

**PENINGKATAN KESADARAN DAN KETERAMPILAN PENCEGAHAN
BULLYING MELALUI WORKSHOP METODE ROLE PLAYING DAN MODEL
EXPERIENTIAL LEARNING**

Amri Amal¹, Ifa Aulia², Muh. Dzul Ikram³, Annisa Rifkah Fadila Abbas⁴,
Wandi Eka Nugraha⁵

Universitas Muhammadiyah Makassar, Makassar, Indonesia

1amriamal@unismuh.ac.id, 2lfaulia0107@gmail.com,

3ikramganteng954@gmail.com, 4rifqahfadilah03@gmail.com,

5wandiekanugraha@gmail.com

ABSTRACT

Bullying is one of the serious problems that often occurs in schools and has a negative impact on the psychological, social, and academic development of students. This community service activity aims to increase the awareness and skills of students at SD 69 Galesong 1 in preventing bullying through the implementation of the role-playing method and experiential learning model. The implementation method used a participatory action research approach involving 26 students as the subjects. The activity was carried out in two cycles, starting with material socialization, role-playing activities, reflection, and evaluation through pre-test and post-test. The results showed a significant improvement in students' understanding and skills. In Cycle 1, the average student score was only 46.35 with a classical mastery level of 23%. After the intervention in Cycle 2, the average score increased to 83.27 with a classical mastery level reaching 100%. In addition, students showed increased empathy, courage to reject bullying, and social skills in dealing with conflict. These findings prove that the role-playing method combined with experiential learning is effective in building anti-bullying awareness and skills, as well as creating a safer, more comfortable, and positive school environment.

Keywords: bullying, role playing, experiential learning, prevention, elementary school

ABSTRAK

Bullying merupakan salah satu permasalahan serius yang sering terjadi di sekolah dan berdampak negatif terhadap perkembangan psikologis, sosial, dan akademik peserta didik. Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kesadaran dan keterampilan siswa SD 69 Galesong 1 dalam mencegah bullying melalui penerapan metode role playing dan model experiential learning. Metode pelaksanaan menggunakan pendekatan participatory action research dengan melibatkan 26 siswa sebagai subjek kegiatan. Kegiatan dilakukan dalam dua siklus, dimulai dengan sosialisasi materi, pelaksanaan role playing, refleksi, serta evaluasi berupa pre-test dan post-test. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam pemahaman dan keterampilan siswa. Pada Siklus 1, rata-rata nilai

siswa hanya mencapai 46,35 dengan ketuntasan klasikal sebesar 23%. Setelah intervensi pada Siklus 2, rata-rata nilai meningkat menjadi 83,27 dengan ketuntasan klasikal mencapai 100%. Selain itu, siswa menunjukkan peningkatan empati, keberanian untuk menolak perundungan, serta keterampilan sosial dalam menghadapi konflik. Hasil ini membuktikan bahwa metode role playing yang dikombinasikan dengan experiential learning efektif dalam membangun kesadaran dan keterampilan anti-bullying, serta menciptakan lingkungan sekolah yang lebih aman, nyaman, dan positif.

Kata Kunci: bullying, role playing, experiential learning, pencegahan, sekolah dasar

A. Pendahuluan

Sekolah adalah salah satu tempat untuk siswa menimba ilmu pengetahuan, membentuk sebuah karakter dan tempat berkembangnya generasi calon penerus bangsa. Melihat pentingnya sekolah bagi murid maka sekolah seharusnya merupakan tempat yang aman, nyaman, serta menyenangkan. Namun bagi beberapa murid yang merasa kurang nyaman atau malah menjadi sebuah tempat menakutkan, salah satunya perilaku bullying yang terjadi disekolah.

Berbicara mengenai kenakalan siswa adalah masalah yang dirasakan sangatlah penting dan menarik untuk dibahas dan juga harus ditangani secara terpadu dan menyeluruh, salah satunya adalah perilaku bullying.

