

BIMBINGAN KELOMPOK *ROLE-PLAYING* UNTUK MENCEGAH PENYIMPANGAN SEKSUAL PADA MAHASISWA YANG MENGKONSUMSI TAYANGAN LGBT

Gisna Roudhotul Hikmah¹, Arga Satrio Prabowo², Bangun Yoga Wibowo³.
^{1,2,3} Program Studi Bimbingan dan Konseling, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Kota Serang, Indonesia
Korespondensi. author: 2285210086@untirta.ac.id

ABSTRACT

LGBT shows reflect significant changes in the entertainment industry that make content more accessible, through TV series, films, and digital content featuring LGBT characters. Eventually, students often experience curiosity to understand their sexual identity. This research investigates the perceptions of LGBT shows among students, who follow such content closely. It explores whether sexual deviation prevention measures, which involve group counseling and role-playing techniques, are effective. A quantitative, quasi-experimental design was employed with a sample of fourteen individuals divided into experimental and control groups. The data for this research were collected thru a questionnaire that was tested for validity and reliability. Subsequently, hypothesis testing was conducted to determine the effectiveness of the group guidance implementation using the role-playing technique, which was statistically proven thru the Mean n-Gain data with a result of 0.64 (medium or quite effective category) and the calculation results using the Mann-Whitney U test with an Asymp. Sig. (2-tailed) value of $0.017 < 0.05$. It can be interpreted that H_o is rejected and H_a is accepted, thus a significant difference is found between the results of the experimental group and the control group.

Keywords: *Group Guidance, Role-playing, LGBT Shows, Preventive, Sexual Deviations*

ABSTRAK

Tayangan LGBT mencerminkan perubahan signifikan dalam industri hiburan dan semakin mudah diakses melalui serial TV, film, dan konten digital yang menyertakan karakter LGBT. Akhirnya, mahasiswa sering mengalami rasa penasaran untuk mengetahui identitas seksual mereka. Didasarkan pada fenomena tersebut, penelitian bertujuan untuk mengetahui bagaimana mahasiswa melihat tayangan LGBT, khususnya mereka yang mengikutinya. Penelitian juga bertujuan untuk mengetahui efektivitas tindakan pencegahan penyimpangan seksual yang dilakukan melalui bimbingan kelompok dengan teknik *role-playing*. Studi ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan quasi eksperimen, sampel sebanyak empat belas dipilih secara *purposive* melalui angket yang teruji validitas dan reliabilitas dan dibagi menjadi dua kelompok (eksperimen dan kontrol). Kemudian dilakukan pengujian hipotesis untuk mengetahui efektivitas penerapan bimbingan kelompok dengan teknik *role-playing* ini dibuktikan secara statistik melalui data Mean n-Gain dengan perolehan hasil yaitu 0,64 (kategori cukup efektif) dan hasil perhitungan menggunakan uji Mann-Whitney U dengan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar $0,017 < 0,05$. Dapat diartikan bahwa H_o ditolak dan H_a

diterima, sehingga ditemukan perbedaan yang signifikan antara hasil pada kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol.

Kata Kunci: Bimbingan Kelompok, *Role-playing*, Tayangan LGBT, Pencegahan, Penyimpangan Seksual.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dan kemajuan media sosial saat ini memudahkan akses menuju konten yang beragam, termasuk tayangan LGBT. Pemaparan terhadap keberagaman ini dapat membantu dewasa (mahasiswa) dalam menjelajahi dan memahami identitas seksual mereka. Namun, disisi lain keberagaman ini juga dapat menciptakan tekanan atau konflik internal ketika individu merasa perlu untuk memenuhi harapan atau norma-norma tertentu. Mahasiswa sebagai individu dewasa menjadi salah satu target yang terpengaruh oleh kemajuan media tersebut (Conia, dkk., 2023). Pada akhirnya, tayangan tersebut memiliki kekuatan untuk membentuk persepsi diri individu. Tayangan yang memuat dukungan penerimaan diri dan menghormati identitas seksual dapat memperkuat rasa harga diri pada mahasiswa yang notabeneanya berada di usia dewasa. Tayangan LGBT mencerminkan perubahan signifikan dalam industri hiburan, di mana semakin banyak serial TV, film, dan konten digital menyertakan karakter LGBT. Ini menciptakan dialog tentang pentingnya representasi yang akurat dan positif dalam sebuah tayangan, serta bagaimana hal tersebut memengaruhi persepsi dan identifikasi individu. Orientasi seksual merupakan kecenderungan individu untuk mengendalikan dirinya pada ketertarikan berupa romantisme, emosional dan seksual kepada pria, wanita maupun keduanya (Crawford, 2014). Maka dapat diketahui, memungkinkan untuk mahasiswa terdampak pengaruh eksistensi LGBT yang dipaparkan melalui tayangan serial dan perfilm-an.

