

## **EDUKASI REMAJA TENTANG PENGENALAN JENIS PERILAKU *BULLYING* DI SEKOLAH MELALUI METODE ROLE PLAYS**

**Sapariah Anggraini<sup>1</sup>\*, Selly Kresna Dewi<sup>1</sup>**

<sup>1</sup>Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Suaka Insan, Banjarmasin, Indonesia

\*Sapariah@stikessuakainsan.ac.id

**Abstrak:** Kasus *bullying* yang menimpa siswa di sekolah merupakan fenomena yang marak terjadi di dunia pendidikan sekarang ini. Perilaku *bullying* masih dianggap sebagai sesuatu yang biasa sehingga merugikan korban. Salah satu penyebabnya adalah siswa yang belum mengetahui jenis-jenis perilaku *bullying*. Oleh karenanya, perlu adanya suatu intervensi berupa kegiatan untuk mengenalkan siswa terkait jenis-jenis perilaku *bullying*. Program edukasi dengan metode *role plays* dirancang untuk memudahkan siswa memahami apa saja jenis perilaku *bullying*. Tujuan pengabdian kepada masyarakat ini adalah memberikan edukasi kepada siswa terkait *bullying* dengan menggunakan metode *role plays* dalam rangka meningkatkan pengetahuan siswa tentang perilaku *bullying*. Metode yang digunakan meliputi penyampaian materi melalui power point dan video, serta aplikasi tindakan melalui *role plays*. Evaluasi berupa tanya jawab secara langsung saat penyampaian materi dan memberikan feedback terhadap *role plays* yang sudah dibuat oleh siswa. Pretest dan posttest dengan kuesioner diberikan pada sesi awal dan akhir kegiatan. Hasil pengabdian kepada masyarakat ini menunjukkan adanya peningkatan pengetahuan sesudah diberikan edukasi dengan metode *role plays* sebesar 12 siswa (40%) masuk kedalam kategori pengetahuan baik, 13 siswa (44%) masuk dalam kategori pengetahuan cukup dan sebanyak 5 siswa (16%) masuk dalam kategori pengetahuan kurang. Dengan demikian edukasi melalui metode *role plays* terkait pengenalan jenis perilaku *bullying* dapat menjadi alternatif intervensi untuk membantu guru dan pihak sekolah dalam mensosialisasikan program anti *bullying* di sekolah.

**Kata Kunci:** *bullying*, edukasi, remaja, *role plays*, sekolah

**Abstract:** *Bullying cases against students in schools are a rampant phenomenon in education. Bullying is still considered an acceptable behaviour that can harm the victims. One of the reasons is that students do not know the types of bullying behaviour. Therefore, there is a need for an intervention programme to introduce students to the types of bullying behaviour. An educational program using the role plays method was designed to make it easier for students to understand what types of bullying behaviour are. This community service aims to provide education to students related to bullying by using the role plays method to increase students' knowledge about bullying behaviour. The methods used include material delivery through power points and videos, as well as action application through role plays. The evaluation was carried out by direct question and answer during the delivery of material and providing feedback on role plays made by students. Pretests and posttests with questionnaires were given at the beginning and end of the activity. The results show an increase in knowledge after being given education with the method role plays 12 students (40%) fall into the category of good knowledge, 13 students (44%) fall into the category of sufficient knowledge, and as many as 5 students (16%) fall into the category of poor knowledge. Thus education through the method role plays regarding behaviour recognition bullying can be an alternative intervention to help teachers and the school socialise the anti-corruption program against bullying at school.*

**Keywords:** *bullying*, *education*, *youth*, *role plays*, *school*

### **Pendahuluan**

Fenomena sekarang yang banyak terjadi di dunia Pendidikan yakni semakin banyaknya berita-berita mengenai kasus *bullying* yang menimpa siswa siswi tidak hanya ditingkat SMP,

SMA dan Perguruan Tinggi tetapi juga ditingkat sekolah dasar sampai taman kanak-kanak. Sebenarnya, *bullying* sendiri bukan merupakan hal yang baru terutama di dunia Pendidikan, namun efek dari era digital sekarang dimana perilaku *bullying* tidak hanya sebatas kekerasan secara fisik di sekolah tetapi juga merambah kearah perkataan yang kurang baik melalui sosial media. Menurut (Zakiyah et al., 2017) menjelaskan bahwa dalam konteks Pendidikan khususnya di sekolah, istilah *bullying* merujuk pada perilaku agresif yang dilakukan berulang-ulang oleh seseorang atau kelompok siswa yang memiliki kekuasaan terhadap siswa atau siswi lain yang lebih lemah dengan tujuan untuk menyakiti orang tersebut.