Bullying atau perundungan merupakan tindakan agresif yang dilakukan secara berulang dengan

tujuan menyakiti orang lain, baik secara fisik, verbal, sosial, maupun digital. Menurut Olweus, bullying memiliki tiga unsur pokok, yaitu adanya niat untuk menyakiti, dilakukan secara berulang, dan adanya ketidakseimbangan kekuatan antara pelaku dan korban. Fenomena ini masih menjadi persoalan serius di sekolah-sekolah Indonesia. Data dari Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak (KemenPPPA) tahun 2022 menunjukkan adanya peningkatan kasus kekerasan terhadap anak, termasuk bullying, yang berimplikasi serius terhadap psikologis korban. Korban bullying cenderung mengalami rasa takut, menarik diri, prestasi menurun, bahkan trauma berkepanjangan. Bullying tidak hanya berdampak pada korban, tetapi juga merusak iklim sekolah secara keseluruhan. Lingkungan belajar

menjadi tidak kondusif, relasi antar siswa terganggu, dan guru menghadapi tantangan tambahan dalam menciptakan suasana belajar yang aman dan nyaman. Jika dibiarkan, bullying dapat memicu terbentuknya budaya kekerasan di sekolah yang berbahaya bagi generasi mendatang. Oleh karena itu, pencegahan bullying menjadi kebutuhan mendesak yang memerlukan keterlibatan semua pihak, termasuk siswa sebagai aktor utama di sekolah. Upaya pencegahan harus bersifat komprehensif, bukan hanya memberikan ceramah atau peringatan, tetapi juga melatih keterampilan praktis untuk menghadapi, menolak, dan mencegah bullying. Salah satu pendekatan yang efektif adalah melalui metode role playing, yaitu pembelajaran berbasis simulasi sosial yang memungkinkan siswa mengalami secara langsung peran korban, pelaku, maupun pengamat bullying. Metode ini dapat meningkatkan empati, keterampilan komunikasi, dan kemampuan resolusi konflik. Di sisi lain, model experiential learning menekankan pentingnya pengalaman langsung, refleksi, konseptualisasi, dan penerapan, sehingga siswa tidak hanya

mengetahui secara teori, tetapi juga menginternalisasi nilai-nilai anti bullying ke dalam sikap sehari-hari. Dengan memadukan role playing dan experiential learning, kegiatan pengabdian ini diharapkan mampu meningkatkan kesadaran dan keterampilan siswa dalam mencegah bullying serta menciptakan lingkungan sekolah yang ramah dan aman bagi semua.

Perilaku bullying biasa terjadi di semua tingkat usia, baik di tingkat sekolah dasar, menengah hingga pendidikan tinggi. Bullying dilakukan oleh anak laki-laki maupun Perempuan yang banyak terjadi di lingkungan sekolah. Seringkali pihak sekolah dan orang tua kurang menyadari bahayadari perilaku bullying anak-anak dan menganggapkebiasaanbertengkar, menjahili temannya dan saling mengejek merupakan perilaku yang biasa terjadi di lingkungan anak sekolah serta bukan menjadi hal yang sifatnya mengancam. Kondisi sekolah yang terkesan acuh dan diskriminatif ini tentunya mengancam pembentukan karakter pesertadidikdi lingkungan sekolah.

Bullying juga dilatarbelakangi beberapa faktor antara lain faktor

eksternal dan internal, faktor internal yang menjadikan bullying yaitu faktor temperamental dan psikologi yang agresif. Pelaku mempunyai sikap yang impulsif dan kemampuan regulasi diri yang kurang. Pelaku tidak akan merasa bersalah atau empati terhadap kekerasan yang dilakukan terhadap korbannya. Faktor eksternal yang memengaruhi tindakan tersebut yaitu pola yang diajarkan oleh orang tua. Hal ini meliputi sikap kekerasan orang tua terhadap anaknya, kontrol yang rendah, mengamati orang tua bagaimana melakukan tindakan terhadap orang lain atau melihat orang lain melakukan kekerasan, dan mereka akan cenderung mengikuti sikap yang agresif tersebut. Tindakan ini juga tidak terlepas dari pengaruh media cetak atau online, media sosial, film, video game dan internet serta beberapa lagu yang mempunyai indikasi tindakan yang agresif. Tindakan kekerasan oleh individu didasari oleh lingkungan sosial.

