kelompok eksperimen. *Treatment* dilaksanakan sebanyak 4 kali pertemuan dengan durasi 5-10 menit setiap pertemuan.

Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam penerapan teknik *role playing* sebagai berikut :

1. Tahap Persiapan atau pemanasan (*warming up*)
Pada fase ini, konselor menerangkan tema, sifat, dan tujuan dari permainan peran, yang bertujuan untuk merangsang keterlibatan aktif dari anggota kelompok selama pertunjukan berikutnya. Tujuannya adalah untuk memberikan jalan keluar bagi anggota kelompok untuk mengekspresikan emosi mereka, baik itu kebahagiaan, kesedihan, kemarahan, atau kekecewaan. Anggota kelompok dapat menanyakan pertanyaan yang berhubungan dengan peran masing-masing agar anggota kelompok dengan tujuan dalam *role playing* ini.
2. Tahap pelaksanaan (*action*)

Tahap ini dimana siswa mulai memerankan peran masing-masing sesuai dengan masalah yang dimainkan dan dilakukan secara bergantian.

3. Tahap diskusi (*sharing*)

Tahap ini dimana anggota kelompok dan konselor mendiskusikan jalannya pementasan permainan peran dan saling bertukar pendapat untuk mencari solusi dalam penyelesaian masalah yang telah diperankan tadi, sehingga harapannya yaitu menumbuhkan rasa empati serta memahami sudut pandang oranglain pada anggota kelompok.

4. Pelaksanaan *Post-Test*

Pemberian post-test setelah perlakuan melibatkan pelaksanaan tes dengan menggunakan skala yang sama dengan tes awal pada kelompok sampel.

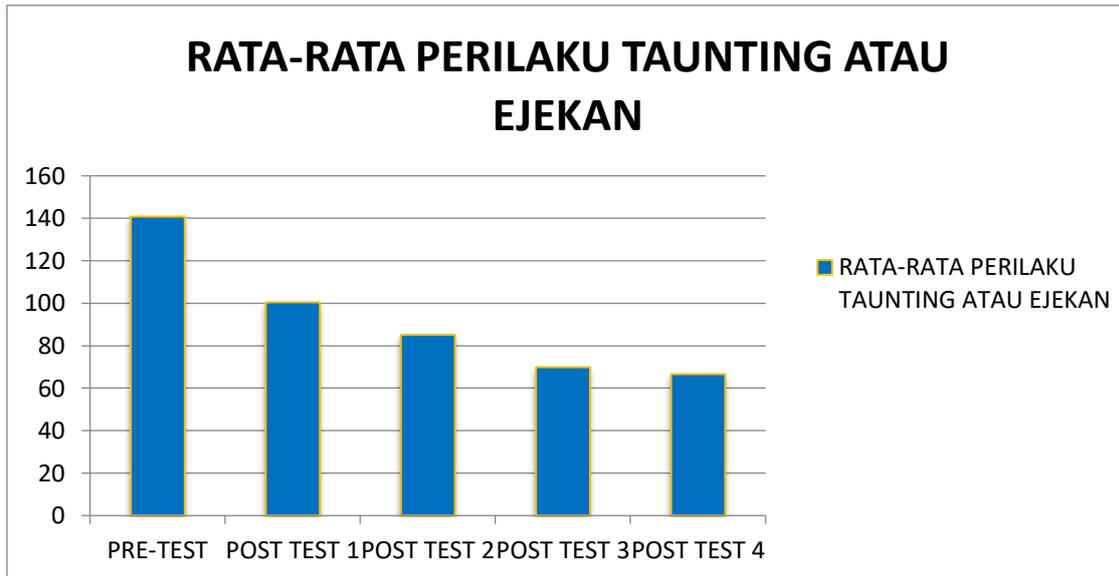
HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian difungsikan guna mereduksi perilaku *taunting* atau ejekan menggunakan teknik *role playing* pada siswa kelas VIII B SMPN 1 Sukorambi Jember yang merupakan dijadikan sampel penelitian, dimana perilaku *taunting* merupakan intimidasi verbal yang sering dilakukan dan butuh perhatian khusus. Prosedur pertama yang dilakukan oleh peneliti setelah mengetahui adanya gejala perilaku *taunting* pada kelas VIII B ketika pra-survey, maka berikutnya melakukan observasi serta wawancara kepada guru BK dan menyebarkan angket perilaku *taunting*. Sampel yang termasuk dalam kategori sedang dan tinggi di kelas VIII B pada pelaksanaan *pre-test* akan diberikan empat kali *treatment* dengan jumlah 6 siswa. Perubahan perilaku *taunting* atau ejekan yang dilakukan oleh siswa kelas VIII B pada saat sebelum atau sesudah dilakukan *treatment* menggunakan teknik *Role Playing* yaitu dengan selisih skor 140,8 dari hasil *pre-test* menurun menjadi skor 60,0 ketika *post-test* terakhir.