Jenis *bullying* sendiri terbagi menjadi empat yaitu *bullying* fisik, *bullying* verbal, *bullying* secara sosial dan *bullying* secara *cyber* (Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak Republik Indonesia, 2020). Menurut (Field, 2007), membagi jenis tindakan *bullying* menjadi beberapa kategori seperti: sindiran (*teasing*), pengeluaran (*exclusion*), secara fisik (*physical*) dan gangguan (*harassment*). Contoh dari sindiran seperti mengejek, menghina, meneriaki; contoh dari mengeluarkan seperti tidak mengikutsertakan korban dalam permainan atau grup teman sebaya; contoh dari tindakan fisik seperti memukul, menendang, mendorong; sedangkan gangguan dapat dicontohkan seperti membuat pernyataan yang bersifat mengganggu terkait masalah seksual, jenis kelamin, agama, ras dan kebangsaan.

Data dari Survei Nasional Pengalaman Hidup Anak dan Remaja (SNPHAR) oleh Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak (KPPPA) tahun 2018 menyebutkan bahwa 2 dari 3 anak perempuan atau laki-laki berusia 13-17 tahun pernah mengalami setidaknya satu jenis kekerasan selama hidupnya, 3 dari 4 anak-anak dan remaja yang pernah mengalami salah satu jenis kekerasan atau lebih melaporkan bahwa pelaku kekerasan adalah teman atau sebayanya. Menurut studi Program Penilaian Pelajar Internasional (2018), 41% pelajar berusia 15 tahun pernah mengalami perundungan setidaknya beberapa kali dalam satu bulan. Jenis-jenis perundungan yang banyak terjadi yakni sering diejek oleh murid lain sebanyak 22%. Kejadian sering diejek pada perempuan terjadi sebesar 19,4% dan pada laki-laki sebesar 25,6%. Sedangkan untuk jenis perundungan daring yang paling banyak terjadi menurut 1.207 responden U-Report berusia 14-24 tahun yakni pelecehan melalui aplikasi chatting (45%), penyebaran foto atau video pribadi tanpa izin (41%) dan jenis pelecehan lain (14%) (UNICEF, 2020). Tahun 2021 tercatat terjadi 53 kasus anak korban perundungan di lingkungan sekolah dan 168 kasus perundungan di dunia maya. Sedangkan dari bulan Januari hingga Oktober 2022, kasus perundungan di sekolah meningkat menjadi 81 kasus (KPAI, 2021).

Berdasarkan data diatas, terlihat bahwa perilaku *bullying* banyak terjadi dikalangan usia remaja. Menurut (BKKBN, 2012) menyebutkan rentang usia remaja adalah 10-24 tahun dan belum menikah. Pada masa remaja, terjadi perubahan dimana pada tahapan usia ini anak mengalami transisi antara menyelesaikan perkembangan usia anak dan mempersiapkan perkembangan usia dewasa. Pada masa ini remaja mengalami berbagai macam perubahan tugas perkembangan yang harus dipenuhi. Tugas-tugas perkembangan pada masa remaja disertai dengan berkembangnya kemampuan kognitif, munculnya stress dan harapan akan masa depan (Anggraini, 2021). Menurut (Santrock, 2017), Harapan-harapan baru yang

dialami remaja membuat mereka mudah mengalami gangguan baik pikiran maupun perasaan seperti kesedihan, kecemasan, kesepian dan stress yang membuat mereka mengambil resiko dengan melakukan kenakalan dan berperilaku agresif (perilaku *bullying*).

Menurut (Sampson, 2012), *bullying* yang dialami oleh siswa dan siswi biasanya tidak diadukan, hal ini karena mereka merasa takut pelaku nantinya akan membala dendam, merasa malu karena tidak dapat mempertahankan diri sendiri, adanya perasaan takut apabila menyampaikan informasi terkait *bullying* mereka tidak akan dipercayai dan dianggap sebagai pengadu, dan tidak mau membuat orangtua khawatir. Padahal, dampak yang ditimbulkan dari *bullying* sendiri jika tidak ditangani dengan baik dapat berpengaruh tidak hanya secara fisik, psikis tetapi juga secara sosial.

