

**PENGARUH KONSELING KELOMPOK MODEL SPICC DENGAN TEKNIK  
BERMAIN PERAN TERHADAP PENINGKATAN PERILAKU ASERTIF  
KORBAN *BULLYING***

<sup>1</sup>N.K.A.S. Andini, <sup>2</sup>K. Gading, <sup>3</sup>G.Sedanayasa

<sup>1,2,3</sup>Program Studi Bimbingan Dan Konseling, Program Pascasarjana  
Universitas Pendidikan Ganesha  
Singaraja, Indonesia

<sup>1</sup>sri.andini@pasca.undiksha.ac.id, <sup>2</sup>ketut.gading@pasca.undiksha.ac.id,  
<sup>3</sup>gede.sedanayasa@pasca.undiksha.ac.id

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh konseling kelompok model SPICC (*Sequentially Planned Integrative Counselling For Children*) dengan teknik bermain peran terhadap peningkatan perilaku asertif korban *bullying* siswa kelas XI di SMK Negeri 1 Kubutambahan Tahun Pelajaran 2015/2016. Sampel penelitian ini adalah 7 siswa yang dilakukan dengan menggunakan teknik *purposive sampling*. Teknik analisis yang digunakan adalah *t-test non-parametrik* dengan desain *posttest only control group*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa skor rata-rata (X) kelompok eksperimen sebesar 171,29 dan skor rata-rata (X) kelompok kontrol adalah sebesar 135,14. Dengan demikian skor rata-rata (X) kelompok eksperimen lebih besar dibandingkan dengan kelompok kontrol. Dari hasil perhitungan *t-test* kelompok eksperimen diperoleh nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu sebesar  $3,001 > 2,179$  pada taraf signifikansi 5%. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa konseling kelompok model SPICC (*Sequentially Planned Integrative Counselling For Children*) dengan teknik bermain peran mempunyai pengaruh terhadap peningkatan perilaku asertif korban *bullying* siswa kelas XI di SMK Negeri 1 Kubutambahan Tahun Pelajaran 2015/2016.

**Kata Kunci:** konseling kelompok model SPICC, teknik bermain peran, perilaku asertif

**Abstract**

This study aimed to determine the effect of group counseling SPICC models (*Sequentially Planned Integrative Counselling for Children*) with the technique of playing the role of the increase in assertive behavior bullied in class XI student of SMK Negeri 1 Kubutambahan in academic year 2015/2016. Samples were 7 students performed using purposive sampling technique. The analysis technique used is the *t-test non-parametrick* with *posttest only control group* design. The results showed that the average score (X) experimental group at 171.29 and the average score (X) control group amounted to 135.14. Thus the average score (X) is greater experimental group compared with the control group. From the calculation results of *t-test* experimental group obtained  $t_{count} > t_{table}$  amounting  $3,001 > 2,179$  at a significance level of 5%. Based on the results of this study concluded that the counseling group SPICC models (*Sequentially Planned Integrative Counselling for Children*) with the technique of playing the role has an influence on the increase of assertive behavior bullied in class XI student of SMK Negeri 1 Kubutambahan in academic year 2015/2016.

**Keywords:** SPICC model group counseling, role playing techniques, assertive behavior

## **PENDAHULUAN**

Sekolah merupakan tempat peserta didik mendapatkan ilmu pengetahuan dan keterampilan sebagai bekal kehidupan dimasa yang akan datang. Di sekolah, peserta didik belajar banyak hal yang baru dan mendapatkan latihan-latihan untuk mengaplikasikan ilmu yang yang diperoleh dalam kehidupan nyata sehari-hari.

Menurut Notte (dalam Sejiwa, 2008) anak-anak belajar dari apa yang mereka alami atau pengalaman-pengalaman yang mereka terima sejak kecil. Apabila ia hidup dalam lingkungan yang mengajarkan tentang toleransi, kejujuran, dukungan pengakuan, saling berbagi dan persahabatan, maka anak tersebut akan belajar menjadi sabar, jujur, percaya diri, murah hati dan merasa bahwa dunia ini adalah tempat yang menyenangkan untuk hidup. Tetapi sebaliknya apabila anak hidup dalam lingkungan yang suka mengkritik, suka mengejek, hidup dengan rasa takut dan dikasihani maka mereka akan menjadi pribadi yang suka menyalahkan, menjadi rendah diri, mudah gelisah dan akan belajar untuk menyesali kehidupannya.

