

Efektivitas *Shadow puppet* dalam Mengurangi *Bystander effect* pada Siswa SMP

Mufarochah Imro'atu Sholihah¹, Khairul Bariyyah², Leny Latifah^{3*})

Universitas PGRI Kanjuruhan Malang¹³, Universitas Negeri Malang²

*) Alamat korespondensi: Jl. Comal V No. 4, Kota Malang, 65123, Indonesia; E-mail: lenylatifah@unikama.ac.id

Article History:

Received: 02/07/2024;
Revised: 08/09/2024;
Accepted: 19/09/2024;
Published: 05/10/2024.

How to cite:

Mufarochah Imro'atu Sholihah¹,
Khairul Bariyyah², Leny
Latifah³. (2024). Efektivitas
Shadow puppet dalam
Mengurangi *Bystander effect*
pada Siswa SMP. *Terapeutik:*
Jurnal Bimbingan dan Konseling,
8(2), pp. 42–50. DOI:
10.26539/terapeutik.823047



This is an open access article distributed under the Creative Commons 4.0 Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. © 2024, Mufarochah Imro'atu Sholihah, Khairul Bariyyah, & Leny Latifah (s).

Abstract:

Bystander effect is defined as the condition of someone who is only a viewer of an incident, but does not take any action because of the presence of others, regardless of location or time. The aim of this research is to find out how effective the application of group guidance through the shadow puppet simulation game is to reduce the level of student bystander effect. The respondents was 12 people using the stratified random sampling method. The research design is one group pre-test and post-test using the bystander effect scale. Data were analyzed using the Wilcoxon signed rank test and SPSS 25 for windows. Based on the results of data testing before and after providing group guidance services through the shadow puppet simulation game, it is known that there is a difference in the level of bystander effect from a score of 69.67 to 39.83 with a significance level of 0.002 and a probability of <0.05, which means H_0 is rejected. Based on this data, it can be concluded that group guidance services through the shadow puppet simulation game are effective in reducing the level of student bystander effect.

Keywords: bystander effect, simulation games, shadow puppet

Abstrak: *Bystander effect* diartikan sebagai kondisi seseorang yang hanya menjadi penonton terhadap suatu peristiwa darurat, namun tidak melakukan tindakan apapun karena kehadiran orang lain, tanpa memandang lokasi maupun waktu. Tujuan dari penelitian ini yaitu mengetahui seberapa efektif penerapan bimbingan kelompok melalui permainan simulasi *shadow puppet* untuk mengurangi tingkat *bystander effect* siswa. Jumlah responden sebanyak 12 orang dengan metode *stratified random sampling*. Desain penelitian adalah *one group pre-test* dan *post-test* dengan menggunakan skala *bystander effect*. Data dianalisis menggunakan *wilcoxon signed rank test* dan *SPSS 25 for windows*. Berdasarkan hasil pengujian data sebelum dan setelah pemberian layanan bimbingan kelompok melalui permainan simulasi *shadow puppet* diketahui adanya perbedaan tingkat *bystander effect* dari skor 69,67 menjadi 39,83 dengan taraf signifikansi sebesar 0,002 dan probabilitas <0,05 yang berarti H_0 ditolak. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa layanan bimbingan kelompok melalui permainan simulasi *shadow puppet* efektif untuk mengurangi tingkat *bystander effect* siswa.

Kata Kunci: bystander effect, permainan simulasi, shadow puppet

Pendahuluan

Sikap kepedulian antar sesama yang diajarkan oleh semua lapisan masyarakat sejak dahulu nampaknya mulai luntur pada kehidupan di masyarakat Indonesia khususnya para remaja masa kini dan tergantikan dengan pelemahan moral yang akhirnya memunculkan salah satu fenomena yaitu *bystander effect* (Amtiran, 2022). Menurut Kurniawan et al., (2022) *bystander effect* diartikan sebagai kondisi seseorang yang hanya menjadi penonton terhadap peristiwa darurat namun tidak peduli, karena menganggap kehadiran diri menghambat seseorang untuk membantu. Fenomena *bystander effect* juga terjadi pada siswa, saat mereka menyaksikan teman sekelas atau orang lain mengalami situasi yang membutuhkan bantuan, seperti bullying, kecelakaan ringan, atau situasi darurat lainnya. Ketika banyak siswa hanya menjadi saksi, rasa tanggung jawab individu berkurang karena siswa berasumsi bahwa orang lain akan mengambil tindakan (Rahmadhani & Taufik, 2024). Faktor lain yang memengaruhi *bystander effect* di kalangan siswa adalah ketakutan akan penilaian negatif dari teman sebaya, kurangnya keterampilan untuk menangani situasi, atau kebingungan mengenai apakah situasi tersebut benar-benar membutuhkan tindakan (Lestari et al., 2022).