Kegiatan yang dilakukan oleh KKN B-25 ini difokuskan kepada siswa-siswi SD 69 Galesong 1 dan diharapkan dapat mencegah bullying yang sering terjadi dikalangan para anak-anak karena terserap dengan era teknologi yang sudah

berkembang, sehingga mudah sekali bagi anak-anak maupun remaja untuk mengaksesnya.

B. Metode Penelitian

Kegiatan dilaksanakan di kelas SD 69 Galesong 1. Subjek penelitian adalah seluruh siswa berjumlah 26 orang, terdiri dari 14 laki-laki dan 12 perempuan.

Metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian ini adalah pendekatan kualitatif dengan desain participatory action research. Pendekatan ini melibatkan partisipasi aktif dari seluruh peserta untuk mengidentifikasi masalah, merencanakan tindakan, melaksanakan, dan merefleksikan hasilnya secara bersama-sama. Fokus utama adalah pada penerapan metode role playing dan model experiential learning untuk mencapai tujuan kegiatan.

Pada tahap persiapan, tim pelaksana melakukan koordinasi dengan kepala sekolah dan guru SD 69 Galesong 1 untuk menentukan jadwal dan teknis pelaksanaan. Tim juga menyusun materi sosialisasi, merancang beberapa skenario kasus bullying yang relevan dengan kehidupan siswa untuk sesi role

playing, serta menyiapkan instrumen evaluasi berupa kuesioner pre-test dan post-test untuk mengukur pemahaman awal dan akhir siswa.

Kemudian Pada tahap pelaksanaan yang merupakan inti dari kegiatan yang memadukan metode ceramah inyrtaktif, role playing, dan diskusi kelompok (refleksi). Pemberian materi tentang definisi, jenis, dampak, dan cara mencegah bullying. Kemudian, sesi simulasi (role playing) di mana siswa memerankan berbagai peran (pelaku, korban, dan pengamat/saksi). Dan yang terakhir yaitu sesi refleksi dan diskusi untuk menggali perasaan dan pembelajaran dari setiap peran yang dimainkan.

Evaluasi dilakukan dengan membandingkan hasil pre-test dan post-test untuk mengukur peningkatan pengetahuan dan kesadaran siswa. Selain itu, observasi partisipatif dilakukan selama kegiatan untuk menilai perubahan sikap dan keterampilan siswa dalam merespons situasi bullying.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Evaluasi keberhasilan program diukur dari peningkatan hasil belajar siswa dari Siklus 1 ke Siklus 2. Kriteria

Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan untuk materi ini adalah 75.