Anak-anak pada umumnya masih memiliki kecenderungan untuk melakukan hal-hal diluar dugaan yang kemungkinan dapat merugikan dirinya sendiri dan orang lain, salah satunya melakukan kekerasan. Begitu banyaknya kekerasan yang terjadi, sehingga muncul kekhawatiran bahwa kekerasan dapat dianggap sebagai suatu hal yang normal dan wajar dalam masyarakat. Kenyataan bahwa di lapangan masih banyak terjadi kekerasan pada anak terutama di lingkungan sekolah. Teror berupa kekerasan fisik atau mental, pengucilan, intimidasi, dan perpeloncoan yang sering terjadi sebenarnya adalah contoh klasik dari apa yang disebut dengan *bullying*. *Bullying* merupakan suatu bentuk perilaku agresif yang diwujudkan dengan perlakuan secara tidak sopan dan penggunaan kekerasan atau paksaan untuk mempengaruhi orang lain, yang dilakukan secara berulang atau berpotensi untuk terulang, dan melibatkan ketidakseimbangan kekuatan dan/atau kekuasaan. Perilaku ini dapat mencakup

pelecehan verbal, kekerasan fisik atau pemaksaan, dan dapat diarahkan berulang kali terhadap korban tertentu.

Beane (2008: 74) menyatakan bahwa anak-anak yang kurang dapat menunjukkan perilaku asertif memiliki resiko menjadi korban *bullying*, semakin tinggi perilaku asertif siswa maka semakin rendah kecenderungan menjadi korban *bullying*. Demikian juga sebaliknya, semakin rendah perilaku asertif siswa maka semakin tinggi kecenderungan menjadi korban *bullying*. Perilaku asertif adalah cara individu dalam memberikan respon dalam situasi sosial, yang berarti sebagai kemampuan individu untuk mengatakan tidak, kemampuan untuk menanyakan dan meminta sesuatu, kemampuan untuk mengungkapkan perasaan positif ataupun negatif, serta kemampuan untuk mengawali kemudian melanjutkan serta mengakhiri percakapan.

Gunarsa (1992) menyatakan bahwa perilaku asertif adalah perilaku antar pribadi (*interpersonal behaviour*) yang melibatkan aspek kejujuran, keterbukaan pikiran dan perasaan. Perilaku asertif ini ditandai dengan adanya kesesuaian sosial dan seseorang yang mampu berperilaku asertif akan mempertimbangkan perasaan dan kesejahteraan orang lain. Selain itu, kemampuan dalam perilaku asertif menunjukkan adanya kemampuan untuk menyelesaikan diri dalam hubungan antar pribadi.

Lazarus (dalam Rakos, 1991) adalah tokoh yang pertama sekali mendefinisikan perilaku asertif, yang mengatakan bahwa perilaku asertif adalah cara individu dalam memberikan respon dalam situasi sosial, yang berarti sebagai kemampuan individu untuk mengatakan tidak, kemampuan untuk menanyakan dan meminta sesuatu, kemampuan untuk mengungkapkan perasaan positif ataupun negatif, serta kemampuan untuk mengawali kemudian melanjutkan serta mengakhiri percakapan.

*Bullying* merupakan suatu bentuk kekerasan anak (*child abuse*) yang dilakukan teman sebaya kepada seseorang (anak) yang lebih lemah untuk

mendapatkan keuntungan atau kepuasan tertentu. Secara sederhana *bullying* dapat diartikan sebagai penggunaan kekuasaan atau kekuatan untuk menyakiti seseorang atau kelompok sehingga korban merasa tertekan, trauma dan tidak berdaya. *Bullying* merupakan masalah kesehatan publik yang perlu mendapatkan perhatian karena orang-orang yang menjadi korban *bullying* kemungkinan akan menderita depresi dan kurang percaya diri serta mengalami kesulitan dalam bergaul.

Perilaku *bullying* yang ditemukan di SMK Negeri 1 Kubutambahan diantaranya adalah pelaku memalak adik kelas ataupun teman sebayanya yang dirasa lebih lemah, memaksa adik kelas untuk membayar makanan ataupun minuman yang dibelinya di kantin, pelaku memaksa teman sebayanya untuk membuat PR, mengambil barang-barang korban dengan paksa, pelaku menindas dengan cara tidak mengizinkan korban tersebut berbicara untuk embela diri, dan mengejek korban dengan kata-kata kasar bahkan penyebut dengan nama orang tua. Selain itu, pelaku juga tidak segan-segan untuk mencubit ataupun mendorong korbannya apabila dia merasa kesal dan mengancam korban agar tidak melaporkan kejadian tersebut pada guru dan pihak-pihak lain. Penyebab terjadinya tindakan *bullying* di sekolah karena kurang terciptanya hubungan yang baik dan harmonis antar siswa serta antara siswa dengan pihak sekolah (perangkat sekolah). Salah satu perangkat sekolah yang dimaksud adalah Guru BK yang mempunyai tugas sebagai konselor untuk membantu menangani perilaku *bullying* yang dialami oleh siswanya baik itu sebagai pelaku maupun sebagai korban dengan melakukan tindakan preventif, kuratif, preservatif ataupun reveral tergantung dari kondisi permasalahan yang dialami oleh siswa. Selain itu, pemberian layanan bimbingan konseling yang belum dilaksanakan secara maksimal juga dapat memicu maraknya perilaku *bullying* di sekolah.