Menurut data awal penelitian. Peneliti menemukan fenomena *bystander effect* terjadi pada sejumlah remaja siswa SMPN 1 Binangun, dimana dari hasil observasi dan wawancara yang dilakukan kepada sejumlah siswa, terdapat situasi pengabaian yang ditunjukkan oleh beberapa siswa terhadap kejadian darurat di sekolah seperti pada saat terjadi perkelahian, perundungan terhadap teman sebaya, dan pemalakan. Diketahui bahwa para siswa menunjukkan sikap yang terkesan tidak acuh atau cuek apabila terdapat kondisi darurat dan membutuhkan bantuan. Dampak buruk *bystander effect* pada siswa SMP sangat merugikan bagi korban maupun para saksi yang tidak bertindak (Syaf et al., 2023). Bagi korban, kurangnya intervensi dari teman sebaya saat menghadapi situasi sulit, seperti bullying atau kecelakaan, dapat memperburuk kondisi emosional dan fisik mereka, sehingga merasa diabaikan, tidak berharga, dan semakin rentan terhadap trauma (Zaedy et al., 2021). Ini dapat mengarah pada penurunan kepercayaan diri, performa akademik yang merosot, bahkan masalah kesehatan mental seperti kecemasan dan depresi (Mawardah & Razzak, 2024). Sementara itu, bagi siswa yang menjadi saksi dan tidak bertindak, hal ini dapat menimbulkan perasaan bersalah atau menormalkan perilaku pasif di masa depan (Septihani et al., 2024). Mereka mungkin belajar untuk menghindari tanggung jawab sosial, kehilangan empati, dan menjadi apatis terhadap lingkungan sekitarnya (Hortensius & De Gelder, 2018). Secara keseluruhan, *bystander effect* dapat menciptakan lingkungan sekolah yang kurang peduli dan empati, di mana siswa merasa takut untuk terlibat dan saling mendukung dalam situasi sulit.

Penelitian mengenai *bystander effect* sudah banyak dilaksanakan namun terdapat kekurangan yang terletak pada pemahaman mendalam tentang faktor-faktor psikologis dan sosial yang mempengaruhi perilaku pasif siswa dalam situasi darurat atau bullying (Maulani et al., 2022). Sebagian besar penelitian lebih berfokus pada konteks umum atau populasi orang dewasa, sehingga kurang memperhatikan aspek perkembangan emosional, kognitif, dan sosial yang unik pada siswa SMP (Feyori, 2024). Selain itu, ada keterbatasan dalam mengkaji pengaruh lingkungan sekolah secara spesifik, seperti budaya sekolah, dukungan dari guru, atau norma sosial yang berlaku di antara siswa. Penelitian sebelumnya juga seringkali belum menjelaskan peran teknologi dan media sosial yang semakin berpengaruh pada interaksi siswa di era digital saat ini, di mana siswa mungkin menyaksikan atau terlibat dalam situasi "*bystander*" secara online. Kurangnya pendekatan intervensi yang efektif dan sesuai dengan karakteristik usia siswa SMP juga menjadi celah, mengingat intervensi yang ada lebih umum dan tidak selalu diadaptasi untuk konteks siswa SMP.

Penentuan pelaksanaan intervensi yang tepat dalam mengurangi *bystander effect* pada siswa SMP hendaknya ditentukan dengan cara mengamati tingkah laku, budaya dan kebiasaan siswa SMP tersebut. Pada temuan studi awal penelitian, Peneliti sudah mengamati tingkah laku, budaya dan kebiasaan siswa SMPN 1 Binangun yang cinta akan budaya, oleh karena itu teknik permainan *shadow puppet*, merupakan jenis permainan dengan mempertontonkan gerak bayangan dari boneka yang dimainkan. Penggunaan media dengan teknik penerapan yang sama seperti memainkan wayang kulit, yaitu dengan cara menunjukkan gerak bayang-bayang dari objek yang digunakan (Kurniasih et al., 2021). Permainan *shadow puppet* dipilih peneliti sebagai cara untuk dapat membantu mengurangi *bystander effect* karena metode bercerita dalam permainan *shadow puppet* diketahui dapat memberikan stimulus pada peningkatan empati siswa (Salsabila et al., 2021). Hal tersebut didukung oleh pernyataan Erik & Dewi (2021) dalam penelitiannya yang menemukan bahwa melalui metode bercerita dapat lebih mudah mengembangkan kemampuan prososial siswa. Selain itu permainan *shadow puppet* memudahkan peneliti menarik perhatian siswa sehingga informasi yang diberikan mudah di serap seutuhnya oleh siswa. Permainan *shadow puppet* yang digunakan peneliti sebagai intervensi, dikemas dengan bimbingan kelompok, karena untuk melatih siswa untuk ikut andil menciptakan dinamika dalam sebuah kelompok melalui peran dari setiap anggota untuk berpartisipasi aktif dengan anggota lain sehingga secara tidak langsung menjadi sarana komunikasi antar siswa. Selain itu siswa dapat berlatih menyampaikan pendapatnya, saling menghargai pendapat, memiliki kemampuan *public speaking*, dan mampu mengendalikan diri dengan mengontrol emosi selama berdiskusi (Prasetyowati et al., 2024).