LGBT menjadi istilah yang telah digunakan sejak tahun 1990-an sebagai pengganti dari frasa “komunitas gay”, hal tersebut dinilai lebih dapat mewakili kelompok individu yang “include” istilah tersebut secara lebih terperinci (Sinyo, 2016). Kelompok LGBT terdiri dari: 1) Lesbian berupa kelompok perempuan yang secara emosional, fisik dan spiritual memiliki kecenderungan tertarik terhadap sesama perempuan; 2) Gay berupa laki-laki yang cenderung memiliki ketertarikan secara emosional, fisik dan spiritual terhadap sesama laki-laki; 3) Bisexual berupa individu (laki-laki dan perempuan) yang memiliki kecenderungan tertarik secara emosional, fisik maupun spiritual terhadap kedua jenis kelamin baik laki-laki maupun perempuan lainnya. berdasarkan penelitian dalam “Peran Bimbingan Konseling Dalam Komunitas LGBT” menyatakan bahwa konselor memberdayakan dan mengarahkan individu ke arah yang positif. Tujuan utamanya adalah untuk tidak adanya diskriminasi, memberikan perlindungan dan apabila memungkinkan, dapat mengubah perilaku dan pola pikir individu yang menyimpang dari budaya, agama dan norma yang ada (Hermawan, R, & Putra, B. H. S, 2017).

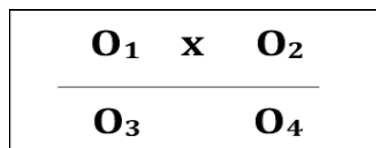
Berdasarkan fenomena yang diteliti, dilakukan studi pendahuluan di lingkungan kampus Universitas Sultan Ageng Tirtayasa dengan menggunakan kuesioner, observasi dan wawancara didapati bahwa banyak ditemukan mahasiswa yang mengikuti dan menikmati tayangan LGBT, diantaranya mulai mengetahui tayangan bermuatan LGBT dari sosial media dan lingkungan sosial (teman). Setelah mengikuti konten bermuatan LGBT, terdapat beberapa mahasiswa yang mengalami kecemasan akan terbawa arus untuk terjerumus ke dalam komunitas LGBT, selain itu diantaranya terdapat individu yang tanpa sadar cenderung berimajinasi dan berspekulasi ketika secara tidak sengaja berpapasan atau melihat dua pria yang berjalan bersama memiliki hubungan spesial lebih dari hubungan pertemanan. Sementara itu, di sisi lain terdapat mahasiswa yang hanya menjadikan tayangan LGBT sebagai salah satu hiburan masa senggang. Setelah mengamati fenomena di atas yang berdampak negatif dan dialami mahasiswa di Universitas Sultan Ageng Tirtayasa diperlukan langkah penyelesaian berupa pencegahan dampak yang lebih serius terkait penyimpangan seksual. Langkah penyelesaian yang dapat dilakukan berupa pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling di perguruan tinggi yang sesuai dengan fungsinya sebagai upaya pencegahan dari berbagai sumber permasalahan yang dapat menghambat dirinya (Huston, P. W, 1958) dalam buku berjudul *Urgensi Bimbingan & Konseling di Perguruan Tinggi* (Fathurrohman, 2014).

Pelaksanaan layanan bimbingan kelompok dengan menggunakan teknik *role-playing* ini diharapkan dapat menjadi langkah efektif untuk menempatkan mahasiswa ke dalam situasi dirinya saat ini dan mengarahkannya menuju konsep diri untuk menemukan solusi terhadap masalah yang dialami dengan tidak terpengaruh media dan konten yang dilihat serta memperkuat konsep penerimaan diri agar menjadi individu yang terhindar dari perilaku menyimpang, sesuai dengan konsep penerimaan diri individu yang dianggap tidak memiliki masalah dengan diri mereka sendiri dan mudah beradaptasi dengan lingkungan sekitar (Hurlock, 2016). Oleh karena itu, diperlukan layanan bimbingan kelompok yang efektif untuk membantu mahasiswa mengatasi masalah tersebut. Pelaksanaan layanan bimbingan kelompok yang dibuat secara konseptual dapat efektif dalam upaya memberikan intervensi yang positif terhadap mahasiswa (Faijah, 2024). Tujuannya agar mahasiswa dapat hidup mandiri untuk menjalani perean penting dalam kehidupannya (Hermatasyah, 2023). Adapun penerapan teknik *role-playing* dipilih karena penelitian-penelitian sebelumnya umumnya menerapkan pelaksanaan layanan lebih berfokus pada diskusi pemetaan sikap, persepsi dan ceramah dibandingkan dengan dengan intervensi nyata untuk upaya pencegahan seperti teknik *role-playing* yang lebih menekankan pembentukan kontrol diri, keputusan moral, pemahaman, keterampilan sosial, dan penerimaan diri. Penelitian ini bertujuan mengembangkan model layanan bimbingan kelompok yang efektif untuk mahasiswa di Universitas Sultan Ageng Tirtayasa yang terpengaruh tayangan LGBT.

