

Penerapan Kelompok Psikoedukasi dengan Model Bermain Peran untuk Mencegah Perundungan Siber Peserta Didik Madrasah Aliyah

Herdi¹, Happy Karlina Marjo², Dewi Justitia³

Kata Kunci:

Bimbingan Kelompok;
Kelompok Psikoedukasi;
Model Bermain Peran;
Perundungan Siber;
Peserta Didik Madrasah Aliyah.

Keywords :

Cyberbullying;
Group Guidance;
Madrasah Aliyah Students;
Psychoeducational Group;
Role-Playing Model.

Correspondensi Author

¹Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta
Jl. Rawamangun Muka,
Kota Jakarta Timur, 13220
Email: Herdi@unj.ac.id

Article History

Received: 01-10-2025;
Reviewed: 23-11-2025;
Accepted: 18-01-2026;
Available Online: 20-02-2026;
Published: 25-03-2026.

Abstrak. Tujuan PkM adalah mencegah perundungan siber melalui penerapan kelompok psikoedukasi dengan model bermain peran. Metode PkM menggunakan kelompok psikoedukasi dengan model bermain peran. Sasaran utama PkM adalah 36 peserta didik kelas XI A-F MAN Jakarta. Selain itu, terlibat juga empat wali kelas XI, dan tiga guru BK/K MAN, enam orang *peer helper* dari mahasiswa Bimbingan dan Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta, dan 40 anggota Kelompok Bimbingan dan Konseling Remaja. Pengumpulan data menggunakan *Behavior During Cyberbullying Episodes Scale* versi peserta didik MAN hasil adaptasi dan validasi ketua pelaksana PkM serta Instrumen Evaluasi PkM. Teknik analisis data menggunakan statistik deskriptif. Secara operasional analisis data kuantitatif menggunakan bantuan *software SPSS v.23.0*. Hasil PkM dapat disimpulkan bahwa penerapan kelompok psikoedukasi dengan model bermain peran terbukti dapat mencegah perundungan siber peserta didik kelas XIA-F MAN di Jakarta. Hal ini terbukti dari perbedaan yang signifikan pada peran saksi pasif dan pelaku perundungan yang menurun dan peningkatan skor walaupun tidak signifikan pada peran pembela korban perundungan siber. Peserta didik menilai bahwa kegiatan ini sangat berkualitas, sangat sesuai dengan keinginan dan kebutuhan, sangat membantu dalam mencegah dan mengatasi perundungan siber, sangat puas, sangat merekomendasikan kepada peserta didik lain, serta sangat menginginkan dan akan mengikuti jika kegiatan serupa diadakan kembali di tahun berikutnya.

Abstract. Community Service (CS) aims to reduce cyberbullying by using psychoeducational groups with role-playing models. The CS approach employed a psychoeducational group based on a role-playing model. The primary target audience consisted of 36 students from class XI A-F state *madrasah aliyah* Jakarta. In addition, four homeroom teachers from grade XI and three counseling teachers, six peer assistants from Guidance and Counseling students at the Faculty of Education, State University of Jakarta, and 40 members of the *Youth*

Guidance and Counseling Group were present. *The Behavior During Cyberbullying Episodes Scale* version of *madrasah aliyah* students, adapted and validated by the CS CEO, and the CS Evaluation Instrument were used to collect data. Data analysis methods based on descriptive statistics. The SPSS v.23.0 program is used to do quantitative data analysis operations. CS's findings indicate that the use of psychoeducation groups using role-playing models has been shown to prevent cyberbullying among students in Jakarta's class XIA-F. This is demonstrated by the considerable difference in scores for passive spectators and bullying perpetrators, who reduced and grew, respectively, but not in the role of defenders of cyberbullying victims. Students rated this activity as high quality, very relevant to their wants and needs, very useful in preventing and overcoming cyberbullying, very satisfied, highly recommended to other learners, and very much wanted and would participate if a similar activity was held again the next year.



This work is licensed under a Creative Commons Attribution
4.0 International License @2026 by Author



PENDAHULUAN

Program Pengabdian kepada Masyarakat Fakultas (PPM-F) ini dilatarbelakangi oleh adanya fenomena berlangsungnya abad ke-21 yang ditandai oleh adanya peningkatan dalam penggunaan media social dan teknologi internet yang dapat mempermudah komunikasi dan keterhubungan antar individu (termasuk peserta didik madrasah aliyah), berbagi pengalaman dan menjalin hubungan dengan masyarakat global. Namun, keterhubungan global melalui jejaring media sosial dan teknologi internet juga berdampak terhadap meningkat pesatnya perundungan siber (Zhang, Huang, Lam, Evans, & Zhu, 2022).