Penjelasan paragraf sebelumnya menjadi tujuan penelitian ini, yaitu mengurangi *bystander effect* dengan permainan *shadow puppet* yang dipadukan dengan bimbingan

kelompok. Harapan penelitian ini adalah, permainan *shadow puppet* dengan bimbingan kelompok dapat menjadi pendekatan inovatif untuk mengurangi *bystander effect* pada siswa SMP. Melalui permainan *shadow puppet*, siswa dapat mengekspresikan situasi sosial yang sering dihadapi, seperti bullying atau konflik antar teman, dalam suasana yang kreatif dan aman, sehingga mereka lebih mudah memahami dinamika yang terjadi (Diswantika & Yustiana, 2022). Dengan visualisasi dan alur cerita, siswa dapat belajar mengenai empati, tanggung jawab sosial, serta pentingnya bertindak ketika melihat situasi yang membutuhkan bantuan (Setyawati, 2022). Integrasi bimbingan kelompok memberikan ruang diskusi yang mendalam, di mana siswa dapat merefleksikan pengalaman dan perasaan mereka terkait peran sebagai saksi dalam situasi darurat (Astuti et al., 2017). Melalui proses ini, diharapkan siswa lebih menyadari dampak dari perilaku pasif dan termotivasi untuk mengambil tindakan positif dalam kehidupan nyata, sehingga fenomena *bystander effect* dapat diminimalisir di lingkungan sekolah.

Metode

Desain rancangan yang diimplementasikan dalam penelitian ini adalah *one group pre-test* dan *post-test* (Creswell & Creswell, 2017). Desain ini dipilih untuk mengukur perubahan yang terjadi setelah intervensi, meskipun memiliki kelemahan signifikan, terutama tidak adanya kelompok kontrol, yang dapat menyebabkan bias. Ketidadaan kelompok kontrol membuat sulit untuk menentukan apakah perubahan yang diamati benar-benar akibat intervensi atau faktor lain yang terjadi bersamaan. Namun, desain ini dipilih karena keterbatasan sumber daya, waktu, atau kendala etis yang menyulitkan pembentukan kelompok kontrol, khususnya dalam konteks pendidikan atau intervensi sosial di mana menahan manfaat dari kelompok tertentu dianggap tidak etis. Untuk mengatasi kelemahan ini, peneliti mengamati faktor eksternal, melakukan pengukuran berulang, dan menggunakan triangulasi data yang menggabungkan data kuantitatif dengan kualitatif untuk memastikan bahwa perubahan yang diamati benar-benar akibat dari intervensi. Meski keterbatasan tersebut ada, desain ini tetap memungkinkan pengukuran perubahan yang signifikan ketika eksperimen yang lebih kompleks tidak bisa dilakukan.

Skala untuk mengukur tingkat *bystander effect* siswa SMP memiliki 26 item dengan 14 item favorable dan 12 item unfavorable. Skor total instrument *bystander effect* berada dalam rentang 26-104. Skor yang lebih tinggi menunjukkan tingkat *bystander effect* yang tinggi, begitu pula sebaliknya. Skor terbagi menjadi tiga kategori yaitu tinggi, sedang, dan rendah. Skala *bystander effect* sudah teruji validitas dan reliabilitasnya karena sudah melalui uji validitas konstruk, yang menunjukkan bahwa skala ini benar-benar mengukur fenomena *bystander effect*. Skala ini sudah reliabel karena telah diuji pada populasi yang memiliki karakteristik serupa dengan subjek penelitian, seperti kelompok usia atau lingkungan sosialnya.

Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas VII SMP Negeri 1 Binangun yang terdiri dari 4 rombel kelas VII A-D yang berjumlah 128 siswa laki-laki dan perempuan, dengan rentang usia antara 12 sampai 15 tahun. Selanjutnya sampel penelitian dipilih melalui metode *stratified random sampling*. Metode *stratified random sampling* dipilih untuk memastikan bahwa sampel yang diambil mencerminkan komposisi populasi secara lebih akurat dengan mempertimbangkan berbagai karakteristik penting, seperti jenis kelamin, tingkat prestasi, atau latar belakang sosial-ekonomi. Dengan membagi populasi menjadi beberapa subkelompok yang homogen (strata) berdasarkan karakteristik tersebut, peneliti dapat memastikan bahwa setiap strata terwakili secara proporsional dalam sampel. Dalam proses stratifikasi, populasi siswa yang berjumlah 128 dibagi ke dalam beberapa strata, berdasarkan kelas dan jenis kelamin, kemudian dilakukan pengambilan sampel secara acak dari setiap strata sesuai proporsi yang ditetapkan. Sampel hanya 12 siswa yang diperoleh dari hasil skor skala *bystander effect* pada kategori sedang dan tinggi, hal tersebut dilaksanakan karena keterbatasan sumber daya atau fokus penelitian yang hanya memerlukan sampel kecil untuk mengevaluasi aspek tertentu secara mendalam. Ukuran sampel yang kecil ini dipertimbangkan cukup mewakili.

Stratifikasi yang dilaksanakan sesuai dengan pedoman penelitian sehingga mampu memberikan gambaran yang representatif dari populasi keseluruhan. Selanjutnya, pengambilan

12 sampel tersebut dipertimbangkan dengan melihat hasil wawancara latar belakang sosial siswa yang mengerucut pada temuan bahwa mereka ragu untuk bertindak dalam situasi darurat atau konflik, terutama jika tidak ada orang lain yang bertindak terlebih dahulu. Selain itu, norma sosial yang berlaku di lingkungan sekolah, seperti rasa takut akan sanksi sosial atau dianggap berbeda, memperkuat kecenderungan untuk tidak terlibat. Faktor lain yang mempengaruhi adalah hierarki sosial di antara siswa, di mana mereka yang lebih rendah dalam status sosial sehingga merasa tidak berdaya atau enggan campur tangan dalam situasi yang melibatkan teman-teman yang lebih dominan sehingga memperkuat *bystander effect* sampel penelitian.