Terdapat berbagai teknik yang dapat dilakukan dalam pelaksanaan layanan bimbingan kelompok, salah satunya yaitu dengan teknik *role-playing*. Teknik *role-playing* (bermain peran) merupakan suatu bentuk metode yang dimana anggota kelompok secara aktif berinteraksi dalam bentuk bermain peran dalam konteks kelompok yang memungkinkan anggota kelompok dapat menghadapi situasi dan menganalisis bentuk konflik permasalahan dan menemukan strategi penyelesaiannya (Santrock, 2013) dalam penelitian berjudul “Layanan Bimbingan Kelompok dengan Teknik *Role-Playing* untuk Meningkatkan Penerimaan Diri Santriwati Pondok Pesantren” (Nurani, A. A. 2024). Pelaksanaan layanan bimbingan kelompok dengan menggunakan teknik *role-playing* ini diharapkan dapat menjadi langkah efektif untuk menempatkan mahasiswa ke dalam situasi dirinya saat ini dan mengarahkannya menuju konsep diri untuk menemukan solusi terhadap masalah yang dialami dengan tidak terpengaruh media dan konten yang dilihat serta memperkuat konsep penerimaan diri agar menjadi individu yang terhindar dari perilaku menyimpang, sesuai dengan konsep penerimaan diri individu yang dianggap tidak memiliki masalah dengan diri mereka sendiri dan mudah beradaptasi dengan lingkungan sekitar (Hurlock, 2016). Oleh karena itu, ketiadaan penelitian menggunakan pendekatan ini menjadi celah yang mendasar dalam melatarbelakangi penelitian ini dilakukan.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu eksperimen dengan jenis pendekatan quasi-eksperimen. Quasi-eksperimen merupakan metode penelitian yang hampir serupa dengan metode penelitian eksperimen murni, namun quasi-eksperimen lebih *flexible* karena tidak memakai *random assignment* dalam kelompok penelitian (Heppner, 2008). Adapun desain penelitian yang digunakan yaitu *nonequivalent control group design*, yang dimana kelompok kontrol dan eksperimen dalam desain ini tidak ditentukan secara acak (*random*).



Gambar 1. *Nonequivalent Group Design*

Proses rangkaian penelitian ini dilaksanakan di lingkungan kampus Universitas Sultan Ageng Tirtayasa. Adapun populasi yang digunakan adalah mahasiswa Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, berdasarkan sumber dari Subbagian Registrasi dan Statistik untuk Strata 1 saat ini terdapat 9 fakultas, 46 jurusan dengan total 24.983 mahasiswa (Tirtareg, 2024). Namun karena penelitian ini menggunakan *purposive*, populasi disesuaikan dengan kriteria yang telah ditetapkan yaitu hanya untuk mahasiswa yang mengikuti tayangan LGBT, yang kemudian didapatkan 49 mahasiswa. Adapun teknik *sampling* yang akan dipakai adalah *purposive sampling*. *Purposive sampling* adalah proses pengambilan sampel dengan mempertimbangkan fokus pada hal-hal tertentu, adapun dalam penelitian

ini dipilih 14 orang untuk menjadi sampel. Adapun populasi dan sampel berjumlah sedikit, hal tersebut dilatarbelakangi karena keterbatasan waktu untuk *screening* responden dan kriteria subjek penelitian yang bersifat spesifik hanya terhadap mahasiswa yang mengkonsumsi tayangan LGBT dan menunjukkan kecenderungan yang telah ditetapkan dalam item pernyataan kuesioner dibandingkan sampel yang berjumlah besar akan tetapi bersifat heterogen (Sugiyono, 2019). Proses *sampling* dilakukan melalui penyebaran angket dengan skala *guttman* yang dibuat untuk menghasilkan jawaban yang pasti, jelas dan terhindar dari jawaban ambigu. Adapun item pernyataan dalam angket menggunakan dua pilihan jawaban, yaitu benar atau salah.

Skala *guttman* merupakan jenis skala pengukuran yang dirancang untuk menghasilkan jawaban yang tegas dan jelas (Sugiyono, 2017). Dengan menggunakan skala *guttman* pengukuran menjadi lebih pasti dan objektif terhadap variabel yang diteliti, karena dalam skala *guttman* tidak memberikan ruang bagi jawaban yang bersifat ambigu. Dalam setiap item pernyataan peneliti hanya menetapkan dua pilihan jawaban, yaitu benar dan salah. Pada jawaban benar dalam pernyataan positif (*favorable*) akan memperoleh skor 1, sedangkan jawaban benar dalam pernyataan negatif (*unfavorable*) akan memperoleh skor 0. Kemudian pada jawaban salah dalam pernyataan positif (*favorable*) akan memperoleh skor 0, sedangkan jawaban salah dalam pernyataan negatif (*unfavorable*) akan memperoleh skor 1.