Zhang, Huang, Lam, Evans and Zhu (2022) berdasarkan kajiannya terhadap 25 literatur menyimpulkan bahwa perundungan siber dapat dimaknai sebagai "suatu tindakan agresif yang dilakukan oleh individu atau kelompok menggunakan kontak elektronik, dilakukan berulang kali dan setiap waktu terhadap korban yang tidak dapat dengan mudah membela dirinya sendiri." Pakar mengklasifikasikan perundungan siber menjadi: tindakan memusuhi dan mengintimidasi, pelecehan, denigrasi (mengirim dan mengunggah konten foto dan

video pribadi korban yang dapat merusak nama baik dan hubungan antarpribadi), pencemaran nama baik, defamasi (menyebarkan informasi palsu melalui komunikasi elektronik), tipu daya pada korban untuk mengirimkan foto atau video pribadi, pelecehan seksual, dan pembicaraan siber (El Asam & Samara, 2016).

Penelitian menemukan bahwa 6.2% remaja di Cina pernah melakukan perundungan siber dengan pelaku 69.9% remaja laki-laki dan 30.1% perempuan. Mereka melakukannya menggunakan *flatform* jejaring sosial Renren, forum selebritas, dan permainan daring (Li, Lou, & Lin, 2018). Di Indonesia, Center for Ditial Societ (CfDS) Fisipol UGM pada tahun 2021 merilis hasil penelitian terkait perundungan siber pada remaja di Indonesia menunjukkan bahwa 45.35% peserta didik SMP dan SMA (usia 13-18 tahun) dari 34 provinsi pernah menjadi korban perundungan siber dan 38.41% pernah menjadi pelaku perundungan siber (Tempo, 2023).

Berbagai kajian menunjukkan bahwa perundungan siber diakui sebagai masalah serius, berbahaya, dan berdampak sangat luas terhadap kesehatan masyarakat, baik bagi pelaku, terutama bagi para korban. Para

peneliti melaporkan bahwa terdapat hubungan positif signifikan antara perundungan siber dengan masalah kesehatan mental (Kowalski, Schroeder, & Lattanner, 2014), perilaku anti-sosial (Low & Espelage, 2013), mengalami depresi dan gejala stress pascatrauma (Liu & Yuan, 2021; Liu, Liu, & Yuan, 2020; 2022), dan ide untuk melakukan bunuh diri (Lucas-Molina, Perez-Albeniz, & Fonseca-Pedrero, 2018) di kalangan remaja.

Perundungan siber di sekolah nampaknya sudah menjadi isu yang serius. Setiap peserta didik memiliki pengalaman tentang hal ini, baik sebagai korban maupun pelaku bahkan perilaku ini secara sengaja atau tidak disengaja “diajarkan” di ruang kelas/sekolah. Wajar jika Mendikbud RI menyampaikan “tiga dosa besar” dunia pendidikan, yaitu perundungan (siber), kekerasan seksual, dan intoleransi (Tempo.co, 2021).

Bimbingan dan konseling memiliki peran strategis untuk mengembangkan karakter positif peserta didik dalam rangka mencegah terjadinya perundungan siber. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah melaksanakan layanan kelompok psikoedukasi dengan model bermain peran untuk mencegah perundungan siber peserta didik.

Penelitian menunjukkan bahwa kelompok psikoedukasi sebaya efektif untuk mengurangi perundungan siber peserta didik di Arab Saudi (Al-Mafraji, 2022). Program psikoedukasi berbasis CBT secara daring (Chillemi, Abbott, Austin, & Knowles, 2020) dalam *setting* kelompok sebaya terbukti secara signifikan dapat meningkatkan sikap mencari bantuan dan dukungan sosial teman sebaya dan keterlibatan dalam konseling (Wright & Wachs, 2023) dan lebih disukai remaja karena lebih fleksibel (Midgett, Doumas, & Hausheer, 2022).

Bermain peran merupakan salah satu strategi yang tepat digunakan karena berhubungan dengan masalah melalui tindakan; suatu masalah digambarkan, diambil tindakan, dan dibahas. Inti bermain peran adalah keterlibatan peserta dan pengamat dalam situasi masalah sebenarnya dan keinginan untuk mengatasi masalah hubungan antarpribadi yang timbul. Proses bermain peran dapat memberikan sampel perilaku bagi peserta didik untuk: (1) mengeksplorasi perasaan; (2) menghasilkan

wawasan ke dalam sikap, nilai-nilai, dan persepsi; (3) mengembangkan keterampilan dan sikap pengentasan masalah; dan (4) mengeksplorasi materi dengan berbagai cara (Joice, Weil, & Calhoun, 2015). Kajian terkini menunjukkan melalui bermain peran, peserta didik dapat mempelajari perundungan siber, meningkatkan kesadaran, mengambil tindakan yang tepat, dan menggunakan cara resolusi konflik secara tepat dan efektif untuk menghentikan dan mengatasi perundungan siber.