Pemberian intervensi dilaksanakan secara berkala kepada 12 subjek dengan mengikuti beberapa tahapan yang ada dalam layanan bimbingan kelompok. Berikut peneliti jelaskan tahapannya. Pada tahap pertama adalah pembentukan, Peneliti membuka pertemuan dengan salam sembari menyambut siswa dengan baik dan mengucapkan terima kasih atas kesediaannya. Pada tahap ini peneliti juga mengajak siswa berkenalan dengan bermain game yang dilanjut dengan menjelaskan maksud dan tujuannya. Di tahap pembentukan peneliti juga menjabarkan asas-asas dalam bimbingan kelompok yang selanjutnya diberikan lembar kesediaan siswa untuk dapat mematuhi asas-asas yang sudah dijelaskan oleh peneliti

Tahap kedua yakni peralihan, Dalam tahap peralihan, peneliti mengajukan pertanyaan terkait siap atau tidaknya siswa terlibat dalam aktivitas yang akan berlangsung. Ketika ditemukan kesiapan siswa untuk mengikuti kegiatan, maka peneliti dapat melanjutkan pada tahap ketiga yaitu kegiatan inti. Dalam tahap kegiatan memiliki tiga tema yang sudah peneliti usung yaitu "Mana tanggungjawabku?, Mari Kita Peduli, dan Membantu Tidak Merugi". Sebelum kegiatan berlangsung, peneliti memberikan penjelasan dalam pelaksanaan sebuah permainan simulasi menggunakan media *shadow puppet*. Dalam permainannya dimainkan oleh 4 siswa yang akan terbagi menjadi 3 pemeran dan 1 narator. Kegiatan berlangsung selama 15 menit dan dilanjut dengan diskusi dalam kelompok. Pada sesi diskusi terdapat perdebatan antar siswa yang menghasilkan pandangan baru.

Tahap keempat merupakan tahap akhir, Tahap ini diisi dengan penutup dari pemberian layanan bimbingan kelompok melalui permainan simulasi *shadow puppet*. Peneliti melakukan post-test dengan membagikan lembar skala *bystander effect* pada siswa. Selanjutnya peneliti membagikan lembar evaluasi yang harus diisi oleh siswa dengan cara menandai angka untuk menjelaskan seberapa paham dan menariknya layanan yang diberikan oleh peneliti. Kemudian, peneliti membagikan lembar komitmen pada siswa sebagai bentuk komitmen dalam menjadikan individu yang lebih bertanggungjawab, peka dan peduli, serta ikhlas dalam membantu sekitar.

Analisis dalam penelitian menggunakan *wilcoxon signed-rank test* dan uji *SPSS 25 for windows*. *Wilcoxon signed-rank test* digunakan ini karena merupakan uji non-parametrik yang cocok untuk menganalisis data berpasangan atau berulang dengan skala ordinal atau data interval yang tidak berdistribusi normal. Kelebihan uji ini, tidak memerlukan asumsi normalitas seperti uji t-pasang, sehingga lebih fleksibel untuk data yang mungkin tidak mengikuti distribusi normal, seperti data psikologis yang seringkali bersifat skewed atau memiliki variabilitas tinggi. Uji ini digunakan karena data penelitian memenuhi asumsi dasar uji Wilcoxon, yaitu data bersifat berpasangan (misalnya sebelum dan sesudah intervensi) dan diukur pada skala ordinal atau interval. Dengan menggunakan uji ini, hasil analisis lebih dapat diandalkan karena metode ini menguji perubahan median, bukan rata-rata, sehingga lebih tahan terhadap outlier atau distribusi yang tidak simetris.

Hasil dan Diskusi

Pada penelitian ini populasi berjumlah 128 siswa yang kemudian diperoleh subjek penelitian sejumlah 12 siswa melalui penjurangan dari hasil penyebaran skala *bystander effect*. Pemberian layanan dilakukan sebanyak 6 kali pertemuan. Pertemuan 1 *pre-test*, pertemuan 2 pembentukan, pertemuan 3 peralihan dan kegiatan pertama, pertemuan 4 kegiatan kedua, pertemuan 5 kegiatan ketiga, dan pertemuan 6 *post-test*. *Post-test* diberikan setelah siswa menerima layanan bimbingan kelompok melalui permainan simulasi *shadow puppet* untuk mengurangi tingkat *bystander effect*. Menurut hasil tes ditemukan adanya skor *bystander effect* yang berubah dari sebelum dilaksanakan layanan bimbingan kelompok (*pre-test*) hingga

sesudah layanan bimbingan kelompok (*post-test*). Berikut peneliti tampilkan tabel kriteria pengambilan subjek penelitian:

Tabel 1. Kriteria Pengambilan Subjek Penelitian

Kategori	Rentang Skor
Tinggi	80 - 104
Sedang	53 - 79
Rendah	26 - 52

Kriteria ini sebagai pedoman siswa mana yang memiliki tingkat *bystander effect* rendah sampai tinggi yang dapat dilihat dari kategori yang angkanya dapat dilihat pada rentang skor. Selanjutnya peneliti tampilkan hasil pre-test sebelum diberikan intervensi dan post-test setelah diberikan intervensi:

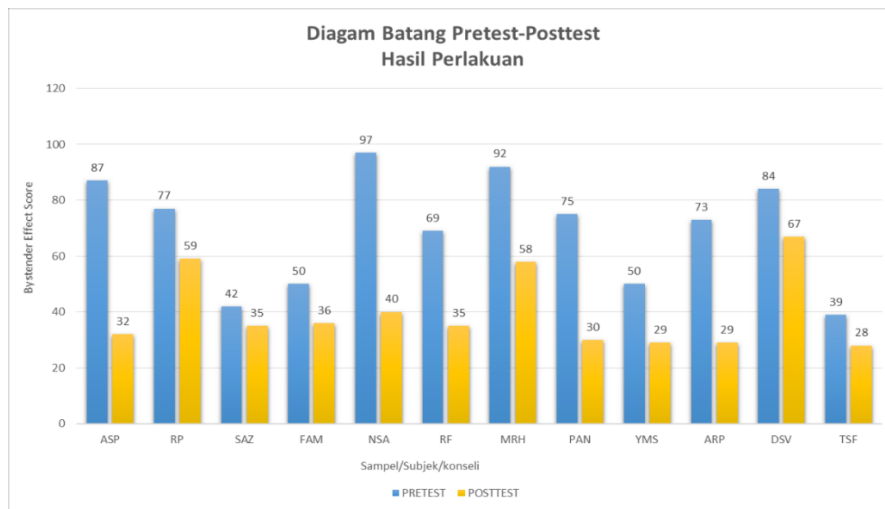
Tabel 2. Hasil Pre-test dan Post-test Siswa

No	Nama Subjek/Konseli	Skor			
		Pretest	Kategori	Posttest	Kategori
1	ASP	87	Tinggi	32	Rendah
2	RP	77	Sedang	59	Sedang
3	SAZ	42	Rendah	35	Rendah
4	FAM	50	Rendah	36	Rendah
5	NSA	97	Tinggi	40	Rendah
6	RF	69	Sedang	35	Rendah
7	MRH	92	Tinggi	58	Sedang
8	PAN	75	Sedang	30	Rendah
9	YMS	50	Rendah	29	Rendah
10	ARP	73	Sedang	29	Rendah
11	DSV	84	Tinggi	67	Sedang
12	TSF	39	Rendah	28	Rendah

Tabel 2 menunjukkan perbedaan skor antara sebelum perlakuan (*pre-test*) dan sesudah (*post-test*), yakni adanya penurunan tingkat *bystander effect* pada siswa. Berdasarkan data di atas, dapat disimpulkan bahwa sebelum pemberian treatment keduabelas siswa yang menjadi subjek penelitian di antaranya terdapat 4 siswa dengan kategori tinggi mengalami penurunan tingkat *bystander effect* menjadi kategori sedang dan rendah. Dapat dilihat dari Subjek NSA yang memiliki skor tinggi sebesar 97, setelah mendapatkan perlakuan bimbingan kelompok teknik permainan simulasi *shadow puppet* mengalami penurunan sebesar 40 dengan kategori rendah. Selanjutnya Subjek MRH dengan skor 92 sebelum mendapatkan perlakuan, mengalami penurunan skor menjadi 58 dengan kategori sedang setelah mendapatkan perlakuan bimbingan kelompok teknik permainan simulasi *shadow puppet*. Kemudian subjek ASP yang memiliki skor tinggi sebesar 87, mengalami penurunan skor sebesar 32 dengan kategori rendah setelah mendapatkan perlakuan bimbingan kelompok teknik permainan simulasi *shadow puppet*. Kemudian subjek DSV dengan nilai tinggi sebesar 84, setelah mendapatkan perlakuan bimbingan kelompok teknik permainan simulasi *shadow puppet* mengalami penurunan skor menjadi kategori sedang sebesar 67.

Selain itu terdapat 4 siswa dengan kategori sedang mengalami penurunan skor setelah mendapatkan perlakuan bimbingan kelompok teknik permainan simulasi. Diantaranya terdapat subjek RP, PAN, ARP, dan RF dengan skor berurutan sebesar 77, 75, 73, dan 69 mengalami penurunan skor setelah mendapatkan perlakuan sebesar 59, 30, 29, dan 35. Kemudian terdapat 4 siswa lainnya dengan kategori rendah, tetap dalam kategorinya mengalami penurunan nilai skor setelah diberikan perlakuan bimbingan kelompok teknik permainan simulasi. Di antaranya yakni subjek FAM, YMS, SAZ, dan TSF secara berurutan memiliki skor 50, 50, 42, dan 39. Subjek tersebut mengalami penurunan skor rata-rata secara berurutan

sebesar 36, 29, 35, dan 28. Berikut peneliti tampilkan gambar diagram pre-test dan post-test agar lebih mudah di pahami:



Gambar 1. Diagram Pre-test dan Post-test

Diagram batang pada Gambar 1 menunjukkan perbedaan tingkat dari *bystander effect* pada siswa sesudah menerima layanan bimbingan kelompok melalui permainan simulasi *shadow puppet*, dari yang awalnya tinggi menjadi rendah. Kondisi ini direpresentasikan pada grafik batang yang warnanya *orange* dengan penurunan rata-rata sebesar 39 poin. Selanjutnya analisis seberapa tinggi efektifitas layanan bimbingan kelompok melalui permainan simulasi *shadow puppet*, maka skor siswa dianalisis menggunakan *wilcoxon test*. Berdasarkan hasil tes uji *wilcoxon*, didapatkan *Asymp. Sig. (2-tailed)* senilai $0,002 < 0,005$ artinya " H_0 ditolak". Sehingga layanan bimbingan kelompok teknik permainan simulasi *shadow puppet* efektif dalam mengurangi tingkat *bystander effect* pada siswa SMP Negeri 1 Binangun.