Dampak dari perilaku *bullying*, tidak hanya bagi korban saja tetapi juga bisa berdampak pada pelakunya sendiri. Dampak bagi korban yakni korban akan mengalami krisis kepercayaan diri, mengalami perasaan marah, sedih, tidak berdaya, dan seolah terisolasi dari lingkungannya sendiri. Dampak jangka panjang yakni tidak percaya pada orang lain karena adanya perasaan takut dan trauma akhirnya membuat korban lebih nyaman untuk menyimpan masalahnya sendiri, bisa mengalami depresi hingga muncul pikiran untuk bunuh diri. Sedangkan dampak bagi pelaku yakni pelaku akan menganggap tindakan *bullying* adalah hal yang biasa dan efek jangka panjang akan membuat pelaku berpotensi untuk melakukan tindakan criminal (Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak Republik Indonesia, 2020).

Hasil studi pendahuluan yang penulis lakukan di sekolah Frater Don Bosco melalui metode wawancara kepada 10 orang perwakilan siswa siswi kelas X, XI dan XII didapatkan data bahwa hampir keseluruhan siswa siswi ini menganggap hanya kekerasan secara fisik seperti memukul, menendang maupun mencubit yang dapat disebut dengan perilaku *bullying*. 5 dari 10 siswa siswi ini menganggap mengejek kesesama teman seperti mengejek bentuk tubuh, menyebut nama teman dengan nama orangtua adalah hal yang biasa dan bukan termasuk *bullying*. 4 dari 10 siswa siswi juga menganggap mengirimkan gambar-gambar tidak pantas dalam bentuk animasi maupun video di aplikasi whatsapp adalah hal yang wajar, dan merupakan bahan lucu-lucuan saja. Hasil wawancara dengan guru dan pihak sekolah menyatakan bahwa dalam mengatasi permasalahan *bullying* di sekolah sudah dilakukan berbagai cara misalkan dengan konseling, pemberian hukuman dan pemanggilan orangtua.

Berdasarkan paparan diatas, dari pihak sekolah sendiri sudah mempunyai program untuk penanganan kasus *bullying*. Namun, dari sisi siswa siswinya masih belum mengetahui mengenai jenis perilaku *bullying*. Sehingga, perlu adanya intervensi yang dilakukan untuk dapat mengenalkan siswa siswi mengenai jenis perilaku *bullying* di sekolah agar perilaku *bullying* tidak dianggap sebagai sesuatu hal yang biasa dan nantinya akan merugikan bagi korban perilaku *bullying*. Oleh karena itu, timpengabdi merancang program edukasi dengan metode *role plays* untuk memudahkan siswa siswi memahami apa saja jenis perilaku *bullying*.

Alasan dipilihnya metode bermain peran atau *role plays* sebagai suatu tindakan yang digunakan untuk mengenalkan perilaku *bullying* kepada siswa siswi karena melalui metode ini siswa dapat belajar melihat prespektif orang lain. Ketika berperan sebagai seseorang, anak

berusaha menghayati tugas dan profesi tokoh sekaligus memahami karakter tokoh yang diperankannya (Tadkiroatun, 2005). Dengan cara bertukar peran antara korban menjadi pelaku bullying dan sebaliknya pelaku menjadi korban. Metode ini memungkinkan untuk menyadarkan pelaku bahwa yang dilakukan adalah kesalahan. Dengan memposisikan korban sebagai pelaku, diharapkan korban tersadarkan bahwa apa yang dilakukan pelaku merupakan kesalahan, sehingga korban tidak akan menjadi pelaku dikemudian hari sebagai bentuk balas dendam. Metode ini juga dapat melatih korban agar tegas membela hak-haknya agar tidak ditindas orang lain. Bagi pelaku sendiri, diharapkan metode ini dapat membuat mereka merasakan apa yang dirasakan korban sehingga sadar akan kesalahannya (Darmawan, 2015).

Hasil kajian literatur yang penulis lakukan, penelitian terdahulu yang pernah dilakukan hanya sebatas tentang mengurangi dan mencegah perilaku *bullying* menggunakan metode *role plays*, tetapi terkait pengenalan mengenai jenis perilaku *bullying* sendiri menggunakan metode *role plays* belum pernah dilakukan. Sehingga, berdasarkan permasalahan diatas, maka tujuan dari dilakukan pengabdian masyarakat ini adalah untuk memberikan edukasi kepada siswa siswi mengenai jenis perilaku *bullying* dengan menggunakan metode *role plays* guna meningkatkan pengetahuan siswa siswi terkait perilaku *bullying*. Melalui metode ini, penulis berharap siswa siswi dapat mengenali jenis perilaku *bullying* sehingga membantu dalam mengurangi terjadinya kasus *bullying* yang terjadi di sekolah.