Tujuan pengabdian kepada masyarakat ini yaitu penerapan kelompok psikoedukasi dengan model bermain peran untuk mencegah perundungan siber peserta didik Madrasah Aliyah di Jakarta.

METODE

PkM ini menggunakan kelompok psikoedukasi dengan model bermain peran untuk mencegah perundungan siber peserta didik MAN di Jakarta. Kajian teoretis dan empiris menunjukkan bahwa kelompok psikoedukasi merupakan salah satu strategi layanan BK yang dipandang efektif dan efisien sebagai upaya preventif dan *developmental* untuk mengembangkan dimensi kesehatan sosial dan kompetensi sosial (termasuk pencegahan perundungan siber) peserta didik (ASCA, 2012; 2019; Gysbers & Henderson, 2012; Ziomek-Daigle, 2016).

Prosedur kelompok psikoedukasi /bimbingan kelompok dengan model bermain peran untuk mencegah perundungan siber peserta didik, yaitu (1) tahap pembentukan; (2) tahap transisi; (3) tahap inti/kerja; dan (4) tahap penutupan. Manfaat bermain peran tergantung pada kualitas proses memainkan peran dan analisis sesudahnya. Pada tahap inti kegiatan akan menggunakan model bermain peran dengan sembilan fase aktivitas bermain peran seperti yang dijelaskan oleh Shaftels (Joice, Weil, & Calhoun, 2015), yaitu:

Fase 1: melatih kelompok. Kegiatan ini meliputi: (1) mengidentifikasi atau memperkenalkan masalah; (2) memperjelas masalah; (3) menginterpretasikan cerita masalah; (4) mengeksplorasi isu-isu; dan (5) menerangkan bermain peran.

Fase 2: menyeleksi peserta, meliputi: (1) menganalisis peran; dan (2) memilih

pemeran. Fase 3: mengatur adegan. Kegiatan ini terdiri dari: (1) mengatur sesi-sesi tindakan; (2) menegaskan kembali peran; (3) memasuki situasi masalah.

Fase 4: mempersiapkan peneliti. Kegiatan ini meliputi: (1) memutuskan apa yang dicari; (2) menetapkan tugas pengamatan. Fase 5: pemeranan. Kegiatan ini meliputi: (1) memulai bermain peran; (2) mempertahankan bermain peran; dan (3) menyudahi bermain peran.

Fase 6: berdiskusi dan mengevaluasi, meliputi: (1) mengkaji ulang tindakan bermain peran (kejadian, posisi, kenyataan; (2) mendiskusikan fokus-fokus utama; (3) mengembangkan pemeranan selanjutnya. Fase 7: memerankan kembali peran-peran. Kegiatan ini meliputi: (1) memainkan peran yang diubah; (2) menunjukkan langkah-langkah atau alternatif perilaku selanjutnya.

Fase 8: berdiskusi dan mengevaluasi. Kegiatan ini mengulang fase enam. Fase 9: berbagi pengalaman dan menggeneralisasi. Kegiatan fase terakhir ini, meliputi: (1) menghubungkan situasi masalah dengan pengalaman sebenarnya dan masalah yang ada; dan (2) mengeksplorasi prinsip-prinsip umum perilaku.

Sasaran utama PkM adalah 36 peserta didik kelas XI A s.d. XI F di salah satu MAN di Jakarta. Selain itu, terlibat juga empat wali kelas XI, dan tiga guru BK/K MAN di Jakarta, enam orang *peer helper* dari mahasiswa Prodi BK FIP UNJ, dan 40 anggota KBKR/panitia PKM-KGTS 2024.

Pengumpulan data menggunakan *Behavior During Cyberbullying Episodes Scale* Instrumen yang didadaptasi yaitu *the Behavior During Cyberbullying Episodes Scale* (BDCBES) (Pozzoli & Gini, 2020) versi adaptasi dan validasi bagi peserta didik MAN (Herdi, 2024; *inpress*) berjumlah 16 item untuk mengukur empat peran perundungan siber, yaitu: pelaku, korban, saksi pasif, dan pembela korban perundungan siber. Instrumen ini berbentuk skala Likert lima jenjang, yaitu: 1 = tidak pernah, 2 = pernah, 3 = kadang-kadang, 4 = sering, atau 5 = hampir selalu. Hasil adaptasi dan validasi menunjukkan bahwa BDCBES memiliki properti psikometrik yang memuaskan. Hal ini dibuktikan dengan skor mentah varians yang dapat dijelaskan oleh pengukuran sebesar 39.8%, indeks reliabilitas item,

reliabilitas *person*, dan *Cronbach's alpha* sebesar .99, .73, and .83. selain itu, digunakan juga instrumen Evaluasi PKM yang mengukur kualitas layanan, pemenuhan kebutuhan, dan kepuasan terhadap layanan kelompok psikoedukasi dengan model bermain peran.