Bystander effect merupakan sebuah perilaku mengurangi intensitas aktivitas membantu karena banyak orang berada dalam keadaan darurat. Menurut studi penelitian Cherry (2020) dinyatakan bahwa ketika ada orang lain di sekitar, orang-orang bersikap tidak peduli terhadap keadaan yang memerlukan bantuan. Remaja harus menunjukkan perilaku prosedural, yang diperlukan dalam situasi sosial, namun perilaku ini semakin meningkat seiring dengan dampak yang ditimbulkan oleh pengamat (Syaf et al., 2023). Indikator yang menyatakan bahwa seseorang berada dalam kondisi sebagai *bystander effect*, yakni adanya "penyebaran tanggungjawab (*diffusion of responsibility*), Ambiguitas pandangan (*interpretation of ambiguity*), dan ketakutan pada penilaian (*evaluation of apprehension*)" (Crisp et al., 2024). Dalam hal ini apabila individu mengalami kenaikan dalam tingkat *bystander effect* yang tinggi, dikhawatirkan dapat mengurangi rasa tanggungjawab, rendahnya kepekaan sosial, dan mengurangi adanya peluang dalam memberikan pertolongan pada korban yang ada pada situasi darurat hingga mengancam nyawa.

Bystander effect dalam penelitian ini di redakan dengan permainan simulasi *shadow puppet* yang dikemas menggunakan bimbingan kelompok yang diberikan secara berkala kepada 12 subjek dengan mengikuti beberapa tahapan yang ada dalam layanan bimbingan kelompok. Penelitian sebelumnya mengenai *bystander effect* terjadi karena adanya difusi tanggung jawab ketika banyak orang hadir dalam situasi tertentu (Syaf et al., 2023). Temuan penelitian ini yang menunjukkan bahwa intervensi permainan simulasi *shadow puppet* dapat mengurangi *bystander effect* sejalan dengan penelitian (Pradita et al., 2017), yang menyatakan bahwa program intervensi permainan simulasi *shadow puppet* berbasis kelompok mampu meningkatkan empati dan keterlibatan sosial, sehingga mengurangi kecenderungan untuk menjadi pengamat pasif. Selain itu, penelitian ini juga mendukung hasil dari (Wang et al., 2024), yang menekankan bahwa peningkatan kesadaran sosial dalam lingkungan kelompok dapat mengurangi efek negatif dari *bystander effect*. Dengan demikian, hasil ini memberikan

kontribusi baru terhadap literatur yang ada, terutama permainan simulasi *shadow puppet* dalam konteks intervensi berbasis kelompok di sekolah.

Selain itu, temuan penelitian ini memiliki implikasi praktis yang signifikan, terutama bagi guru bimbingan konseling di sekolah. Permainan simulasi *shadow puppet* berbasis bimbingan kelompok yang terbukti efektif dalam meningkatkan empati dan keterlibatan sosial di antara siswa ini dapat diadopsi secara luas di sekolah lain sebagai upaya untuk mengurangi *bystander effect* dan memperkuat hubungan sosial di lingkungan pendidikan. Program ini tidak hanya relevan bagi siswa di sekolah menengah, tetapi juga berpotensi diadaptasi di berbagai jenjang pendidikan lainnya. Selain itu, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan. Keterbatasan seperti jumlah sampel yang relatif kecil, desain penelitian tanpa kelompok kontrol, dan durasi penelitian yang singkat dapat mempengaruhi generalisasi temuan ini. Sampel yang lebih besar dan penggunaan kelompok kontrol di penelitian selanjutnya akan membantu dalam memastikan validitas hasil penelitian ini. Selain itu, durasi penelitian yang lebih panjang dapat memberikan gambaran yang lebih jelas tentang dampak jangka panjang dari intervensi ini.

Namun dengan keterbatasan yang ada, peneliti berusaha secara maksimal agar hasil penelitian dapat mengurangi tingkat *bystander effect* melalui permainan simulasi *shadow puppet* berbasis bimbingan kelompok. Hal tersebut terbukti bahwa penelitian ini efektif dalam menurunkan tingkat *bystander effect*. Selain itu peneliti dapat sekaligus menguji keefektifan media yang menjadi *novelty* atau kebaruan dalam layanan bimbingan dan konseling. Pernyataan tersebut didukung oleh hasil penelitian (Limarga, 2017) bahwa dengan metode bercerita, rasa empati pada diri individu dapat meningkat dengan baik. Selain itu dalam pengembangan media *shadow puppet* ini dapat meningkatkan kemampuan sikap prososial anak (Erik & Dewi, (2021).