Tabel 1. Kategori Skor Pernyataan

Pernyataan	Alternatif Jawaban	
	Benar	Salah
Positif (<i>favorable</i>)	1	0
Negatif (<i>unfavorable</i>)	0	1

Dalam penelitian ini, pengumpulan data dilakukan dengan melalui angket yang sudah melewati proses validitas dan reliabilitas untuk membuktikan kredibilitas instrumen yang digunakan, rangkaian tersebut dilakukan melalui penilaian ahli bahasa dan uji statistika menggunakan SPSS 30 *for Windows*. Kemudian data yang telah dikumpulkan, dilakukan analisis untuk mengetahui kebutuhan dan permasalahan yang dialami responden sebagai langkah awal sebelum dilakukan teknik layanan. Adapun kemudian, setelah diberikan rangkaian layanan, responden akan mengisi *post-test* untuk mengetahui pengaruh setelah diberikan layanan yang selanjutnya diuji untuk perbandingan hasil *pre-test* dan *post-test* melalui pengujian kategorisasi *N-Gain Score* dan pengujian hipotesis melalui *Mann-Whitney U Test*.

Tabel 2. Kategorisasi Sampel Penelitian (Analisis N-Gain Score)

<i>N-Gain Score</i>	<i>Kategori</i>
$g > 0.7$	<i>Tinggi</i>
$0.3 \leq g \leq 0.7$	<i>Sedang</i>
$g < 0.3$	<i>Rendah</i>

Sumber: (Sukarelawan dkk., 2024).

Analisis hipotesis penelitian dilakukan dengan menggunakan pengujian non-parametrik berupa uji *Wilcoxon* atau bisa menggunakan *Mann-Whitney U Test*.

$$Z = \frac{U - \left[\frac{1}{2n_1n_2} \right]}{\sqrt{\frac{1}{12n_1n_2(n_1 + n_2 + 1)}}}$$

Gambar 2. Rumus Uji Mann-Whitney U Test

Keterangan :

n : Jumlah data

U : jumlah score dari nilai selisih

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil analisis dari kuesioner mengenai pemahaman responden terhadap LGBT dan paparan tayangannya, diperoleh gambaran bahwa tingkat pemahaman pada mahasiswa Universitas Sultan Ageng Tirtayasa yang mengikuti tayangan LGBT terbagi dalam tiga kategori.

Tabel 3. Gambaran Pemahaman mahasiswa yang mengikuti tayangan LGBT

Kategori	Interval	Frekuensi (f)	Persentase (%)
Rendah	$X < 10$	1	2.04%
Sedang	$11 \leq X < 21$	13	26.65%
Tinggi	$X \geq 22$	35	71.43%

Adapun hasil menunjukkan bahwa terdapat 2.04% (1 mahasiswa berada di kategori rendah), 26.53% (13 mahasiswa berada di kategori sedang) dan sisanya yaitu 71.43% (35 mahasiswa berada di kategori tinggi). Dengan berdasarkan hasil tersebut, peneliti menetapkan untuk memberikan perlakuan (*treatment*) kepada 14 mahasiswa, yang diantaranya 13 mahasiswa yang memiliki skor dengan kategori sedang dan 1 mahasiswa dengan kategori skor rendah. Kemudian sesuai dengan pendekatan yang peneliti gunakan, yaitu quasi-eksperimen maka mahasiswa dibagi

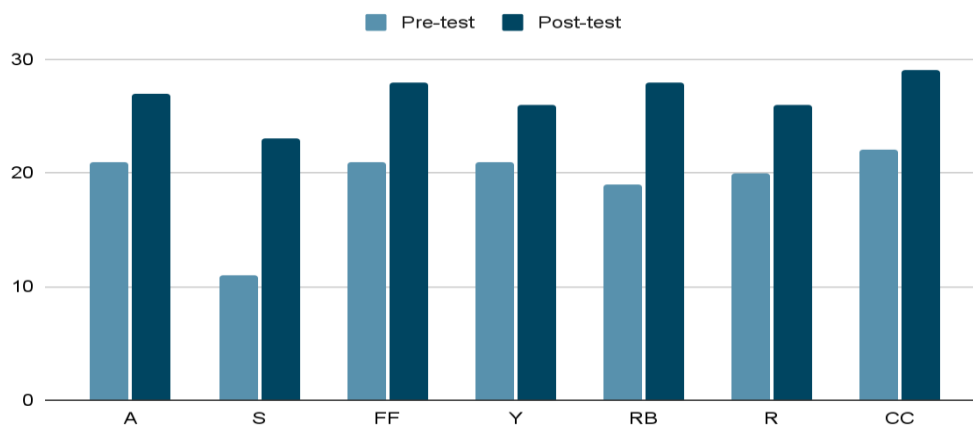
ke dalam dua kelompok yaitu 7 diantaranya menjadi kelompok eksperimen dan 7 mahasiswa lainnya menjadi kelompok kontrol. Kedua kelompok menunjukkan bahwa pemahaman yang dimiliki oleh mahasiswa belum optimal dan adanya kecenderungan ambivalen (perasaan yang campur aduk) terhadap isu LGBT yang dipengaruhi oleh paparan tayangan media terkait. Kondisi tersebut apabila tidak adanya pemberian pemahaman dan penguatan dapat memungkinkan timbulnya potensi penyimpangan dalam sudut persepsi maupun perilaku.