Teknik analisis data menggunakan statistik deskriptif (*mean* dan *sd logit*) dan inferensial (*paired sample t-test*). Secara operasional analisis data kuantitatif menggunakan bantuan *software SPSS v.23.0*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Rangkaian kegiatan PkM meliputi: perizinan, rapat persiapan PkM antara tim pelaksana PKM berkolaborasi dengan panitia kegiatan *Kelompok Bimbingan dan Konseling Remaja (KBKR) Goes to School* (PKM-KGTS 2024), *training of trainer* (ToT) peer helper pelaksana kelompok psikopedukasi dengan bermain peran dalam PKM-KGTS 2024, asesmen (*pre-test*), pelaksanaan kelompok psikoedukasi dengan model bermain peran, dan *posttest*. Pertama, rapat perdana persiapan pelaksanaan PKM-KGTS 2024 antara pelaksana PKM dan 12 panitia inti KGTS 2024 pada hari tanggal 24 Juni 2024 pukul 08.00 – 09.00 WIB melalui *zoom meeting*.

Kedua, perizinan ke pihak sekolah. Perizinan dilaksanakan pada hari Senin tanggal 8 Juli 2024. Pada hari Jum'at tanggal 12 Juli 2024, pihak MAN (Kepala Sekolah/Guru BK/K) menerima dan mengizinkan pelaksana PkM-KGTS 2024 untuk melaksanakan PkM-KGTS 2024 di sekolahnya. Pada hari Senin tanggal 15 Juli 2024 tim PKM-KGTS 2024 datang ke MAN untuk membahas teknis pelaksanaan kegiatan. Kepala sekolah memberikan waktu pelaksanaan kegiatan pada hari Jum'at tanggal 26 Juli 2024 karena hari lainnya sudah penuh dengan agenda kegiatan sekolah.

Ketiga, rapat pembahasan susunan acara/Rencana Pelaksanaan Layanan Bimbingan Kelompok, *ToT peer helper* PKM-KGTS 2024 dalam penerapan kelompok psikoedukasi untuk mencegah perundungan siber peserta didik MAN. Kegiatan dilaksanakan pada hari tanggal 22 Juli 2024 pukul 08.00 – 09.00 WIB dan 19.30 – 20.30 WIB melalui *zoom meeting* diikuti oleh

pelaksana PKM, panitia inti dan enam *peer helper* PKM-KGTS 2024.

Keempat, pelaksanaan PKM-KGTS 2024 bagi peserta didik di salah satu MAN di Jakarta. Kegiatan dihadiri oleh ketua pelaksana PKM, tiga guru BK/K, empat wali kelas XI, 36 peserta didik kelas XIA-XIF, enam *peer helper*, dan 40 panitia PKM-KGTS 2024. Kegiatan dimulai pukul 06.30 dengan registrasi peserta, pembukaan, sambutan dari pihak MAN yang diwakili oleh guru BK/K kelas XI, sambutan dari ketua pelaksana PKM, sambutan dari ketua umum KBKR, sambutan dari ketua pelaksana PKM, perkenalan dan *ice breaking*, dan foto bersama.



Gambar 1. Sambutan Pembukaan PKM-KGTS 2024



Gambar 2. Foto Bersama Kegiatan Pembukaan PKM-KGTS 2024

Selanjutnya pembentukan kelompok peserta didik dan *peer helper*-nya. Kegiatan kelompok psikoedukasi dengan model bermain peran diawali dengan pelaksanaan asesmen (*pre-test*) kecenderungan perundungan siber pada peserta didik kelas XIA-XIF yang dipandu *peer helper* pada setiap kelompok. Asesmen kecenderungan perundungan siber menggunakan *Behavior During Cyberbullying Episodes Scale (BDCBES; Pozzoli & Gini, 2020)* versi adaptasi dan

validasi oleh pelaksana PKM (Herdi, 2024; *inpress*). Instrumen ini mengukur kecenderungan menjadi korban, pelaku, pembela korban, dan saksi pasif perundungan siber. Seluruh (36) peserta didik yang menjadi peserta PKM-KGTS 2024 mengikuti asesmen kecenderungan perundungan siber. Selanjutnya, *peer helper* pada setiap kelompok menjelaskan dan *sharing* dengan peserta didik MAN tentang hasil asesmen kecenderungan perundungan siber.

Kelima, kegiatan kelompok psikoedukasi dengan model bermain peran untuk mencegah perundungan siber dilaksanakan pada hari Jum'at, 26 Juli 2024 di Aula MAN. Kegiatan dilakukan dengan mengikuti sintaks/prosedur kelompok psikoedukasi dengan model bermain peran sebagaimana yang diuraikan di bagian metode. Kegiatan diikuti oleh 36 peserta didik kelas XIA-XIF MAN yang dibagi ke dalam enam kelompok @ enam orang peserta didik dan dipandu oleh satu orang *peer helper*.