## Metode

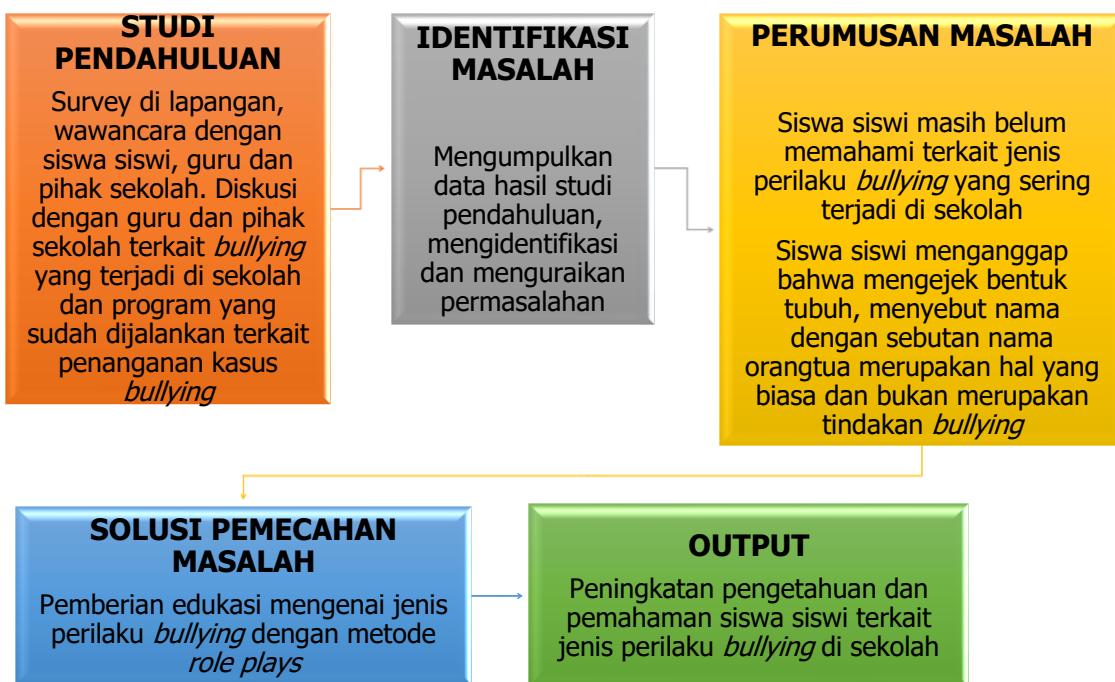
Kegiatan pengabdian ini diawali dengan survey dilapangan, wawancara kepada siswa siswi, guru dan pihak sekolah lainnya terkait permasalahan *bullying* di sekolah dan program yang sudah ada disekolah dalam menangani kasus *bullying*. Selanjutnya, dilakukan identifikasi masalah, perumusan masalah, solusi dalam pemecahan masalah dan evaluasi kegiatan. Subjek yang menjadi sasaran dalam program pengabdian ini adalah siswa siswi kelas X yang berjumlah 30 orang. Pendekatan yang dilakukan dalam pengabdian kepada masyarakat ini yakni melakukan pemberian edukasi kepada siswa siswi mengenai pengenalan perilaku *bullying* dengan metode yang digunakan adalah *role plays*.

Pemberian edukasi dimulai dengan penyampaian materi menggunakan power point (PPT) dan video. Alasan penggunaan media PPT dan video yakni untuk menarik perhatian siswa siswi dan memudahkan mereka untuk mengerti terkait materi yang disampaikan. Hal ini sejalan dengan pendapat (Anggraini, 2021) yang menyebutkan bahwa penggunaan media audiovisual (gambar dan suara) mampu meningkatkan pemahaman dan ketertarikan siswa terhadap materi yang disampaikan. Materi yang diberikan meliputi pengertian *bullying*, jenis-jenis *bullying*, contoh kasus *bullying* yang sedang viral terjadi di Indonesia baik dari sosial media maupun koran elektronik, peraturan perundang-undangan tentang *bullying*, kapan dan dimana *bullying* bisa terjadi, cara pencegahan dan penanganan serta tips jika siswa siswi menjadi korban *bullying* apa saja hal-hal yang harus dilakukan.