Setelah *pre-test* dan perlakuan (*treatment*) dilakukan, maka tahapan selanjutnya yaitu *post-test* yang dimana kedua kelompok akan diberikan kuesioner angket yang sama dengan sebelumnya diisi pada *pre-test* hal ini dilakukan untuk mengetahui dan mengukur pengaruh pemberian layanan dengan teknik *role-playing* terhadap peningkatan pemahaman mahasiswa dan kontrol dirinya. Adapun hasil dari *pre-test* dan *post-test* pada kelompok eksperimen disajikan dalam bentuk tabel berikut ini:

Tabel 3. Hasil *Pre-test*, *Post-test* dan Nilai N-Gain Kelompok Eksperimen

Inisial	<i>Pre-test</i>	Kategori	<i>Post-Test</i>	Kategori	<i>N-Gain</i>
A	21	Sedang	27	Tinggi	0,6 (S)
S	11	Rendah	23	Tinggi	0,6 (S)
FF	21	Sedang	28	Tinggi	0,7 (T)
Y	21	Sedang	26	Tinggi	0,5 (S)
RB	19	Sedang	28	Tinggi	0,75 (T)
R	20	Sedang	26	Tinggi	0,55 (S)
CC	22	Sedang	29	Tinggi	0,78 (T)

Points scored



Grafik 1. Hasil *Pre-test* dan *Post-test* Kelompok Eksperimen

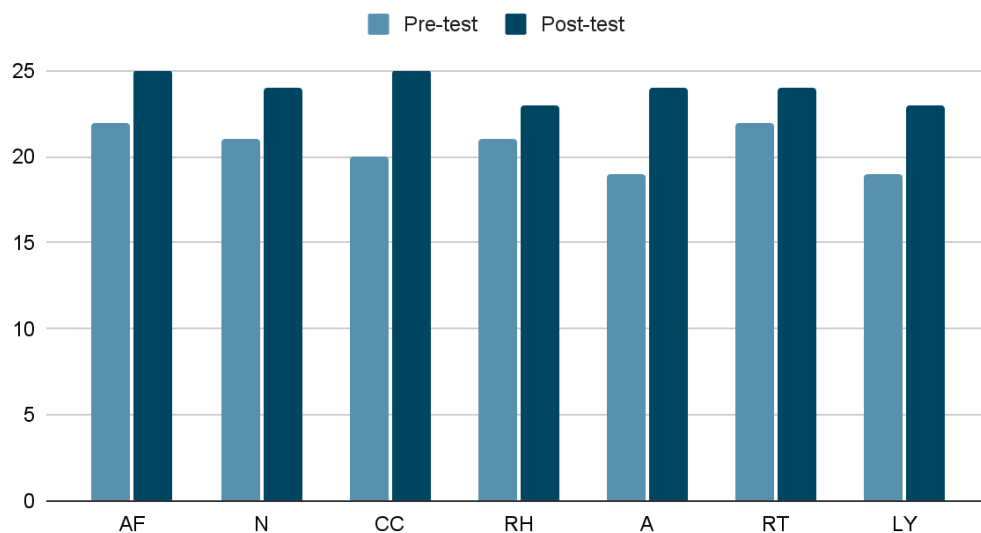
Berdasarkan pada tabel dan diagram diatas, hasil skor pre-test kelompok eksperimen berada pada rentang antara 11 hingga 22 dengan total rata-rata yaitu 19.29 yang dimana sebagian besar mahasiswa termasuk ke dalam kategori sedang sementara satu orang lainnya berada di kategori rendah. Hal ini menggambarkan bahwa sebelum diberikan perlakuan, tingkat pemahaman dan sikap/perilaku pada mahasiswa dalam mencegah penyimpangan seksual masih terbilang belum optimal. Namun setelah dilakukan perlakuan dalam empat sesi bimbingan kelompok menggunakan teknik *role-playing* terlihat adanya peningkatan yang cukup besar pada hasil post-test yaitu antara rentang 23 hingga 29 dengan total rata-rata 26.71 (43.4%) yang artinya seluruh sampel berada di kategori tinggi.