Keenam, pelaksanaan evaluasi (*post-test*) kecenderungan peran perundungan siber dan kepuasan peserta didik kelas XIA-XIF terhadap layanan kelompok psikoedukasi dengan model bermain peran. *Posttest* kecenderungan peran perundungan siber menggunakan *Behavior During Cyberbullying Episodes Scale versi peserta didik MAN* hasil adaptasi dan validasi Herdi (2024; *inpress*). Instrumen ini mengukur kecenderungan menjadi pelaku, korban, pembantu korban, dan saksi pasif perundungan siber. Selain itu, digunakan juga instrumen evaluasi proses dan hasil layanan kelompok psikoedukasi dengan model bermain peran. Seluruh (36) peserta didik kelas XIA-XIF MAN di Jakarta mengikuti evaluasi ini. Terakhir, penutupan kegiatan PKM-KGTS 2024 dengan tema penerapan kelompok psikoedukasi dengan model bermain peran untuk mencegah perundungan siber peserta didik MAN.

Hasil asesmen menggunakan *BDCBES* menunjukkan bahwa peserta didik kelas XIA-XIF dari salah satu MAN di Jakarta sebelum penerapan kelompok psikoedukasi dengan model bermain peran cenderung menjadi peran saksi pasif perundungan siber ($M = 2.5$; $SD = 1.0$), pembela korban perundungan siber ($M = 2.0$; $SD = .8$), korban perundungan siber ($M = 1.6$; $SD = .7$), dan pelaku perundungan

siber ($M = 1.4$; $SD = .5$) dari skala 1-5. Hasil secara rinci disajikan pada Tabel 6.1.

Peran saksi pasif perundungan siber peserta didik MAN cenderung sedang yang ditunjukkan dengan: (a) diam tanpa berpartisipasi langsung ketika dimasukkan ke dalam kelompok di media sosial; (b) hanya melihat tanpa melakukan apa-apa karena merasa bukan urusannya sendiri ketika menerima foto atau gambar memalukan dari seseorang di media sosial; (c) tidak peduli ketika ada salah satu anggota kelompok yang dikeluarkan dari keanggotaan kelompok di media sosial; dan (d) sadar tapi tidak melakukan apa-apa ketika ada anggota kelompok yang diancam atau dihina melalui media sosial,, baik HP atau internet.

Peran pembela korban perundungan siber peserta didik MAN cenderung rendah yang ditunjukkan dengan: (a) kadang membela seseorang yang dihina atau diancam melalui HP atau internet; (b) kadang membela seseorang yang dikeluarkan dari keanggotaan kelompok di media sosial tertentu; (c) kadang membela seseorang yang dikeluarkan dari keanggotaan kelompok dan diperbincangkan yang membuatnya merasa buruk di media sosial tertentu; dan (d) jarang membela seseorang yang diolok-olok di media sosial tertentu.

Peran korban perundungan siber peserta didik MAN cenderung rendah. Hal ini

ditandai oleh: (a) jarang mengalami foto atau gambar pribadi yang memalukan tersebar di media sosial oleh orang lain; dan (b) hampir tidak pernah diolok-olok, dihina, diancam, atau dikeluarkan dari keanggotaan kelompok di media sosial tertentu.

Peran pelaku perundungan siber peserta didik MAN cenderung rendah. Hal ini dibuktikan dengan jarang membagikan foto atau gambar orang lain yang melakukan di media sosial; (b) hampir tidak pernah mengolok-olok, menghina, mengancam, dan/atau mengeluarkan seseorang dari keanggotaan kelompok di media sosial tertentu.

Hasil evaluasi menggunakan *BDCBES* menunjukkan bahwa peserta didik kelas XIA-XIF dari salah satu MAN di Jakarta setelah penerapan kelompok psikoedukasi dengan model bermain peran cenderung menjadi peran pembela korban perundungan siber ($M = 2.3$; $SD = .9$), saksi pasif perundungan siber ($M = 2.1$; $SD = 1.1$), korban perundungan siber ($M = 1.4$; $SD = .6$), dan pelaku perundungan siber ($M = 1.2$; $SD = .4$) dari skala 1-5. Tampak bahwa terjadi penurunan peran dari saksi pasif (-.4), pelaku dan korban perundungan siber (-.2). Sebaliknya, terjadi kenaikan skor pada peran pembela korban perundungan siber (.3) dari skala 1-5. Hasil secara rinci disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil *Pretest*, *Posttest*, dan *Gains* Perundungan Siber

| Peran Perundungan Siber | <i>Pretest</i> | | <i>Posttest</i> | | <i>Gains</i> |
|-------------------------|----------------|-----------|-----------------|-----------|--------------|
| | <i>M</i> | <i>SD</i> | <i>M</i> | <i>SD</i> | |
| Pelaku (CB) | 1.4 | 0.5 | 1.2 | 0.4 | -0.2 |
| Korban (CV) | 1.6 | 0.7 | 1.4 | 0.6 | -0.2 |
| Pembela Korban (CD) | 2.0 | 0.8 | 2.3 | 0.9 | 0.3 |
| Saksi Pasif (CPB) | 2.5 | 1.0 | 2.1 | 1.1 | -0.4 |