Kegiatan pengabdian dilanjutkan dengan metode *role plays* dimana dalam satu kelas, siswa siswi dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil. Satu kelompok terdiri dari 5 – 10 orang

yang nantinya akan memainkan peran sesuai dengan scenario yang mereka rancang. Siswa siswi kemudian diminta untuk membuat scenario kasus *bullying* yang biasa terjadi di sekolah baik itu *bullying* secara fisik, verbal, sosial dan *cyber*. Kemudian, setelah diberikan waktu selama 20 menit, lalu masing-masing kelompok melaksanakan *role plays*. Metode *role plays* tim pengabdi anggap paling baik untuk diterapkan karena melalui metode ini dapat menumbuhkan semangat dan pertisipasi siswa sehingga timbul ketertarikan dalam mengikuti proses kegiatan. Hal ini sejalan dengan pendapat (Sudjana, 2010) yang menyatakan bahwa kelebihan metode bermain peran adalah lebih menarik peserta didik agar mereka lebih rileks untuk berinteraksi dan memainkan peran sebagai orang lain sehingga pemaknaan peran akan lebih cepat untuk dipahami anak.

Selanjutnya, tim pengabdi melaksanakan evaluasi terkait pelaksanaan pengabdian masyarakat yang sudah dilaksanakan. Metode yang digunakan saat proses evaluasi adalah tanya jawab secara langsung saat penyampaian materi dan memberikan *feedback* terhadap *role plays* yang sudah dibuat oleh siswa siswi. Kegiatan pre test dan post test dengan menggunakan kuesioner tentang jenis perilaku *bullying* di sekolah juga dilakukan baik pada sesi awal sebelum kegiatan penyampaian materi dan sesi akhir setelah dilakukan kegiatan tanya jawab serta *role plays*. Pre test dan post tim pengabdi lakukan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa siswi terkait materi yang telah disampaikan. Alur dari kegiatan pengabdian ini diuraikan pada [Gambar 1](#) dibawah ini.

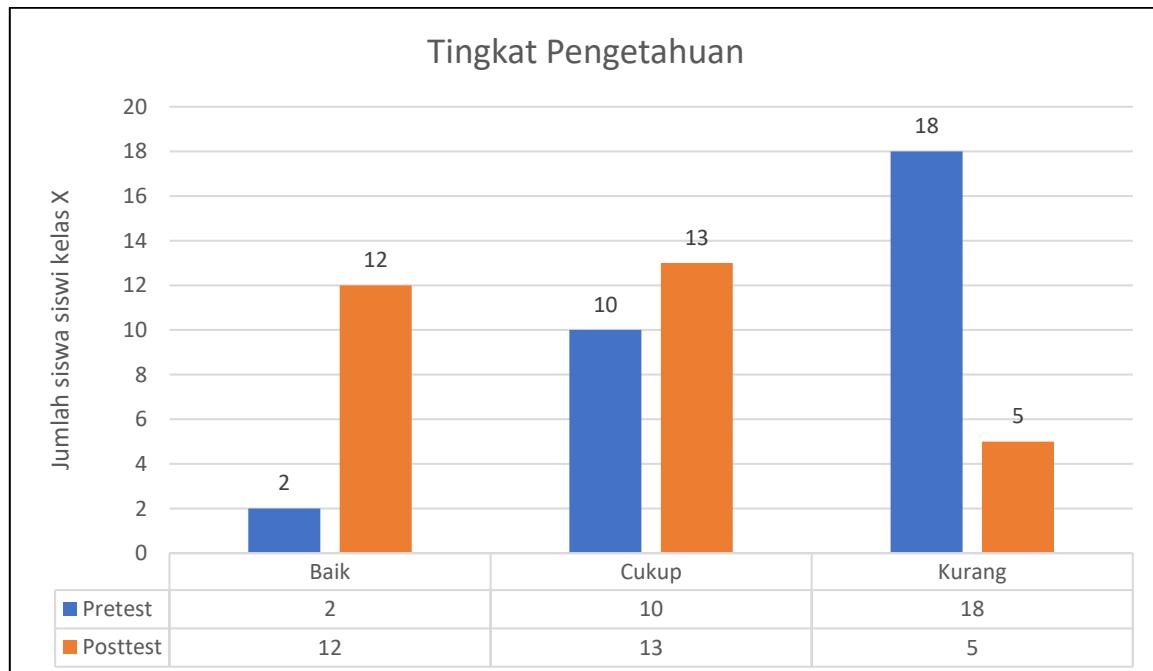


**Gambar 1.** Diagram Alur Pengabdian

## Hasil dan Pembahasan

Secara umum, kegiatan pengabdian pada siswa siswi kelas X SMA Frater Don Bosco berjalan dengan lancar dan mendapat respon yang positif baik dari peserta maupun pihak

sekolah. Hasil dari evaluasi kegiatan pengabdian yang sudah dilakukan akan diuraikan dalam bentuk [Gambar 2](#) dibawah ini