Adapun berikut data hasil skor *pre-test* dan *post-test* pada kelompok kontrol. Data hasil tersebut disajikan dalam bentuk tabel berikut ini.

Tabel 4. Hasil *Pre-test* dan *Post-test* Kelompok Kontrol

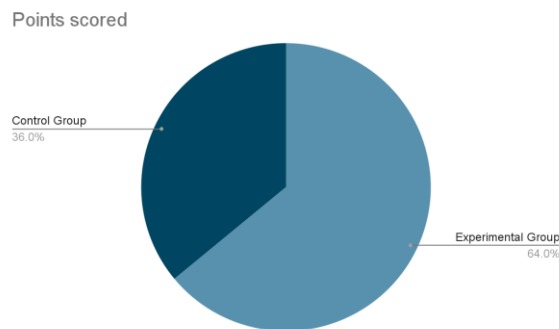
Inisial	<i>Pre-test</i>	Kategori	<i>Post-Test</i>	Kategori	<i>N-Gain</i>
AF	22	Sedang	25	Tinggi	0,38 (S)
N	21	Rendah	24	Tinggi	0,33 (S)
CC	20	Sedang	25	Tinggi	0,5 (S)
RH	21	Sedang	23	Tinggi	0,22 (S)
A	19	Sedang	24	Tinggi	0,46 (S)
RT	22	Sedang	24	Tinggi	0,25 (S)
LY	19	Sedang	23	Tinggi	0,36 (S)

Points scored



Grafik 2. Hasil *Pre-test* dan *Post-test* Kelompok Kontrol

Berdasarkan dengan tabel dan diagram di atas, kelompok kontrol berjumlah tujuh orang dengan perlakuan yang diberikan berupa layanan informasi melalui brosur terkait pencegahan penyimpangan seksual akibat dari tayangan LGBT. Pada pengukuran pre-test, hasil skor responden berada di rentang 19 hingga 22 dengan rata-rata 20,57 yang masuk kedalam kategori sedang. Sesuai dengan hal tersebut, menunjukkan bahwa sebelum perlakuan, tingkat pemahaman dan sikap pada mahasiswa mengenai penyimpangan seksual masih pada tahap cukup, akan tetapi masih belum mencapai pemahaman mendalam terkait dampak dan tindakan pencegahannya. Setelah diberikan layanan informasi dan kemudian sampel mengisi post-test, hasil skor menunjukkan rentang 23 hingga 27 dengan rata-rata 24.71 (20.37%) yang dapat dikategorikan cukup tinggi.



Grafik 3. Perbandingan Peningkatan Pemahaman Kelompok Eksperimen dan Kontrol

Berdasarkan dengan grafik di atas, terlihat perbedaan skor pada kedua kelompok. Kelompok eksperimen mendapatkan peningkatan yang lebih signifikan dengan rata-rata *N-Gain Score* 0,64 setelah diberikan perlakuan melalui bimbingan kelompok dengan teknik *role-playing*, dibandingkan pada kelompok kontrol dengan rata-rata *N-Gain Score* 0,36 yang hanya mendapatkan pendekatan konvensional saja. Adapun rentang efektivitas (selisih) pada kedua perlakuan yaitu sebesar 0,28 (28%) yang artinya pemberian layanan bimbingan kelompok dengan pendekatan teknik *role-playing* 28% lebih efektif dibandingkan dengan kelompok kontrol (konvensional).

Pengujian Hipotesis (*Mann-Whitney U Test*)

Pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan *Mann-Whitney U Test* karena pada saat pengujian normalitas, data yang tersaji tidak terdistribusi dengan normal. Adapun tujuan dilakukan pengujian ini untuk membuktikan perbandingan pengaruh dari pemberian perlakuan terhadap peningkatan pemahaman dan perubahan sikap sampel terhadap pencegahan penyimpangan seksual sebagai konsumen tayangan LGBT.

Tabel 5. Hasil Uji *Mann-Whitney U Test*

<i>Test Statistics</i>				
Bimbingan Kelompok	Kelas	N	Mean Ranks	Sum of Ranks
	Kelompok Eksperimen	7	10.14	71.00
	Kelompok Kontrol	7	4.86	34.00
	Total	14		

Tabel 5. Hasil Uji *Test Statistics Mann-Whitney*

<i>Test Statistics</i>	
Bimbingan	Kelompok
Mann-Whitney U	6.000
Wilcoxon W	34.000
Z	-2.39303
Asymp. Sig. (2-tailed)	,017
Exact Sig. [2*(1-tailed Sig.)]	,017

Adapun dasar keputusan pengambilan dalam proses uji Mann-Whitney: Apabila nilai Asymp. Sig. (2-tailed) < 0,05 maka hipotesis alternatif (Ha) diterima atau dapat dikatakan bahwa ada pengaruh atau perbedaan yang signifikan. Apabila Asymp. Sig. (2-tailed) > 0,05 maka hipotesis nol (Ho) diterima atau dapat dikatakan bahwa tidak ada pengaruh atau perbedaan yang signifikan.