Mengingat pentingnya upaya untuk menanggulangi perilaku *bullying* dikalangan siswa, maka perlu adanya solusi yang efektif untuk

menanggulangnya. Salah satu solusi yang dapat dilakukan adalah melalui pendidikan khususnya bimbingan dan konseling. Bimbingan dan konseling memiliki beberapa teknik yang dapat digunakan untuk membantu individu dalam mengatasi masalah tersebut, diantaranya adalah dengan melaksanakan bimbingan kelompok, konseling kelompok dan konseling individu. Berkaitan dengan salah satu karakteristik siswa yang lebih cenderung berkelompok (*gank*), maka digunakan layanan konseling kelompok model SPICC (*Sequentially Planned Integrative Counselling for Children*) dengan teknik bermain peran (*role playing*).

Konseling kelompok model SPICC (*Sequentially Planned Integrative Counselling for Children*) merupakan model yang bersifat integratif karena didalamnya menggunakan sejumlah pendekatan yang sesuai diterapkan pada siswa. Menurut Geldard (2011, 99) bahwa model SPICC (*Sequentially Planned Integrative Counselling for Children*) berdasarkan pada teori perubahan yaitu menggunakan strategi mendampingi anak-anak secara aktif untuk menggali dunia internal dan eksternal mereka secara kreatif dan eksperensial.

Model SPICC merupakan hal yang baru bagi seorang konselor di Indonesia, terlebih dalam kaitannya dengan memberikan layanan bimbingan dan konseling kepada siswa. Model SPICC memuat lima pendekatan yang digunakan melalui lima fase. Fase 1 menggunakan pendekatan *Client Centered*; fase 2 menggunakan pendekatan *Gestalt*; fase 3 menggunakan pendekatan *Narrative*; fase 4 menggunakan pendekatan *Cognitive Behavioral*; fase 5 menggunakan pendekatan *Behavior*.

Pada dasarnya konselor lebih suka menggunakan satu pendekatan terapeutik. Meskipun demikian, beberapa pendekatan terapeutik dapat bekerja lebih cepat dan efisien dibandingkan dengan lain dalam mencapai tujuan tertentu selam proses konseling. Sebagai contoh, konseling *Client Centered* sangat membantu dalam memungkinkan anak bergabung dan menceritakan kisahnya. Konseling Gestalt

sangat bermanfaat untuk menaikkan kesadaran anak dan membantu anak menggali emosinya yang kuat. Konseling Naratif sangat cocok untuk membantu anak mengubah pandangan tentang dirinya sendiri. Konseling Perilaku Kognitif dan Behavioral diketahui paling tepat untuk menghasilkan perubahan dalam pemikiran dan perilaku anak.

Pada model SPICC digunakan sejumlah pendekatan terapeutik secara bertahap dalam urutan tertentu. Masing-masing pendekatan terapeutik mempunyai teori perubahannya sendiri yang unik dan khusus. Akibatnya, teori perubahan secara keseluruhan dalam model SPICC dibentuk dari sejumlah teori perubahan yang berbeda-beda yang digunakan satu per satu dalam urutan tertentu. Hal ini masuk akal, karena dengan menggunakan model secara bertahap memadukan sejumlah proses perubahan yang berbeda, tujuan yang berbeda dapat dicapai pada berbagai fase proses konseling dan keefektifan proses keseluruhan cenderung meningkat. Jadi, pada model SPICC anak berkembang melalui serangkaian fase yang masing-masing mempunyai proses perubahan sendiri. Secara umum, akan tetapi tidak selalu gerakan anak ke fase yang baru terjadi pada saat anak sudah menyelesaikan fase yang sebelumnya.

Konseling kelompok memiliki beberapa teknik yang dapat digunakan dalam memberikan bantuan dalam menangani permasalahan siswa. Dalam permasalahan ini teknik yang digunakan adalah bermain peran (*role playing*). Sukardi (2012: 81) menyatakan bahwa "*role playing* merupakan situasi suatu masalah yang diperankan secara singkat dengan tekanan pada karakter atau sifat orang, kemudian dilanjutkan dengan diskusi tentang masalah yang diperagakan". Dengan begitu, *role playing* dapat menambah pengetahuan, mengembangkan kebebasan mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh.

Sukardi (2012: 3) menjelaskan bahwa "*role playing* dapat mengembangkan tiga aspek, yaitu pengetahuan (kognitif), perasaan (afektif), dan perbuatan (behavioral)". Aspek

pengetahuan ini melibatkan informasi yang sudah didapat dari kegiatan *role playing* (kognitif), perasaan melibatkan tentang perasaan yang dialami saat dan setelah *role playing* (afektif), sedangkan perbuatan melibatkan hal yang diperbuat dengan kegiatan *role playing* tersebut (behavioral).