Hasil dari data *pre-test* yang dilakukan ketika peneliti mendistribusikan angket perilaku *taunting* kepada target populasi dengan jumlah 29 siswa. Sesudah dianalisa terdapat siswa yang termasuk dalam kategori sedang dan tinggi yang memiliki gejala *taunting* di kelas VIII B dengan jumlah 6 siswa yang akan diberikan empat kali *treatment* dengan teknik *role playing*.

Pelaksanaan *post-test* pada penelitian ini dilaksanakan tepat setelah pemberian *treatment*, jadi terdapat 4 kali *post-test* yang dilakukan. Siswa diminta untuk mengisi angket perilaku *taunting* atau ejekan dengan tujuan untuk mengetahui apakah ada perilaku tersebut dapat tereduksi sebelum dan setelah diberikan perlakuan.

Setelah dilaksanakannya *post-test*, maka akan terlihat perbedaan yang signifikan mengenai gambaran tingkat perilaku *taunting* atau ejekan sebelum dan setelah *treatment*. Hasil pengukuran yang dilakukan ketika *pre-test* dan *post-test* menunjukkan bahwa tingkat perilaku *taunting* atau ejekan mengalami sedikit penurunan setelah diberikan penanganan. Penurunan tingkat perilaku *taunting* atau ejekan dapat dilihat representasi visual dari penurunan tingkat perilaku *taunting* sebagai berikut :



Uji Validitas

Sebelum digunakan sebagai instrument penelitian, angket harus di uji validitas serta reabilitasnya untuk memperoleh angket yanag valid dan reliable. Instrument berupa angket yang tersusun 55 item pernyataan. Subjek uji coba instrument adalah 51 responden di luar sampel penelitian. Scoring nilai dalam instrument tersebut menggunakan skala likert dengan rentang skor 5,4,3,2 dan 1, lalu data diolah untuk di analisis menggunakan SPSS 25.00 *for windows*. Dasar pengambilan keputusan pada uji validitas adalah : jika $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka butir instrument dianggap valid dan jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka butir instrument dianggap tidak valid dengan taraf signifikan 5% dengan besar r_{hitung} 0,270 untuk $N=51$.

Uji Reliabilitas

Jumlah item yang valid dari angket tersebut yaitu berjumlah 55 item kemudian di uji reliabilitasnya memakai SPSS 25.00. Hasil dari uji reliabilitas instrument dapat diuraikan dibawah ini :

Hasil Uji Reliabilitas Instrumen

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	51	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	51	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.960	55

Uji Hipotesis

Tahap akhir dari penelitian adalah uji hipotesis yang dioalah memakai uji *Wilcoxon*. Mengacu pada kalkulasi penelitian, data rata-rata atau *mean ranks* dari *pre-test* dan *post-test* menunjukkan adanya penurunan setelah mendapatkan intervensi atau

treatment pada perilaku *taunting* atau ejekan. Berikut ini hasil analisis dengan menggunakan uji *Wilcoxon* :

Tabel Uji Peringkat Uji *Wilcoxon*

Ranks				
		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Posttest - Pretest	Negative Ranks	6 ^a	3,50	21,00
	Positive Ranks	0 ^b	,00	,00
	Ties	0 ^c		
	Total	6		
a. Posttest < Pretest				
b. Posttest > Pretest				
c. Posttest = Pretest				