**Gambar 2.** Identifikasi tingkat pengetahuan siswa siswi terkait pengenalan perilaku *bullying* di sekolah

Sasaran dalam kegiatan pengabdian ini adalah siswa siswi kelas X di SMA Frater Don Bosco, hal ini berdasarkan pada analisis dan diskusi yang dilakukan dengan guru BK bahwa siswa siswi yang sering menjadi korban *bullying* adalah kelas X atau kelas yang lebih rendah dimana mereka merupakan siswa siswi baru yang masih belum mempunyai kekuasaan di sekolah. Hal ini sejalan dengan pendapat dari ([Djuwita, 2006](#)) yang menyatakan bahwa *bullying* merujuk pada tindakan kekerasan yang dilakukan oleh pelaku (*bully/bullies*) yang memiliki kekuatan atau kekuasaan kepada orang lain yang dianggap lemah. Istilah *bullying* merujuk pada perilaku agresif yang dilakukan secara berulang ulang oleh seseorang atau sekelompok siswa yang memiliki kekuasaan terhadap siswa siswi lain yang lebih lemah, mudah dihina atau tidak bisa membela diri dengan tujuan menyakiti orang tersebut.

Jenis perilaku *bullying* sendiri berdasarkan data dari guru BK didapatkan bahwa untuk laki-laki lebih banyak ke *bullying* bentuk fisik dan verbal seperti mengejek dan memukul sedangkan pada perempuan lebih banyak ditemukan jenis *bullying* verbal seperti mengejek bentuk tubuh dan wajah, hal ini sesuai dengan hasil kuesioner yang didapatkan terkait jenis *bullying* yang mereka ketahui dan pernah dilakukan ke sesama teman yakni jenis *bullying* fisik dan verbal. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian ([Muntasiroh, 2019](#)), yang menyebutkan bahwa tindakan *bullying* yang sering terjadi di sekolah dasar yakni *bullying* secara verbal dan fisik berupa: memanggil dengan nama orangtua, nama yang lucu, meledek, memerintah dan menyoraki sedangkan *bullying* secara fisik berupa melempar bola kertas, mendorong, menarik jilbab, menarik kursi ketika hendak duduk, mencubit dan memukul.

Sebelum diberikan edukasi, siswa siswi ini belum banyak mengetahui mengenai jenis perilaku *bullying*. Banyak dari siswa siswi ini beranggapan bahwa tindakan yang sering mereka lakukan seperti memukul, mencubit, menendang dan mereka katakan seperti mengejek adalah hal yang wajar dan hanya untuk lucu lucuan saja. Hal ini sesuai dengan hasil analisis tim pengabdi bahwa hasil dari kuesioner didapatkan bahwa sebanyak 18 orang siswa siswi ini masuk kedalam pengetahuan kurang, dan 10 orang siswa siswi masuk kedalam pengetahuan cukup. Hanya terdapat 2 orang siswi yang masuk kedalam pengetahuan baik seperti yang ditampilkan pada [Gambar 2](#).

Menurut hasil penelitian (Soedjatmiko et al., [2016](#)), menjelaskan bahwa ketidaktahuan dan tidak terkontrolnya tindakan *bullying* terjadi karena siswa merasa *bullying* adalah hal yang biasa dan wajar dilakukan tanpa mengetahui dampak negative dari perbuatan *bullying*. Hasil penelitian menyebutkan bahwa terdapat hubungan antara pengetahuan dan perilaku *bullying* pada remaja. Pengetahuan merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi terbentuknya sikap seseorang. Hal ini sejalan dengan pendapat (Sitasari, [2016](#)) yang menyatakan bahwa pengetahuan anak yang rendah sangat mempengaruhi terjadinya tindakan *bullying* di lingkungan sekolah. Hal ini disebabkan karena minimnya mereka mendapatkan informasi atau pembelajaran tentang *bullying* di sekolah sehingga menimbulkan perbuatan seperti menghina, mengejek dan memukul teman dianggap hal yang biasa padahal sebenarnya tindakan ini sudah masuk kedalam *bullying*.