Pertimbangan lain digunakannya teknik *role playing* antara lain, penggunaan teknik *role playing* sebagai bentuk kegiatan yang dapat meningkatkan kemampuan komunikasi antar pribadi siswa karena siswa dapat bersosialisasi dengan teman dan menemukan hal-hal yang baru serta dapat memunculkan imajinasi, teknik *role playing* lebih memberikan pengalaman yang banyak pada siswa untuk berlatih karena didalam teknik tersebut ada proses kerjasama dan saling membutuhkan satu sama lain, dengan kerjasama dalam kegiatan *role playing* diharapkan hasil akhir dapat meningkatkan kemampuan komunikasi antar pribadi siswa.

*Role playing* merupakan usaha untuk merubah perilaku melalui peragaan dan diskusi. Untuk kepentingan tersebut, sejumlah siswa bertindak sebagai pemeran dan yang lainnya sebagai pengamat. Seorang pemeran harus mampu menghayati peran yang dimainkannya. Siswa berinteraksi dengan orang lain yang juga membawakan peran tertentu sesuai dengan tema yang dipilih. Selama proses berlangsung, setiap pemeranan dapat melatih sikap empati, simpati, rasa benci, marah, senang, dan peran lainnya. *Role playing* menyediakan kondisi yang dapat menghilangkan rasa takut dan cemas, karena dalam kegiatan *role playing* siswa dapat mengekspresikan diri secara bebas tanpa rasa takut kena sanksi dari yang diperbuat dalam perannya.

Dengan dilaksanakannya konseling kelompok model SPICC (*Sequentially Planned Integrative Counselling for Children*) dengan teknik bermain peran siswa diharapkan dapat menanamkan sikap serta perilaku asertif. Hal ini dikarenakan perilaku asertif merupakan sikap tegas dan terbuka serta mampu menyatakan pendapat diri secara jujur untuk menerapkan hak-hak seseorang tanpa menyakiti perasaan

orang lain. Dengan demikian, siswa akan mendapatkan pengetahuan dan pemahaman tentang perilaku asertif, baik dalam kehidupan pribadi maupun dalam interaksi sosial di lingkungannya. Sehingga kemungkinan siswa menjadi korban *bullying* dapat diminimalisir.

Berdasarkan pemikiran tersebut, maka penelitian ini mengangkat tema tentang meningkatkan perilaku asertif korban *bullying* sebagai bidang kajian dengan judul "Pengaruh Konseling Kelompok Model SPICC (*Sequentially Planned Integrative Counselling for Children*) dengan Teknik Bermain Peran Terhadap Peningkatan Perilaku Asertif Korban *Bullying* Siswa Kelas XI di SMK Negeri 1 Kubutambahan Tahun Pelajaran 2015/2016".

Setiap penelitian memiliki tujuan, demikian pula dengan penelitian ini. Adapun tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah: 1) untuk mengetahui kecenderungan perilaku asertif yang dialami korban *bullying* siswa kelas XI di SMK Negeri 1 Kubutambahan tahun pelajaran 2015/2016. 2) untuk mengetahui pengaruh konseling kelompok model SPICC dengan teknik bermain peran terhadap peningkatan perilaku asertif korban *bullying* siswa kelas XI di SMK Negeri 1 Kubutambahan tahun pelajaran 2015/2016.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini adalah jenis penelitian *quasi eksperiment* (eksperimen semu). Menurut Arikunto (2010: 2017) *quasi eksperiment* seringkali dipandang sebagai eksperimen yang tidak sebenarnya. Oleh karena itu, sering juga disebut dengan istilah "*quasi eksperiment*" atau eksperimen pura-pura. Disebut demikian karena eksperimen jenis ini belum memenuhi persyaratan seperti cara eksperimen yang dapat dikatakan ilmiah mengikuti peraturan-peraturan tertentu. Bentuk rancangan penelitian ini adalah "*Post test only control group design*" yakni penelitian yang menggunakan dua kelompok. Kelompok pertama disebut kelompok eksperimen, yaitu kelompok yang akan diberikan layanan konseling

kelompok model SPICC teknik bermain peran. Kelompok kedua disebut kelompok kontrol, yaitu kelompok yang tidak diberikan layanan konseling kelompok model SPICC teknik bermain peran. Kelompok kontrol berfungsi sebagai pembanding untuk mengetahui perbedaan yang mungkin tampak antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol (Arikunto, 2010: 212).