Kesimpulannya penelitian ini dapat dikatakan efektif dalam menurunkan tingkat *bystander effect* karena 1) meningkatnya kepekaan sosial (*social awarness*) pada diri siswa. Sederhananya kepekaan sosial ini kemampuan siswa untuk dapat menanggapi situasi yang terjadi di sekitar secara tepat dan cepat (Tondok, 2012). Menurut Goleman dalam Adawiyah, (2013) menyatakan bahwa kepekaan sosial mampu menumbuhkan rasa memahami, dan mereaksi emosi individu lainnya. Oleh karena itu, kepekaan sosial dapat didefinisikan sebagai cara yang tidak dipaksakan untuk memperhatikan dan peduli terhadap keadaan dunia di sekitar diri sendiri. Lembar refleksi yang telah diselesaikan siswa menunjukkan hal ini. 2) siswa menunjukkan adanya tanggung jawab yang meningkat. Tanggung jawab menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah harus menanggung segala akibat (bisa dituntut, dituduh, digugat, dan sebagainya) jika terjadi sesuatu yang tidak beres. Menurut Ardila et al. (2017), tanggung jawab juga diartikan sebagai sikap dan perilaku individu dalam memenuhi komitmen dan tugasnya terhadap Tuhan Yang Maha Esa, negara, lingkungan alam, sosial, budaya, dan diri sendiri. Ketiga; Adanya komitmen oleh subjek penelitian yang bersedia dalam mengisi lembar komitmen. Hal ini ditujukan untuk mengurangi adanya tingkat *bystander effect* yang tinggi. Berdasarkan Zaedy et al., (2021) adanya "*bystander effect* dapat mempengaruhi perilaku sosial yang buruk karena dinilai apatis dan tidak peduli". Dengan adanya komitmen oleh subjek penelitian, dapat membantu dalam meningkatkan sikap prososial dan mengurangi adanya tingkat dari *bystander effect* pada siswa.

Untuk penelitian selanjutnya, disarankan untuk memperluas cakupan penelitian ini ke tingkat pendidikan yang lebih tinggi, seperti sekolah menengah atas atau perguruan tinggi, serta menguji efektivitas media atau metode lain yang dapat digunakan untuk mengurangi *bystander effect*. Media digital, misalnya, dapat menjadi alat yang efektif dalam memperkuat empati dan keterlibatan sosial di kalangan siswa.

Simpulan

Tingkat *bystander effect* siswa SMP Negeri 1 Binangun sebelum diberikan treatment layanan bimbingan kelompok teknik permainan simulasi *shadow puppet* berada pada kategori tinggi. Namun setelah diberikan treatment layanan bimbingan kelompok teknik permainan

simulasi *shadow puppet* berada pada kategori rendah. Hal ini terjadi karena terdapat pemahaman mengenai konsep dari cerita *shadow puppet* sehingga terjadi peningkatan aktivitas belajar. Selain itu peneliti melibatkan siswa dalam mempelajari situasi yang serupa dengan kejadian sebenarnya, dibantu dengan media yang menarik dan menyenangkan. Selanjutnya simulasi *shadow puppet* yang dikemas dengan bimbingan kelompok menciptakan kerja sama kelompok yang lebih efektif sekaligus dapat melatih siswa memahami, menghargai, membantu anggota lain yang membutuhkan sehingga hasilnya dapat menurunkan tingkat *bystander effect* pada siswa. Penulis mengharapkan hasil dari penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan penelitian selanjutnya, karena media *shadow puppet* yang digunakan dalam permainan simulasi masih sederhana, sehingga peneliti selanjutnya dapat mengembangkan penelitian serupa menggunakan dari layanan bimbingan kelompok untuk dapat mengurangi tingkat *bystander effect* pada siswa.

Ucapan Terima Kasih

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada seluruh seluruh civitas akademika yang turut mendukung saat proses pengambilan data di lapangan, kepada orang tua dan teman-teman yang selalu mendoakan.