Peran saksi pasif perundungan siber peserta didik MAN cenderung sedang yang ditunjukkan dengan: (a) diam tanpa berpartisipasi langsung ketika dimasukkan ke dalam kelompok di media sosial; (b) hanya melihat tanpa melakukan apa-apa karena merasa bukan urusannya sendiri ketika menerima foto atau gambar memalukan dari seseorang di media sosial; (c) tidak peduli ketika ada salah satu anggota kelompok yang dikeluarkan dari keanggotaan kelompok di media sosial; dan (d) sadar tapi tidak

melakukan apa-apa ketika ada anggota kelompok yang diancam atau dihina melalui media sosial,, baik HP atau internet.

Peran pembela korban perundungan siber peserta didik MAN cenderung rendah yang ditunjukkan dengan: (a) kadang membela seseorang yang dihina atau diancam melalui HP atau internet; (b) kadang membela seseorang yang dikeluarkan dari keanggotaan kelompok di media sosial tertentu; (c) kadang membela seseorang yang dikeluarkan dari keanggotaan kelompok dan

diperbincangkan yang membuatnya merasa buruk di media sosial tertentu; dan (d) jarang membela seseorang yang diolok-olok di media sosial tertentu.

Peran korban perundungan siber peserta didik MAN cenderung rendah. Hal ini ditandai oleh: (a) jarang mengalami foto atau gambar pribadi yang memalukan tersebar di media sosial oleh orang lain; dan (b) hampir tidak pernah diolok-olok, dihina, diancam, atau dikeluarkan dari keanggotaan kelompok di media sosial tertentu.

Peran pelaku perundungan siber peserta didik MAN cenderung rendah. Hal ini dibuktikan dengan jarang membagikan foto atau gambar orang lain yang melakukan di media sosial; (b) hampir tidak pernah mengolok-olok, menghina, mengancam, dan/atau mengeluarkan seseorang dari keanggotaan kelompok di media sosial tertentu.

Efektivitas penerapan kegiatan kelompok psikoedukasi dengan model bermain peran terhadap perundungan siber dilakukan dengan melakukan *paired samples test* pada setiap kelompok peran perundungan siber. Hasil pengujian menunjukkan bahwa: Pertama, terdapat perbedaan yang signifikan pada peran pelaku perundungan siber antara sebelum dan setelah penerapan kegiatan kelompok psikoedukasi dengan model bermain peran. Hal ini dibuktikan dengan nilai *Sig. (2-tailed)* = .042 < p = .05 dengan skor t = 2.114. Dengan kata lain, penerapan kelompok psikoedukasi dengan model bermain peran efektif dapat menurunkan kecenderungan peran pelaku perundungan siber pada peserta didik MAN di Jakarta.

Kedua, tidak terdapat perbedaan yang signifikan pada peran korban perundungan siber antara sebelum dan setelah penerapan kegiatan kelompok psikoedukasi dengan model bermain peran. Hal ini dibuktikan dengan nilai *Sig. (2-tailed)* = .314 > p = .05 dengan skor t = 1.021. Dengan kata lain, penerapan kelompok psikoedukasi dengan model bermain peran tidak efektif menurunkan kecenderungan peran korban perundungan siber pada peserta didik MAN di Jakarta.

Ketiga, tidak terdapat perbedaan yang signifikan pada peran pembela korban perundungan siber antara sebelum dan setelah penerapan kegiatan kelompok psikoedukasi dengan model bermain peran. Hal ini dibuktikan dengan nilai *Sig. (2-tailed)* = .115 > p = .05 dengan skor t = -1.617. Dengan kata lain, penerapan kelompok psikoedukasi dengan model bermain peran tidak efektif meningkatkan kecenderungan peran pembela korban perundungan siber pada peserta didik MAN di Jakarta.

Terakhir, terdapat perbedaan yang signifikan pada peran pelaku perundungan siber antara sebelum dan setelah penerapan kegiatan kelompok psikoedukasi dengan model bermain peran. Hal ini dibuktikan dengan nilai *Sig. (2-tailed)* = .030 < p = .05 dengan skor t = 2.261. Dengan kata lain, penerapan kelompok psikoedukasi dengan model bermain peran efektif dapat menurunkan kecenderungan peran saksi pasif perundungan siber pada peserta didik MAN di Jakarta, data disajikan pada tabel 2.