Populasi target dalam penelitian ini adalah seluruh siswa Kelas XI SMK Negeri 1 Kubutambahan tahun pelajaran 2015/2016. Sedangkan pengambilan sampel dalam penelitian ini dilakukan dengan teknik *purposive sampling*. Peneliti akan mengambil sampel individu sebanyak 14 orang yang masuk kedalam kriteria siswa yang menjadi korban *bullying* dan memiliki perilaku asertif rendah. Kemudian membaginya menjadi 2 kelompok yaitu untuk kelompok eksperimen dan kontrol dengan anggota masing-masing kelompok sebanyak 7 orang.

Data pada penelitian ini dikumpulkan menggunakan kuesioner perilaku *bullying* yang terdiri dari 30 butir soal dan kuesioner perilaku asertif terdiri dari 40 butir soal. Hasil analisis data pada uji coba instrument kuesioner *bullying* memberikan harga *Alpha Cronbath* sebesar 0.896 dan kuesioner perilaku asertif sebesar 0,925. Sesuai kriteria yang telah ditentukan, reliabilitas kuesioner perilaku *bullying* dan perilaku asertif berada pada kategori sangat tinggi. Dengan demikian kedua kuesioner yang diuji cobakan memenuhi kriteria untuk digunakan dalam penelitian ini.

Analisis data yang digunakan statistik *non-parametrik* sehingga tidak menggunakan uji prasyarat yakni uji normalitas dan homogenitas. Analisis statistik yang digunakan untuk menguji hipotesis menggunakan uji hipotesis *t-test separated varians* dengan kriteria jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak, sedangkan jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$  maka  $H_0$  diterima dengan derajat kebebasan  $(dk) = n_1 + n_2$

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Berdasarkan hasil analisis, maka dapat ditarik beberapa simpulan sebagai

berikut: 1) Kelompok siswa yang diberikan layanan konseling kelompok model SPICC (*Sequentially Planned Integrative Counselling For Children*) dengan teknik bermain peran diperoleh rata-rata sebesar 171,29; median 171; modus 166; standar deviasi 3,638; skor maksimum 176; skor minimum 166; dan rentangan 10. 2) Kelompok siswa yang tidak diberikan layanan konseling kelompok model SPICC (*Sequentially Planned Integrative Counselling For Children*) dengan teknik bermain peran diperoleh rata-rata sebesar 135,14; median 135; modus 135; standar deviasi 7,058; skor maksimum 148; skor minimum 127; dan rentangan 21.

Secara deskriptif dapat dilihat adanya perbedaan skor rata-rata pada kedua kelompok yaitu kelompok eksperimen memiliki skor rata-rata yang lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol.

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan, maka didapat  $t_{hitung} > t_{tabel}$  dengan taraf signifikansi 5%. Hal ini menunjukkan bahwa  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$  ( $3,001 > 2,179$ ), sehingga  $H_0$  ditolak. Jadi hipotesisnya berbunyi, terdapat pengaruh konseling kelompok model SPICC (*Sequentially Planned Integrative Counselling For Children*) dengan teknik bermain peran terhadap peningkatan perilaku asertif korban *bullying* siswa kelas XI di SMK Negeri 1 Kubutambahan tahun ajaran 2015/2016.

Untuk mengetahui adanya pengaruh konseling kelompok model SPICC (*Sequentially Planned Integrative Counselling For Children*) dengan teknik bermain peran terhadap peningkatan perilaku asertif korban *bullying* siswa kelas XI di SMK Negeri 1 Kubutambahan Tahun Ajaran 2015/2016 dapat dilihat dari nilai rata-rata yang diperoleh oleh kedua kelompok sampel. Skor rata-rata ( $\bar{X}$ ) kelompok eksperimen sebesar 171,29 dan skor rata-rata ( $\bar{X}$ ) kelompok kontrol adalah sebesar 135,14. Dengan demikian skor rata-rata ( $\bar{X}$ ) kelompok eksperimen lebih besar dibandingkan dengan kelompok kontrol. Sehingga dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa konseling kelompok model SPICC (*Sequentially*

*Planned Integrative Counselling For Children*) dengan teknik bermain peran mempunyai pengaruh dalam membantu meningkatkan perilaku asertif korban *bullying* siswa kelas XI di SMK Negeri 1 Kubutambahan Tahun Ajaran 2015/2016.

## **Pembahasan**

Layanan konseling kelompok pada dasarnya adalah layanan konseling perorangan yang dilaksanakan didalam suasana kelompok. Konseling kelompok yaitu layanan bimbingan dan konseling yang memungkinkan siswa (klien) memperoleh kesempatan untuk pembahasan dan pengentasan permasalahan yang dialami masing-masing anggota kelompok Prayitno (1995:36).