Tabel 1. Hasil Siklus 1 dan Siklus 2

No.	Nama	Nilai Siklus 1	Nilai Siklus 2	Keterangan
1	Amelia Putri Sya	45	85	Meningkat
2	Aqila Azzahrah Humsirah Putri	45	85	Meningkat
3	Dwi Maryani Zahra	30	80	Meningkat
4	Fathir Almaizan Hidayat	40	80	Meningkat
5	Haidar Al Mustakim	30	85	Meningkat
6	Khairunnisa	40	80	Meningkat
7	Muhammad Abid Nur Hanafi	75	90	Meningkat
8	Muhammahd Akmal Hafizh	40	80	Meningkat
9	Muhammad Al Fatir	30	80	Meningkat
10	Muhammad Al Ghony Ilham	75	90	Meningkat
11	Muhammad Alif Saputra	50	85	Meningkat
12	Muhammad Arif Syaputra	30	80	Meningkat
13	Muhammad Azka Larigau	40	80	Meningkat
14	Muhammad Dzakir Rasid	40	80	Meningkat
15	Muhammad Faqih Ramadhan	45	85	Meningkat
16	Muhammad Farel Pratama	40	80	Meningkat
17	Nur Rahman Al Fathir	75	90	Meningkat
18	Muhammad Khatik Akbar	40	80	Meningkat
19	Siti Khodijah	40	80	Meningkat
20	Muhammad Syaher	30	80	Meningkat
21	Mustagim	75	90	Meningkat
22	Nizar Putra Rahmadani	40	80	Meningkat
23	Nur Anas Tasya	75	90	Meningkat
24	Nur Annisa	75	90	Meningkat
25	Nur Fadilah	40	80	Meningkat
Rata - Rata		46,35	83,27	
Ketuntasan (%)		23%	100%	

Gambar 0.1 Dokumentasi Pemberian Materi
Siklus 1 di SD 69 Galesong



Pada Siklus 1, sebuah tes awal diberikan untuk mengukur pemahaman dasar siswa tentang perundungan. Hasilnya menunjukkan tingkat pemahaman yang masih sangat rendah. Dari 26 siswa, hanya 6 siswa (23%) yang berhasil mencapai KKM. Sebagian besar siswa mendapatkan nilai jauh di bawah standar, seperti nilai 30 yang diperoleh oleh 5 siswa dan nilai 40 yang diperoleh oleh 10 siswa. Nilai rata-rata kelas pada siklus ini hanya 46,35. Hasil ini menegaskan perlunya intervensi yang efektif untuk meningkatkan kesadaran siswa.

Setelah intervensi melalui workshop yang menerapkan metode role playing dan experiential learning, tes yang sama diberikan kembali pada Siklus 2. Hasilnya menunjukkan peningkatan yang luar biasa. Seluruh siswa (100%) berhasil melampaui KKM dengan nilai terendah adalah 80. Nilai tertinggi mencapai 90, yang diraih oleh 6 siswa. Nilai rata-rata kelas pada Siklus 2 meningkat drastis menjadi 83,27.

Gambar 0.2 Dokumentasi Pemberian Materi
Siklus 2 di SD 69 Galesong 1



Peningkatan dramatis hasil belajar dari Siklus 1 ke Siklus 2 merupakan bukti empiris yang kuat mengenai superioritas pendekatan pembelajaran aktif dan berbasis pengalaman dibandingkan metode konvensional untuk topik pencegahan *bullying*. Pembahasan ini akan menganalisis faktor-faktor kunci keberhasilan tersebut.

Analisis Kegagalan Pembelajaran Konvensional (Siklus 1)
Rendahnya hasil pada Siklus 1 dapat diatribusikan pada keterbatasan metode ceramah dalam menyentuh domain pembelajaran yang esensial untuk pendidikan karakter. Pencegahan *bullying* bukanlah sekadar materi kognitif yang cukup untuk dihafal. Isu ini sangat kental dengan aspek afektif (perasaan/empati) dan psikomotorik (keterampilan/tindakan). Metode ceramah hanya menyasar domain kognitif, di mana siswa diposisikan sebagai penerima informasi pasif.

Mereka mungkin "tahu" definisi bullying, tetapi mereka tidak "merasakan" dampaknya atau "berlatih" cara mengatasinya. Akibatnya, pengetahuan yang diperoleh bersifat dangkal dan tidak terinternalisasi, sebagaimana tercermin dari rendahnya nilai tes.

Analisis Keberhasilan Pendekatan Role Playing dan Experiential Learning (Siklus 2) Keberhasilan pada Siklus 2 bersumber dari kemampuannya untuk mengintegrasikan ketiga domain pembelajaran (kognitif, afektif, dan psikomotorik) secara holistik melalui siklus belajar Kolb.