Daftar Rujukan

- Adawiyah, R. A. R. (n.d.). Kecerdasan emosional, dukungan sosial dan kecenderungan burnout. *Persona: Jurnal Psikologi Indonesia*, 2(2), 99–107.
- Amtiran, A. A. (2022). Fenomena 'Bystander Effect'dan Krisis Kasih Akibat Kemajuan Teknologi. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5, 1980–1985.
- Ardila, R. M., Nurhasanah, N., & Salimi, M. (n.d.). Pendidikan Karakter Tanggung Jawab Dan Pembelajarannya Di Sekolah. In *Prosiding Seminar Nasional Inovasi Pendidikan*.
- Astuti, D., Mugiarto, H., & Wibowo, M. E. (2017). Bimbingan Kelompok Berbasis Permainan dengan Media Kartu Berbi untuk Meningkatkan Komunikasi Antarpribadi Siswa. *Indonesian Journal of Guidance and Counseling: Theory and Application*, 6(4).
- Cherry, K. (n.d.). How Psychology Explains the Bystander Effect. *Verywell Mind*, <https://www.verywellmind.com/the-bystander-effect-2795899> diakses pada 05/06.
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2017). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Crisp, R. J., Turner, R. N., & Meleady, R. (2024). *Essential social psychology*. SAGE Publications Limited.
- Dewi, M. S. (2021). *Pengembangan Media Mini Shadow Puppet Dengan Metode Story Telling Di TK*. 9(2).
- Diswantika, N., & Yustiana, Y. R. (2022). Model bimbingan dan konseling bermain cognitive-behavior play therapy untuk mengembangkan empati mahasiswa. *Jurnal Mahasiswa BK An-Nur: Berbeda, Bermakna, Mulia*, 8(1), 40–56.
- Erik, E., & Dewi, M. S. (n.d.). Pengembangan Media Mini Shadow Puppet Dengan Metode Story Telling Untuk Mengembangkan Prososial Anak Di TK. *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, 9(2), 353–368.
- Feyori, D. P. (2024). Program Stop (Intervensi Bystander) Untuk Meningkatkan Perilaku Prososial Sebagai Upaya Preventif Pelecehan Seksual Pada Siswa SMP di Bukittinggi. *CAUSALITA: Journal of Psychology*, 2(1), 107–112.
- Hortensius, R., & De Gelder, B. (2018). From empathy to apathy: The bystander effect revisited. *Current Directions in Psychological Science*, 27(4), 249–256.
- Kurniawan, E., Santoso, G., Insan, U., Indonesia, P., & Jakarta, U. M. (2022). *Jurnal Pendidikan Transformatif (Jupetra) Telaah Singkat Fenomena Tentang Bystander Effect*. 01(01), 35–39.
- Lestari, W. D., Anggriana, T. M., & Pratama, B. D. (2022). Pengaruh Empati dan Bystander Effect Terhadap Perilaku Prososial Siswa SMP. *Prosiding Seminar Nasional Bimbingan Dan Konseling*, 4(1), 1–10.

- Limarga, D. M. (2017). Penerapan metode bercerita dengan media audio visual untuk meningkatkan kemampuan empati anak usia dini. *Tunas Siliwangi: Jurnal Program Studi Pendidikan Guru PAUD STKIP Siliwangi Bandung*, 3(1), 86–104.
- Mandarin, P. B., Bahasa, F., Surabaya, U. N., Mintowati, M., & Pd, M. (n.d.). *Efektivitas Media Shadow Puppet Dalam Pembelajaran Bercerita Bahasa Mandarin Peserta Didik Kelas XI IPA 2 SMA Hang Tuah 2 Sidoarjo Dimas Kurniasih*. 1–13.
- Maulani, S. Y., Widyatno, A., Hitipeuw, I., & Harsono, Y. T. (2022). The Role of the Bystander Effect on Body Shaming Intensity in Psychology Students in Malang City. *KnE Social Sciences*, 230–243.
- Mawardah, M., & Razzak, D. (2024). Analisa Perilaku Altruisme Dengan Bystander Effect Dan Konformitas Teman Sebaya Mahasiswa Universitas Bina Darma. *Jurnal Ilmiah Psyche*, 18(1), 77–86.
- Pradita, L. E., Hermawan, W., & Saddhono, K. (2017). Strengthening the value of character through shows shadow puppets. *Proceeding of the 2nd INCOTEPD*, 21–22.
- Prasetyowati, E., Malawi, I., Rifa'i, M., & Hanif, M. (2024). Penerapan Model CTL dengan Menggunakan Media Wayang Kulit untuk Meningkatkan Karakter Siswa SDN 02 Winongo Manguharjo Kota Madiun. *Wewarah: Jurnal Pendidikan Multidisipliner*, 3(2), 56–68.
- Rahmadhani, A. M., & Taufik, T. (2024). Hubungan Self Awareness Dengan Bystander Effect Siswa SMA Negeri 7 Sijunjung. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 2321–2331.
- Salsabila, A. T., Astuti, D. Y., Hafidah, R., & Nurjanah, N. E. (2021). *Pengaruh Storytelling dalam Meningkatkan Kemampuan Empati Anak Usia Dini*. 10(2), 164–171.
- Septihani, A., SH, D. P. T., Pramita, E. A., & Sari, Y. (2024). Peran Komunikasi Antarpribadi dalam mengatasi Perundungan pada Anak. *Journal of Dialogos*, 1(2), 41–47.
- Setyawati, S. P. (2022). Peluang Pengembangan dan Pemanfaatan Media Wayang dalam Bimbingan dan Konseling. *Prosiding Konseling Kearifan Nusantara (KKN)*, 2, 7–20.
- Syaf, A., Ramadhani, R., & Putra, A. A. (2023). Benarkah Empati dapat menurunkan Bystander Effect Pada Remaja? *Psychopolytan: Jurnal Psikologi*, 7(1), 62–68.
- Tondok, M. S. (n.d.). Melatih Kepekaan Sosial Anak. *Harian Surabaya*, 2.
- Wang, C., Liu, J., Zhang, L., Chen, X., & Wu, Y. (2024). Innovative Design of Interactive Shadow Puppets for Children Based on STEAM Education Concept. *International Conference on Human-Computer Interaction*, 145–161.
- Zaedy, S. A. A., Setiawan, A., & Iriansyah, T. (2021). Persepsi Citra Visual dan Pengaruh Bystander Effect terhadap Kehidupan Sosial di Masyarakat. *Visual Heritage: Jurnal Kreasi Seni dan Budaya*, 4(1), 33–42.

Competing interests:

The authors declare that they have no significant competing financial, professional or personal interests that might have influenced the performance or presentation of the work described in this manuscript.