Tabel 2. *Paired Sample Test* Perundungan Siber

| <i>Paired Sample Test</i> | <i>Paired Difference</i> | | | <i>95% Confidence Interval of the Difference</i> | | | |
|----------------------------------|--------------------------|-----------|------------|--|--------------|----------|------------------------|
| | Mean | <i>SD</i> | <i>SEM</i> | <i>Lower</i> | <i>Upper</i> | <i>t</i> | <i>Sig. (2-tailed)</i> |
| $CB_{Pretest} - CB_{Posttest}$ | .14722 | .41781 | .06963 | .00586 | .28859 | 2.114 | .042 |
| $CV_{Pretest} - CV_{Posttest}$ | .11389 | .66897 | .11149 | -.11246 | .34023 | 1.021 | .314 |
| $CD_{Pretest} - CD_{Posttest}$ | -.24722 | .91760 | .15293 | -.55769 | .06325 | -1.617 | .115 |
| $CPB_{Pretest} - CPB_{Posttest}$ | .40556 | 1.07622 | .17937 | .04141 | .76970 | 2.261 | .030 |

*Keterangan: *CB* = Pelaku; *CV* = Korban; *CD* = Pembela Korban; *CPB* = Saksi Pasif Perundungan Siber

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa peserta didik kelas XIA-XIF dari salah satu MAN di Jakarta menilai bahwa: Pertama, layanan kelompok psikoedukasi dengan

model bermain peran untuk mencegah perundungan siber sangat berkualitas (M = 4.7; SD = .5; 72.2%), sangat sesuai dengan keinginan/kebutuhan peserta didik (M = 4.6;

$SD = .7$; 63.9%), dan sebagian besar cukup memenuhi kebutuhan peserta didik ($M = 3.1$; $SD = .7$; 69.4%). Kedua, kegiatan ini sangat membantu mencegah dan mengatasi perundungan siber ($M = 4.7$; $SD = .6$; 69.4%). Ketiga, peserta didik mengaku sangat puas terhadap layanan kelompok psikoedukasi dengan model bermain peran ($M = 4.6$; $SD = .6$; 69.4%). Keempat, peserta didik kelas XIA-XIF yang mengikuti kegiatan sangat dan akan

merekomendasikan layanan kelompok psikoedukasi dengan model bermain peran untuk mencegah perundungan siber kepada peserta didik lain ($M = 4.5$; $SD = .7$; 61.1%). Kelima, peserta didik mengaku sangat ingin dan pastinya akan mengikuti layanan serupa jika diadakan kembali pada tahun berikutnya ($M = 4.4$; $SD = .9$; 61.1%). Hasil evaluasi secara rinci disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Kepuasan Peserta Didik MAN terhadap Kelompok Psikoedukasi

| Indikator | <i>M</i> | <i>SD</i> | Kualitas | | | | |
|---|----------|-----------|----------|------|------|------|-----|
| | | | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 |
| Kualitas Layanan | 4.7 | 0.5 | 72.2 | 25 | 2.8 | 0 | 0 |
| Kesesuaian Layanan | 4.6 | 0.7 | 63.9 | 27.8 | 8.3 | 0 | 0 |
| Pemenuhan Kebutuhan | 3.1 | 0.7 | 8.3 | 8.3 | 69.4 | 13.9 | 0 |
| Merekomendasikan Layanan | 4.5 | 0.7 | 61.1 | 25 | 13.9 | 0 | 0 |
| Mengatasi Perundungan Siber | 4.7 | 0.6 | 72.2 | 22.2 | 5.6 | 0 | 0 |
| Kepuasan terhadap Layanan | 4.6 | 0.6 | 69.4 | 25 | 5.6 | 0 | 0 |
| Keinginan Mengikuti Layanan Selanjutnya | 4.4 | 0.9 | 61.1 | 27.8 | 8.3 | 0 | 2.8 |

Penelitian ini membuktikan dan memperkuat hasil riset sebelumnya bahwa kelompok psikoedukasi sebaya efektif untuk mengurangi perundungan siber peserta didik SMP di Arab Saudi (Al-Mafraji, 2022). Program psikoedukasi berbasis CBT secara daring (Chillemi, Abbott, Austin, & Knowles, 2020) dalam *setting* kelompok sebaya terbukti secara signifikan dapat meningkatkan sikap mencari bantuan dan dukungan sosial teman sebaya dan keterlibatan dalam konseling (Wright & Wachs, 2023) dan lebih disukai remaja karena lebih fleksibel (Midgett, Dumas, & Hausheer, 2022).