Berdasarkan pada output Test Statistics di atas, dapat diketahui bahwa nilai Asymp. Sig. (2-tailed) diperoleh nilai sebesar <0,017, yang artinya taraf signifikansi lebih kecil daripada taraf kepercayaan yaitu > 0,05. Hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang cukup signifikan terhadap kelompok eksperimen yang mendapatkan perlakuan daripada kelompok kontrol yang hanya mendapatkan pendekatan konvensional. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa bimbingan kelompok dengan teknik *role-playing* dapat berpengaruh terhadap peningkatan pemahaman dan perubahan sikap terhadap pencegahan penyimpangan seksual terutama sebagai konsumen tayangan LGBT.

Penelitian merujuk Teori *Social Cognitive*, bahwa pembelajaran yang melibatkan aktif individu dalam hal pemikiran dan perilaku akan lebih efektif dalam upaya regulasi diri dan menilai suatu konsekuensi setiap perilaku (Bandura,

1986). Hal tersebut menunjukkan bahwa intervensi pemberian perlakuan *role-playing* terbukti cukup efektif pada upaya perubahan perilaku maupun sikap yang diantaranya memperbaiki kontrol diri (*self-management*), keterampilan sosial dan mencegah perilaku yang bermasalah atau tidak sesuai dengan nilai-nilai moral dan sosial yang berlaku, sejalan dengan penelitian “Peningkatan Kontrol Diri Siswa Dalam Bermedia Sosial Melalui Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Self Management” bahwa pembelajaran yang secara langsung melibatkan individu akan lebih efektif dalam upaya regulasi diri (Hadi, I. S., dkk, 2022). Pelaksanaan layanan bimbingan kelompok dengan *role-playing* juga terbukti signifikan dalam membantu mahasiswa untuk meningkatkan kemampuan asertif (yakini) untuk menghadapi ajakan teman sebaya untuk menonton tayangan LGBT terlebih secara instan. Teknik bermain peran memberikan kesempatan kepada anggota untuk berlatih dan fokus dalam memberikan respons menghadapi tekanan sosial. Hal ini mewujudkan mahasiswa lebih percaya diri untuk mempertahankan nilai-nilai pribadinya. Didukung dengan penelitian dengan topik “Efektivitas Layanan Konseling Kelompok dengan Teknik *Self Management* untuk Meningkatkan Kedisiplinan Belajar Siswa” yang menjelaskan bahwa treatment yang dilakukan secara kelompok dapat meningkatkan manajemen dan kontrol diri terutama dalam hal mempertahankan konsistensi nilai pada diri (Anggraini dan Daulay, 2023). Hasil tersebut juga didukung penelitian bahwa terbukti *role-playing* dalam setting kelompok mampu memperkuat peningkatan karakter individu dalam hal nilai religi dan integritas dengan membuatnya dalam setting kelompok agar kemampuan interpersonal juga dapat terlatih (Habsy, B. A, 2022).

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian diatas, layanan bimbingan kelompok dengan menggunakan pendekatan teknik *role-playing* terbilang cukup efektif dalam upaya meningkatkan pemahaman dan sikap mahasiswa terhadap penyimpangan seksual yang disebabkan oleh paparan tayangan LGBT. Setelah diberikan perlakuan, mahasiswa pada kelompok eksperimen menunjukkan adanya peningkatan pemahaman yang lebih signifikan ke arah positif daripada kelompok kontrol. Sebelum perlakuan dilaksanakan, sebagian mahasiswa menunjukkan tingkat pemahaman yang masih kurang terkait konsep dasar LGBT, dampak pada perilaku seksual dan cara menghindari perilaku seksual yang menyimpang. Namun setelah perlakuan dilakukan, mahasiswa terlihat memiliki kemajuan dalam mengidentifikasi perilaku menyimpang, memahami konsep dan nilai serta norma sosial, dan mampu mengontrol diri untuk melakukan penolakan terhadap suatu perilaku yang bertentangan. Temuan ini menegaskan bahwa pengaruh tayangan media terhadap perilaku seksual tidak bersifat deterministik, melainkan dapat dimodifikasi melalui layanan bimbingan dan konseling preventif yang partisipatif. Oleh karena itu, layanan bimbingan kelompok berbasis *role-playing* dapat

direkomendasikan sebagai model intervensi preventif yang aplikatif di lingkungan perguruan tinggi.