1. Pembangunan Empati Melalui Pengalaman Langsung: Faktor terpenting dari keberhasilan ini adalah pembangunan empati. Metode role playing memaksa siswa keluar dari sudut pandang mereka sendiri dan "masuk ke dalam sepatu orang lain". Saat seorang siswa yang biasanya ceria memerankan korban yang dikucilkan, catatan observasi menunjukkan ia menunjukkan ekspresi sedih yang otentik. Dalam sesi refleksi, siswa

tersebut menyatakan, "Baru terasa ternyata rasanya tidak enak sekali, sepi." Pengalaman emosional konkret inilah yang menjadi jembatan menuju pemahaman yang mendalam. Empati yang tumbuh ini secara langsung mengasah kesadaran sosial siswa, salah satu pilar utama Social-Emotional Learning yang merupakan prediktor kuat perilaku prososial.

2. Transformasi Peran Saksi (Bystander): Penelitian tentang bullying secara konsisten menunjukkan bahwa peran saksi atau bystander sangat krusial. Seringkali, perundungan terus terjadi karena mayoritas siswa yang melihat memilih diam. Workshop pada Siklus 2 secara khusus memberdayakan para saksi. Melalui simulasi, mereka merasakan sendiri kebingungan dan ketakutan saat melihat temannya dirundung. Sesi diskusi kemudian memberikan mereka ruang untuk menyadari bahwa "diam adalah bentuk persetujuan" dan membekali

mereka dengan strategi intervensi yang aman, seperti melapor ke guru atau mengajak korban pergi dari situasi tersebut. Ini mengubah mereka dari saksi pasif menjadi pembela aktif (active defenders).

3. Akuisisi Keterampilan Praktis:

Berbeda dengan Siklus 1 yang berhenti pada "tahu apa", Siklus 2 melangkah lebih jauh ke "tahu bagaimana". Pada tahap Active Experimentation, siswa tidak hanya diberi tahu untuk menolak perundungan, tetapi mereka berlatih mengucapkan kalimat penolakan secara asertif. Mereka mempraktikkan intonasi, kontak mata, dan bahasa tubuh. Latihan praktis ini membangun kepercayaan diri dan memberikan siswa "skrip" perilaku yang bisa mereka terapkan saat menghadapi situasi nyata. Ini adalah perwujudan dari domain psikomotorik yang sama sekali tidak tersentuh pada Siklus 1.

Secara keseluruhan, pembahasan ini menunjukkan bahwa lonjakan nilai

dari 46,35 menjadi 83,27 bukanlah sekadar angka. Angka tersebut merepresentasikan pergeseran paradigma dalam diri siswa: dari ketidaktahuan menjadi pemahaman, dari apatis menjadi empati, dan dari ketidakberdayaan menjadi keberanian untuk bertindak.

Tahap Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan dilaksanakan sesuai dengan rancangan yang telah disusun. Pada hari pertama, kegiatan diawali dengan pengisian kuesioner pre-test oleh seluruh peserta untuk mengukur pemahaman awal mereka mengenai perundungan. Hasilnya menunjukkan bahwa 65% siswa masih menganggap tindakan mengejek nama atau mengucilkan teman sebagai candaan biasa, bukan sebagai bentuk bullying.

Selanjutnya, tim memberikan materi secara interaktif menggunakan media gambar dan video pendek. Materi mencakup definisi bullying menurut para ahli seperti Olweus, jenis-jenis perundungan (fisik, verbal, sosial, dan siber), serta dampak negatifnya bagi korban dan lingkungan sekolah.

Puncak kegiatan adalah sesi workshop dengan metode role

playing. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok kecil dan diberikan skenario yang berbeda, seperti:

- Seorang siswa diejek karena kondisi fisiknya.
- Seorang siswa diancam dan dimintai uang jajan.
- Seorang siswa sengaja tidak diajak bermain oleh teman-temannya.