Berdasarkan data diatas bahwa selisih antara tingkat perilaku *taunting* atau ejekan siswa terdapat 6 siswa yang mengalami penurunan perilaku *taunting* atau ejekan dari *pre-test* dan *post-test*, *mean ranks* atau rata-rata penurunan tersebut adalah sebesar 3,50 sedangkan jumlah positif atau *sum of ranks* adalah sebesar 21,00. Ini menunjukkan bahwa adanya penurunan dari nilai *pre-test* dan *post-test*.

Dari hasil perbandingan *pre-test* dan *post-test* diatas dapat disimpulkan bahwasannya terdapat perbedaan hasil yang cukup signifikan antara sebelum dan sesudah di beri perlakuan. Hal ini menunjukkan bahwa teknik *role playing* dianggap mampu mereduksi tingkat perilaku *taunting* atau ejekan di kelas VIII B SMPN 1 Sukorambi Jember.

Tabel Hasil Uji Hipotesis

Test Statistics ^a	
Posttest - Pretest	
Z	-2,207 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	,027
a. Wilcoxon Signed Ranks Test	
b. Based on positive ranks.	

Berdasarkan tabel di atas dapat dinyatakan bahwa didapatkan nilai Asymp. Sig (2-tailed) sebesar 0,027 nilai tersebut lebih kecil dari 0,05 maka dapat diartikan bahwa terdapat perbedaan pada tingkat perilaku *taunting* siswa kelas VIII B yang signifikan pada *pre-test* dan *post-test*, maka hipotesis diterima. Dapat juga di tarik kesimpulan

bahwa teknik *role playing* mampu mereduksi perilaku *taunting* siswa kelas VIII B SMPN 1 Sukorambi Jember

KESIMPULAN

Hasil penelitian yang telah dilakukan memperoleh hasil bahwasannya teknik *Role Playing* dapat mereduksi perilaku *taunting* atau ejekan siswa kelas VIII B SMPN 1 Sukorambi Jember. Hasil penelitian secara garis besar menyatakan bahwa adanya perbedaan hasil nilai di setiap intervensi atau *treatment*. Perbandingan tersebut dapat dilihat dari hasil uji hipotesis *pre-test* dengan *post-test* 1, *post-test* 2, *post-test* 3 serta *post-test* 4 dengan nilai rata-rata sebelum diberikan *treatment* yaitu 140,8 namun setelah menjalani *treatment* selama 4 kali, rata-rata ini menurun menjadi 66,6. Selain itu, hasil juga dapat dilihat dari hasil Uji *Wilcoxon* dilakukan menggunakan SPSS versi 25.00. Hasilnya ialah besaran *Asymp. Sig* yakni 0,027. Nilai tersebut dibawah nilai signifikasi yang telah ditetapkan yaitu 0,05, artinya adanya perbedaan signifikan secara statistic antara nilai *pre-test* dan *post-test* yang diamati oleh calon konselor, yang artinya bahwa hipotesis diterima. Sehingga bisa ditarik kesimpulan bahwa teknik *role playing* dapat mereduksi perilaku *taunting* atau ejekan siswa kelas VIII B di SMPN 1 Sukorambi Jember.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, T. (2019). Efektivitas teknik *role playing* dengan layanan bimbingan kelompok untuk mereduksi perilaku *bullying*. *Jurnal BK Unesa*. Vol 5(1), 52-58
- Apriyanto, F. (2019). Penggunaan Teknik *Role Playing* dalam Bimbingan Kelompok untuk Mengatasi *Bullying*. *Jurnal Konseling GUSJIGANG*, 5(2), 102-107.
- Smith, J. R. (2020). *The psychology of taunting*. *Journal of Social Behavior*, 45(3), 210-230
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Reijntjes, A. (2016). *Developmental Trajectories of Bullying and Social Dominance in Youth*. *Child Abuse & Neglect*, 58, 59–70.