Menurut Sukardi (2008: 79) layanan konseling kelompok ialah fungsi pengentasan. Konseling kelompok merupakan konseling yang diselenggarakan dalam kelompok dengan memanfaatkan dinamika kelompok yang terjadi didalam kelompok itu. Masalah-masalah yang dibahas merupakan masalah perorangan yang muncul didalam kelompok itu, yang meliputi berbagai masalah dalam segenap bidang bimbingan yaitu bidang bimbingan pribadi, sosial, belajar dan karir. Seperti dalam konseling perorangan, setiap anggota kelompok dapat menampilkan masalah yang dirasakannya. Masalah-masalah tersebut dilayani melalui pembahasan yang intensif oleh seluruh anggota kelompok.

Dalam penelitian ini digunakan model konseling SPICC (*Sequentially Planned Integrative Counselling For Children*). Model SPICC merupakan model yang bersifat integratif karena didalamnya menggunakan sejumlah pendekatan yang sesuai diterapkan pada siswa. Menurut Geldard (2011, 99) bahwa model SPICC sesuai dengan teori perubahan yaitu menggunakan strategi mendampingi anak-anak secara aktif untuk menggali dunia internal dan eksternal mereka secara kreatif dan eksperensial. Model SPICC memuat lima pendekatan yang digunakan melalui lima

fase. Fase 1 menggunakan pendekatan *Client Centered*; fase 2 menggunakan pendekatan *Gestalt*; fase 3 menggunakan pendekatan *Narrative*; fase 4 menggunakan pendekatan *Cognitive Behavioral*; fase 5 menggunakan pendekatan *Behavior*. Pada dasarnya konselor lebih suka menggunakan satu pendekatan terapeutik. Meskipun demikian, beberapa pendekatan terapeutik dapat bekerja lebih cepat dan efisien dibandingkan dengan lain dalam mencapai tujuan tertentu selama proses konseling. Sebagai contoh, konseling *Client Centered* sangat membantu dalam memungkinkan anak bergabung dan menceritakan kisahnya. Pendekatan *Gestalt* sangat bermanfaat untuk menaikkan kesadaran anak dan membantu anak menggali emosinya yang kuat. Pendekatan Naratif sangat cocok untuk membantu anak mengubah pandangan tentang dirinya sendiri. Pendekatan Perilaku Kognitif dan Behavioral diketahui paling tepat untuk menghasilkan perubahan dalam pemikiran dan perilaku anak.

Pada konseling model SPICC digunakan sejumlah pendekatan terapeutik secara bertahap dalam urutan tertentu. Masing-masing pendekatan terapeutik mempunyai teori perubahannya sendiri yang unik dan khusus. Akibatnya, teori perubahan secara keseluruhan dalam model SPICC dibentuk dari sejumlah teori perubahan yang berbeda-beda yang digunakan satu per satu dalam urutan tertentu. Dengan menggunakan model secara bertahap memadukan sejumlah proses perubahan yang berbeda, tujuan yang berbeda dapat dicapai pada berbagai fase proses konseling dan keefektifan proses keseluruhan cenderung meningkat. Jadi, pada model SPICC anak dapat berkembang melalui serangkaian fase yang masing-masing mempunyai proses perubahan sendiri.

Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik bermain peran (*role playing*). Bermain peran (*role playing*) adalah salah satu teknik dalam bimbingan dan konseling kelompok.

Bermain peran (*role playing*) dapat diartikan sebagai salah satu alat belajar yang dapat mengembangkan keterampilan-keterampilan mengelola emosi dan mampu menyesuaikan diri siswa dengan lingkungan sosialnya dan pengertian-pengertian mengenai hubungan antar manusia dengan jalan memerankan situasi yang dihubungkan dengan yang terjadi dalam kehidupan yang sebenarnya.

Menurut Hurlock (1978: 38), bermain peran adalah bentuk aktif dimasa anak-anak, melalui perilaku dan bahasa yang jelas berhubungan dengan materi atau situasi seolah-olah hal itu mempunyai atribut yang lain dibanding yang sebenarnya.

Teknik *role playing* ini sangat efektif untuk memfasilitasi siswa dalam mempelajari perilaku sosial dan nilai-nilai. Hal ini berdasarkan asumsi bahwa; (1) kehidupan nyata dapat dihadirkan dan dianalogikan kedalam skenario permainan peran, (2) *Role playing* dapat menggambarkan perasaan otentik siswa, baik yang hanya dipikirkan maupun yang diekspresikan, (3) Emosi dan ide-ide yang muncul dalam permainan peran dapat digiring menuju sebuah kesadaran, yang selanjutnya akan memberikan arah pada perubahan, dan (4) Proses psikologis yang tidak kasat mata yang terkait dengan sikap, nilai, dan sistem keyakinan dapat digiring menuju sebuah kesadaran melalui pemeranan spontan dan diikuti analisis.