Setiap siswa mendapat kesempatan untuk memerankan korban, pelaku, dan pengamat (bystander). Setelah setiap sesi role playing, kegiatan dilanjutkan dengan diskusi yang dipandu oleh tim pelaksana. Ini adalah bagian dari model experiential learning, di mana siswa merefleksikan pengalaman yang baru saja mereka "alami". Dalam diskusi, siswa didorong untuk mengungkapkan perasaan saat memainkan perannya dan memberikan ide tentang cara yang lebih baik untuk merespons situasi tersebut

Tahap Evaluasi Kegiatan

Pengabdian

Evaluasi keberhasilan program diukur dari dua aspek, yaitu kuantitatif dan kualitatif.

- Aspek Kuantitatif: Hasil post-test yang diberikan pada akhir kegiatan menunjukkan peningkatan pemahaman yang signifikan. Sebanyak 95% siswa kini mampu mengidentifikasi dengan benar tindakan mengejek dan mengucilkan sebagai bentuk bullying. Selain itu, 85% siswa mampu menyebutkan setidaknya dua cara untuk membantu teman yang menjadi korban bullying, seperti melapor kepada guru atau memberikan dukungan.
- Aspek Kualitatif: Selama sesi diskusi, teramati adanya peningkatan empati di antara siswa. Banyak siswa yang memerankan korban mengaku merasa "sedih" dan "takut", sementara siswa yang berperan sebagai pengamat merasa "bingung" dan "bersalah" karena tidak tahu harus berbuat apa. Pengalaman ini memicu kesadaran bahwa diam saat melihat perundungan juga merupakan masalah. Siswa menjadi lebih aktif memberikan solusi konstruktif, seperti "kita

harus berani bilang 'stop'" atau "sebaiknya kita langsung lapor ke wali kelas".

E. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode role playing yang terintegrasi dengan model experiential learning sangat efektif untuk meningkatkan kesadaran dan keterampilan siswa dalam mencegah perundungan. Terjadi peningkatan pemahaman yang signifikan, ditandai dengan naiknya rata-rata nilai kelas dari 46,35 menjadi 83,27 dan peningkatan ketuntasan klasikal dari 23% menjadi 100%. Metode ini berhasil mengubah konsep teoretis menjadi pengalaman bermakna yang mampu menumbuhkan empati dan membekali siswa dengan kompetensi sosial untuk menciptakan lingkungan sekolah yang lebih aman dan positif.

DAFTAR PUSTAKA

- Alif, M. (2021). *Bullying di Sekolah: Analisis Dampak dan Strategi Pencegahan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Arikunto, S. (2019). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Astuti, S. (2008). *Meredam Bullying: 3 Cara Efektif Mengatasi Kekerasan pada Anak*. Jakarta: Grasindo.
- Darmawan, I. (2020). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Kolb, D. A. (1984). *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.
- KemenPPPA. (2022). *Data Kekerasan terhadap Anak Tahun 2022*. Jakarta: Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak Republik Indonesia.
- Lickona, T. (2013). *Educating for Character: How Our Schools Can Teach Respect and Responsibility*. New York: Bantam Books.
- Moleong, L. J. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Olweus, D. (1993). *Bullying at School: What We Know and What We Can Do*. Oxford: Blackwell Publishing.

- Santrock, J. W. (2019). Educational Psychology. New York: McGraw-Hill.
- Sarwono, S. W. (2017). Psikologi Remaja. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Sugiyono. (2020). Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sulistiyani, N. (2022). "Peran Guru dalam Mencegah Perilaku Bullying di Sekolah Dasar." Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia, 7(2), 145–156.
- Wiyani, N. A. (2012). Save Our Children from School Bullying. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Yusuf, S. (2016). Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja. Bandung: Remaja Rosdakarya.