Menurut analisis tim pengabdi, pengetahuan yang baik akan memunculkan sikap dan perilaku yang positif tetapi sebaliknya, pengetahuan yang kurang akan memunculkan sikap dan perilaku negative. Dalam kasus *bullying*, jika seorang belum mengetahui bahwa tindakan yang dilakukannya adalah salah seperti memukul, menendang, mapun mengejek karena kurangnya sumber informasi maka tindakan tersebut akan terus dilakukan. Jika seseorang sudah mengetahui dan paham bahwa tindakan tersebut adalah salah maka sikap dan perilaku akan berubah menjadi lebih baik dan tidak melakukan tindakan itu lagi. Pada siswa siswi kelas X masih terdapat tindakan mengejek, memukul, menghina karena mereka masih belum menyadari bahwa hal tersebut termasuk kedalam tindakan *bullying* akibat masih kurangnya informasi terkait jenis *bullying*.

Setelah diberikan edukasi seperti pada [Gambar 3](#). terlihat hasil kuesioner posttest siswa siswi meningkat. Sebanyak 12 orang siswa siswi masuk kedalam pengetahuan baik, dan 13 orang siswa siswi masuk kedalam pengetahuan cukup. Hanya terdapat 5 orang siswa yang masuk kedalam pengetahuan kurang. Selama proses pemberian materi, siswa siswi tampak sangat antusias memperhatikan karena selain menampilkan power point, tim pengabdi juga menayangkan video kasus *bullying* yang sedang viral terjadi di Indonesia. Proses diskusi dan tanya jawab berjalan lancar, hampir seluruh peserta (80%) bertanya terkait materi yang sudah disampaikan.



**Gambar 3.** Pemberian edukasi melalui penyampaian materi mengenai *bullying*



**Gambar 4.** Metode *role plays* terkait pengenalan perilaku *bullying* di sekolah

Tim pengabdi juga menggunakan metode *role plays* agar siswa siswi lebih memahami lagi terkait perilaku *bullying* di sekolah seperti yang ditunjukkan pada [Gambar 4](#). Secara keseluruhan berdasarkan hasil evaluasi yang tim pengabdi lakukan, siswa siswi sangat mendalami perannya sesuai dengan scenario yang sudah mereka buat baik sebagai pelaku maupun korban. Hal ini sesuai dengan pendapat dari (Astuti, [2008](#)) yang menyebutkan bahwa metode *role playing* merupakan salah satu metode yang efektif untuk belajar menangani perilaku *bullying* pada siswa, dengan *role playing* siswa dapat memposisikan diri sebagai pelaku, korban maupun saksi perilaku *bullying* sehingga dapat menyadarkan siswa untuk tidak berperilaku *bullying*.

Melalui metode ini siswa dapat belajar melihat prespektif orang lain. Ketika berperan sebagai seseorang, anak berusaha menghayati tugas dan profesi tokoh sekaligus memahami karakter tokoh yang diperankannya (Tadkiroatun, [2005](#)). Dengan cara bertukar peran antara

korban menjadi pelaku bullying dan sebaliknya pelaku menjadi korban. Metode ini memungkinkan untuk menyadarkan pelaku bahwa yang dilakukan adalah kesalahan. Dengan memposisikan korban sebagai pelaku, diharapkan korban tersadarkan bahwa apa yang dilakukan pelaku merupakan kesalahan, sehingga korban tidak akan menjadi pelaku dikemudian hari sebagai bentuk balas dendam. Metode ini juga dapat melatih korban agar tegas membela hak-haknya agar tidak ditindas orang lain. Bagi pelaku sendiri, diharapkan metode ini dapat membuat mereka merasakan apa yang dirasakan korban sehingga sadar akan kesalahannya (Darmawan, 2015).

Sejalan dengan hal diatas, menurut (Sudjana, 2010) menyebutkan bahwa kelebihan metode bermain peran ini yakni lebih menarik peserta didik agar mereka dapat dengan rileks berinteraksi dan memainkan peran sebagai orang lain sehingga pemaknaan peran akan lebih cepat untuk dipahami anak, sehingga secara perlahan anak akan mengetahui perilaku yang mereka perankan dapat berakibat merugikan orang lain serta perilaku tersebut harus dirubah. Keterbatasan dari kegiatan pengabdian ini yakni waktu yang diberikan oleh pihak sekolah terbatas karena setelah kegiatan pengabdian siswa siswi masih harus melanjutkan pelajaran kembali.

## Kesimpulan

Setelah diberikan edukasi kepada siswa siswi mengenai jenis perilaku *bullying* didapatkan hasil bahwa pengetahuan siswa siswi meningkat. Selain itu, setelah diberikan *treatment* menggunakan metode *role plays* muncul pemahaman dan kesadaran bahwa perilaku *bullying* merupakan tindakan yang tidak baik untuk dilakukan. Saran kepada pihak sekolah agar dapat terus mensosialisasikan bahaya tindakan perilaku *bullying* ini dengan metode *role plays* sehingga diharapkan angka kejadian kasus *bullying* di sekolah dapat berkurang.