Konseling kelompok model SPICC (*Sequentially Planned Integrative Counselling For Children*) dengan teknik bermain peran terdapat dinamika kelompok yang merupakan suatu wadah yang membuat individu selalu aktif dalam membantu individu-individu lain untuk dapat secara mandiri maupun bersama-sama dalam memecahkan masalahnya. Dengan terlibatnya individu secara aktif terhadap individu lain, maka mereka akan memperoleh berbagai bentuk pengalaman yang berhubungan dengan masalah yang dihadapinya. Selain itu, teknik *role playing* sebagai bentuk kegiatan yang dapat meningkatkan kemampuan komunikasi antar pribadi siswa karena siswa dapat

bersosialisasi dengan teman dan menemukan hal-hal yang baru serta dapat memunculkan imajinasi, teknik *role playing* lebih memberikan pengalaman yang banyak pada siswa untuk berlatih karena didalam teknik tersebut ada proses kerjasama dan saling membutuhkan satu sama lain, dengan kerjasama dalam kegiatan *role playing* diharapkan hasil akhir dapat meningkatkan kemampuan komunikasi antar pribadi siswa.

Konseling kelompok model SPICC (*Sequentially Planned Integrative Counselling for Children*) dengan teknik bermain peran siswa dapat menanamkan sikap serta perilaku asertif dalam diri siswa. Karena perilaku asertif merupakan sikap tegas dan terbuka serta mampu menyatakan pendapat diri secara jujur untuk menerapkan hak-hak seseorang tanpa menyakiti perasaan orang lain. Dengan demikian, siswa mendapatkan pengetahuan dan pemahaman tentang perilaku asertif, baik dalam kehidupan pribadi maupun dalam interaksi sosial di lingkungannya. Sehingga kemungkinan siswa menjadi korban *bullying* dapat diminimalisir.

Anak-anak yang kurang dapat menunjukkan perilaku asertif cenderung memiliki resiko menjadi korban *bullying*. Perilaku asertif adalah kemampuan untuk dapat mengekspresikan diri dengan jelas, secara langsung dan tepat, menilai apa yang dipikirkan dan dirasakan, memiliki harga diri dan menghormati diri sendiri, serta mengenali kekuatan dan keterbatasan diri sendiri. Perilaku asertif tidak sama dengan perilaku agresif, perilaku asertif tegas tanpa kekerasan atau kasar, namun menyatakan dengan jelas apa yang diharapkan dan mempertahankan hak-hak pribadi.

Orang yang asertif dicirikan dengan adanya rasa percaya diri yang tinggi dan mau menerima diri sendiri sebagaimana adanya artinya mampu menerima kelebihan dan kekurangan tanpa perlu merasa rendah diri, sehingga tidak ada kecemasan dan merasa bebas untuk menyatakan dirinya dengan begitu. komunikasi dapat berlangsung secara efektif Dengan demikian orang yang

memiliki tingkah laku asertif adalah orang yang percaya pada diri sendiri, punya harga diri, dan punya pandangan aktif.

Konseling kelompok model SPICC (*Sequentially planned Integrative Counseling for Children*) dengan teknik bermain peran merupakan salah satu layanan yang dapat diberikan untuk membantu meningkatkan perilaku asertif siswa yang menjadi korban *bullying*. Karena konseling kelompok model SPICC menggabungkan berbagai pendekatan konseling yang diatur secara berurutan, dimulai dengan konseling menggunakan pendekatan *client centered* yang berguna untuk membangun kedekatan antara konselor dan konseli hingga menggunakan pendekatan *behavior* untuk membantu anak-anak berlatih dan menentukan perilaku yang tepat untuk dirinya. Sehingga dapat meningkatkan kesadaran dan kemampuan untuk menunjukkan perilaku asertif agar dapat terhindar dari perilaku *bullying*.

Dalam penelitian ini digunakan buku harian untuk memantau keadaan siswa terkait dengan perilaku asertif. Berdasarkan dari skor yang buku harian yang diperoleh oleh siswa menyatakan bahwa kelompok siswa yang diberikan layanan konseling kelompok model SPICC (*Sequentially Planned Integrative Counselling For Children*) dengan teknik bermain peran dapat membantu meningkatkan perilaku asertif siswa yang menjadi korban *bullying* dibandingkan dengan kelompok siswa yang tidak mendapatkan perlakuan. Hal ini dibuktikan dengan perolehan nilai rata-rata kedua kelompok sampel. Skor rata-rata ( $\bar{X}$ ) hasil buku harian kelompok eksperimen yang semula sebesar 59,71 mengalami peningkatan yang drastis menjadi 84,29. Sedangkan skor rata-rata ( $\bar{X}$ ) hasil buku harian kelompok kontrol yang semula 49,71 mengalami peningkatan yang cukup lambat dengan skor rata-rata-rata ( $\bar{X}$ ) tertinggi sebesar 74,71. Dengan demikian skor rata-rata ( $\bar{X}$ ) hasil buku harian kelompok eksperimen lebih besar dibandingkan dengan kelompok kontrol.