DAFTAR PUSTAKA

- Aryanti, Zusy. (2016). "Faktor Penyebab Terjadinya LGBT Pada Anak dan Remaja." Metro International Conference on Islamic Studies (MICIS). Metro: Program Pascasarjana STAIN Jurai Siwo Metro Lampung.
- Audira Mauretha Giri, A. B. (2019). LGBT di Era Digital: Eksistensi dan Kontroversi. Seminar Nasional MACOM III, 93-100.
- Azwar, S. (2012). Penyusunan skala psikologi (ed. revisi). Pustaka Pelajar.
- Azwar, S. (2012). Reliabilitas dan Validitas. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Conia, P. D. D., Wahyuningsih, L., & Rahma, M. H. (2023). Pengaruh Gaya Hidup Terhadap Pergaulan Dan Norma Sosial Pada Mahasiswa Salah Satu Perguruan Tinggi di Banten. *JIEGC: Journal of Islamic Education Guidance and Counselling*, 4(2), 80–85.
- Crawford, M.R. (2014). Exploring the role of being out in an LGB person's identity development, self-compassion, perceived discrimination, and satisfaction with life.
- Chan, R. C. (2023). Benefits and risks of LGBT social media use for sexual and gender minority individuals: An investigation of psychosocial mechanisms of LGBT social media use and well-being. *Computers in Human Behavior*, 1-11.
- Faijah, dkk. (2024). Bimbingan Kelompok Teknik Problem Solving untuk Meningkatkan Kemampuan Adversity Quotient Mahasiswa Tingkat Akhir. *JIEGC: Journal of Islamic Education Guidance and Counseling*, 5(2).
- Fathurrohman, P. (2014). *Urgensi Bimbingan & Konseling di Perguruan Tinggi Merajut Asa Fungsi dan Dimensi Dosen Sebagai Konselor*. Bandung : Refika Aditama.
- Guttman, L. (1954). A new approach to factor analysis: The radex. *Mathematika*, 1(2), 258–278.
- Hermawan, R., Putra, B. H. S. (2017). Peran Bimbingan Konseling Dalam Komunitas LGBT. *Prosiding Seminar Nasional*.
- Habsy, B. A. (2022). Rational Emotive Behavior Counseling to Reduce Anxiety In Choosing A Department In High School Of High School Students, Is It Effective? Rational Emotive Behavior Counseling, Anxiety, Student SMA. *Perspektif Ilmu Pendidikan*, 36(1), 19–25.
- Heppner, P. P. (2008). Expanding the conceptualization and measurement of applied problem solving and coping: From stages to dimensions to the almost forgotten cultural context. *American Psychologist*, 63(8), 805–816. <https://doi.org/10.1037/0003-066X.63.8.805>
- Hermatasyah, N. (2023). Layanan Bimbingan Klasikal dalam Perkembangan Remaja. *JIEGC: Journal of Islamic Education Guidance and Counseling*, 4(1).
- Hutson, P. W. (1958). *The Guidance Function In Education*. New York : Internet Archive.
- Hurlock. (2003). Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Hidup. Jakarta: Erlangga.
- Hurlock. (2016). Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Hidup. Jakarta: Erlangga.

- Juditha, C. (2015). Realitas Lesbian, Gay, Biseksual, Dan Transgender (LGBT). Jurnal Komunikasi Universitas Tarumanagara.
- Muttaqin, I. (2016). Membaca Strategi Eksistensi LGBT di Indonesia. Jurnal Studi Gender dan Anak, Vol 13 (1), 78-86.
- Santrock, J. W. (2002). *Life Span Development (Perkembangan Masa Hidup, Jilid 2, Penerjemah: Chusairi dan Damanik)*. Jakarta: Erlangga.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Sinyo. (2016). *LGBT*. Jakarta: Gema Insani.
- Subbagian Registrasi dan Statistik. (2024). Untirta dalam angka: Semester genap Tahun Akademik 2023/2024 – Mahasiswa. Universitas Sultan Ageng Tirtayasa. Diakses dari <https://tirtareg.github.io/232402/mahasiswa.html>
- Sukarelawan, M. I., Indratno, T. K., & Ayu, S. M. (2024). *N-Gain vs Stacking*. Bantul: Suryacahya.
- Nurani, A. A (2024). Layanan Bimbingan Kelompok Teknik Role Playing untuk Meningkatkan Penerimaan Diri Santriwati Pondok Pesantren. *Jurnal BK UNESA*, Vol. 14(5).
- Yudiyanto, M. (2016). Fenomena Lesbian, Gay, Biseksual Dan Transgender (LGBT) Di Indonesia Serta Upaya Pencegahannya. *NIZHAM*, 62-74.