## Ucapan Terima Kasih

Tim pengabdi mengucapkan terimakasih kepada STIKES Suaka Insan yang telah memberikan dana hibah untuk pelaksanaan kegiatan ini serta kepada siswa siswi dan seluruh pihak sekolah SMA Frater Don Bosco yang juga telah berpartisipasi dalam kegiatan ini.

## Referensi

- Anggraini, S. (2021). *Buku Ajar Keperawatan Anak*. Pontianak: Yudha English Gallery.
- Antariksawan, N. I. W., Indrie Lutfiana, S. S. T., Kresnayana, N. M. Y., Kep, M., Keytimu, Y. M. H., Sundayana, N. I. M., ... & Ners, M. K. (2021). *Inovasi Pembelajaran Berbasis Blended Learning di Keperawatan*. Media Sains Indonesia.
- Astuti, P. R. (2008). *Meredam bullying: 3 cara efektif menanggulangi kekerasan pada anak*. Jakarta: PT Grasindo.
- BKKBN. (2012). *Survei demografi dan kesehatan Indonesia 2012: Kesehatan Reproduksi Remaja*. BKKBN (Artikel web). Diakses di [https://www.academia.edu/23171321/Survei\\_Demografi\\_dan\\_Kesehatan\\_Indonesia\\_2012\\_Ke sehatan\\_Reproduksi\\_Remaja\\_MEASURE DHS ICF International](https://www.academia.edu/23171321/Survei_Demografi_dan_Kesehatan_Indonesia_2012_Ke sehatan_Reproduksi_Remaja_MEASURE DHS ICF International)

- Darmawan, H. K. (2015). Mengurangi Perilaku Bullying Melalui Metode Role-Playing Pada Siswa Kelas VIII di SMPN 1 Tempel. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 4(7). Diakses di <https://journal.student.uny.ac.id/ojs/index.php/fipbk/article/view/203>
- Djuwita, R. (2006). Kekerasan tersembunyi di sekolah: aspek-aspek psikososial dari bullying-victims: a comparison of psychosocial and behavioral characteristics. *Journal of Pediatric Psychology*, 2(1).
- Field, E. M. (2007). *Bully blocking six secrets to help children*. United Kingdom: Jessica Kingsley Publishers.
- Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak Republik Indonesia. (2020). *Profil Anak Indonesia Tahun 2020*. Kemen PPA. (Artikel web). Diakses di <https://www.kemenppa.go.id/index.php/page/read/25/3056/profil-anak-indonesia-tahun-2020>
- KPAI. (2021). *Data Kasus Pengaduan Anak Tahun 2016-2020*. (Artikel web) Diakses di <https://bankdata.kpai.go.id/>
- Muntasiroh, L. (2019). Jenis-Jenis Bullying Dan Penanganannya Di Sd N Mangonharjo Kota Semarang. *Jurnal Sinektik*, 2(1), 106. <https://doi.org/10.33061/js.v2i1.2983>
- Sampson, R. (2012). *Bullying in school*. U.S: COPS.
- Santrock, J. W. (2017). *Psikologi Pendidikan Edisi Kedua*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sitasari, N. W. (2016). Pengetahuan dan keterampilan dalam menangani perilaku bullying. *Forum Ilmiah, Fakultas Psikologi Universitas Esa Unggul*, 13(2). Diakses di <https://ejurnal.esaunggul.ac.id/index.php/Formil/article/view/1403>
- Soedjatmiko, S., Nurhamzah, W., Maureen, A., & Wiguna, T. (2016). Gambaran Bullying dan Hubungannya dengan Masalah Emosi dan Perilaku pada Anak Sekolah Dasar. *Sari Pediatri*, 15 (3), 174. <https://doi.org/10.14238/sp15.3.2013.174-80>
- Sudjana, N. (2010). *Cara belajar siswa aktif: dalam proses belajar mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Tadkiroatun, M. (2005). *Bermain sambil belajar dan mengasah kecerdasan*. Jakarta: Depdiknas.
- UNICEF (2020). *Perundungan di Indonesia: Fakta-fakta kunci, Solusi dan Rekomendasi*. (Artikel web). Diakses di [www.unicef.org](http://www.unicef.org)
- Zakiyah, E. Z., Humaedi, S., & Santoso, M. B. (2017). Faktor Yang Mempengaruhi Remaja Dalam Melakukan Bullying. *Prosiding Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4 (2). <https://doi.org/10.24198/jppm.v4i2.14352>