Mengacu pada hasil penelitian yang telah dilakukan, maka didapatkan

temuan empiris yang menyatakan bahwa kelompok siswa yang diberikan layanan konseling kelompok model SPICC (*Sequentially Planned Integrative Counselling For Children*) dengan teknik bermain peran dapat membantu meningkatkan perilaku asertif siswa yang menjadi korban *bullying* dibandingkan dengan kelompok siswa yang tidak mendapatkan perlakuan. Hal ini dibuktikan dengan nilai rata-rata yang diperoleh oleh kedua kelompok sampel. Skor rata-rata ( $\bar{X}$ ) kelompok eksperimen sebesar 171,29 dan skor rata-rata ( $\bar{X}$ ) kelompok kontrol adalah sebesar 135,14. Dengan demikian skor rata-rata ( $\bar{X}$ ) kelompok eksperimen lebih besar dibandingkan dengan kelompok kontrol. Selanjutnya, dapat dilihat bahwa kelompok eksperimen memperoleh  $t_{hitung}$  sebesar 3,001 dan  $t_{tabel}$  sebesar 2,179. Hal ini menunjukkan bahwa  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$  ( $3,001 > 2,179$ ) dengan taraf signifikansi 5%. Sehingga dapat dinyatakan bahwa hipotesis  $H_0$  ditolak.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa konseling kelompok model SPICC (*Sequentially Planned Integrative Counselling For Children*) dengan teknik bermain peran mempunyai pengaruh dalam membantu meningkatkan perilaku asertif siswa korban *bullying*.

## **PENUTUP**

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis dan pembahasan yang telah diuraikan, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh konseling kelompok model SPICC (*Sequentially Planned Integrative Counselling For Children*) dengan teknik bermain peran terhadap peningkatan perilaku asertif korban *bullying* siswa kelas XI di SMK Negeri 1 Kubutambahan Tahun Ajaran 2015/2016. Hal ini dapat ditunjukkan melalui data-data berikut: 1) Kelompok siswa yang diberikan layanan konseling kelompok model SPICC (*Sequentially Planned Integrative Counselling For Children*) dengan teknik bermain peran diperoleh rata-rata sebesar 171,29; median 171; modus 166; standar deviasi 3,638; skor maksimum 176; skor

minimum 166; dan rentangan 10. 2) Kelompok siswa yang tidak diberikan layanan konseling kelompok model SPICC (*Sequentially Planned Integrative Counselling For Children*) dengan teknik bermain peran diperoleh rata-rata sebesar 135,14; median 135; modus 135; standar deviasi 7,058; skor maksimum 148; skor minimum 127; dan rentangan 21.

Berdasarkan nilai rata-rata yang diperoleh kedua kelompok sampel, skor rata-rata ( $\bar{X}$ ) kelompok eksperimen sebesar 171,29 dan skor rata-rata ( $\bar{X}$ ) kelompok kontrol adalah sebesar 135,14. Dengan demikian skor rata-rata ( $\bar{X}$ ) kelompok eksperimen lebih besar dibandingkan dengan kelompok kontrol. Sehingga hal ini mengindikasikan bahwa konseling kelompok model SPICC (*Sequentially Planned Integrative Counselling For Children*) dengan teknik bermain peran mempunyai pengaruh dalam membantu meningkatkan perilaku asertif korban *bullying* siswa kelas XI di SMK Negeri 1 Kubutambahan Tahun Ajaran 2015/2016.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Corey, Gerald 2003. *teori dan Praktek Konseling dan Psikoterapi*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Geldard, K. & Geldard, D. 2012. *Konseling Anak-anak: Sebuah Pengantar Praktis (Terjemahan)*. Edisi Ketiga. Jakarta: PT Indeks.
- Gunarsa, Singgih. 2004. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Jakarta: BPK.Gunung Mulia
- Hall, S Calvin & Gardner Lindzey. 1970. *Theories of Personality. Second Edition*. New York: John Wiley & Sons, Inc.
- Hurlock, E B. 1990. *Perkembangan Anak*. Jilid 2 Edisi Keenam. Jakarta: Erlangga.
- Komalasari, Gantika, dkk. 2011. *Teori dan Teknik Konseling*. Jakarta: PT. Indek.
- Santrock, J. W. 1995. *Adolescence 6th Edition, Perkembangan Remaja*

**Jurnal Bimbingan dan Konseling Indonesia**  
**Vol 4 No 1, Maret 2019**

---

- Edisi Keenam. Jakarta:  
ERLANGGA.
- Sejiwa. 2008. *Mengatasi Kekerasan di Sekolah dan Lingkungan Sekitar Anak*. Jakarta: PT. Grasindo.
- Sukardi, D.K. 2012. *Proses Bimbingan dan Konseling Di Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.