Selain itu, bermain peran terbukti merupakan salah satu strategi yang tepat digunakan karena berhubungan dengan masalah melalui tindakan; suatu masalah digambarkan, diambil tindakan, dan dibahas. Inti bermain peran adalah keterlibatan peserta dan pengamat dalam situasi masalah sebenarnya dan keinginan untuk mengatasi masalah hubungan antarpribadi yang timbul. Proses bermain peran dapat memberikan sampel perilaku bagi peserta didik untuk: (1) mengeksplorasi perasaan; (2) menghasilkan wawasan ke dalam sikap, nilai-nilai, dan persepsi; (3) mengembangkan keterampilan dan sikap pengentasan masalah; dan (4) mengeksplorasi materi dengan berbagai cara

(Joice, Weil, & Calhoun, 2015). Kajian terkini menunjukkan melalui bermain peran, peserta didik dapat mempelajari perundungan siber, meningkatkan kesadaran, mengambil tindakan yang tepat, dan menggunakan cara resolusi konflik secara tepat dan efektif untuk menghentikan dan mengatasi perundungan siber.

SIMPULAN DAN SARAN

Hasil PkM dapat disimpulkan bahwa penerapan kelompok psikoedukasi dengan model bermain peran terbukti dapat mencegah perundungan siber peserta didik kelas XIA-F di salah satu MAN di Jakarta. Hal ini terbukti dari perbedaan yang signifikan pada peran saksi pasif dan pelaku perundungan yang menurun dan peningkatan skor walaupun tidak signifikan pada peran pembela korban perundungan siber. Peserta didik menilai bahwa kegiatan ini sangat berkualitas, sangat sesuai dengan keinginan dan kebutuhan, sangat membantu dalam mencegah dan mengatasi perundungan siber, sangat puas, sangat merekomendasikan kepada peserta didik lain, serta sangat menginginkan dan akan mengikuti jika kegiatan serupa diadakan kembali di tahun berikutnya.

Saran penelitian untuk peserta didik MAN dapat mengikuti asesmen diri dengan menggunakan instrumen standar untuk memahami peran perundungan, mengikuti kelompok psikoedukasi dengan model bermain peran untuk mengembangkan berbagai keterampilan dalam mencegah perundungan siber, serta mengikuti konseling kelompok atau individual untuk mengatasi dampak perundungan siber. Saran bagi guru BK/K dapat memanfaatkan instrumen asesmen perundungan siber dan menggunakan modul ajar kelompok psikoedukasi dengan model bermain peran untuk mencegah perundungan siber peserta didik MAN.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penghargaan yang tulus disampaikan kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Negeri Jakarta yang telah mendanai Penelitian Kolaboratif Nasional dengan Surat Keputusan Rektor Universitas Negeri Jakarta Nomor: 375/UN39/HK.02/2024 dan Nomor Kontrak: 409/PPK-FIP/KONTRAK-PKM/III/2024. Ucapan terima kasih disampaikan kepada Associate Professor Tiziana Fozzoli dari Department of Developmental Psychology and Socialisation, Universita Degli Studia Di Padova, Venezia, Italy atas izin penggunaan *the Behavior During Cyberbullying Episodes Scale*. Apresiasi juga disampaikan kepada civitas MAN 9, KBKR, peer helper dan panitia, PKM-KGTS 2024 Jakarta, peserta PKM-KGTS 2024, serta pihak-pihak yang membantu publikasi artikel ini.

DAFTAR RUJUKAN

- Al-Mafraji, S. (2022). The effectiveness of a peer-counseling program in reducing cyberbullying among middle school students. *Journal of Umm Al-Qura University for Educational and Psychological Sciences*, 14(3), 86-114. <https://doi.org/10.54940/ep20211839>.
- ASCA. (2012). *The ASCA National Model: A framework for school counseling programs* (3rd edition). Alexandria, VA: Author.
- ASCA. (2019). *The ASCA National Model: A framework for school counseling programs* (4th edition). Alexandria, VA: Author.
- Chillemi, K., Abbott, J. M., Austin, D. W., & Knowles, A. A. (2020). A pilot study of an online psychoeducational program on cyberbullying that aims to increase confidence and help-seeking behaviors among adolescents. *Cyberpsychology Behavior Social Network*, 23(4), 253-256. <https://doi.org/10.1089/cyber.2019.0081>.
- El Asam, A., & Samara, M. (2016). Cyberbullying and the law: A review of psychological and legal challenges. *Computers in Human Behavior*, 65, 127-141. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.08.012>.
- Gysbers, N. C., & Henderson, P. (2012). *Developing & managing your school guidance and counseling programs* (5th ed.). Alexandria, VA: Author.
- Joice, B., Weil, M., & Calhoun, E. (2015). *Models of teaching* (9th edition). USA: Pearson Education, Inc.
- Kowalski, R. M., Giumetti, G. W., Schroeder, A. N., & Lattanner, M. R. (2014). Bullying in the digital age: A critical review and meta-analysis of cyberbullying research among youth. *Psychological Bulletin*, 140(4), 1073-1137. <https://doi.org/10.1037/a0035618>.
- Li, J., Lou, C., & Lin, Y. (2018). Exploring Chinese youth's internet usage and cyberbullying behaviors and their relationship. *Asia Pacific Education Research*, 27, 383-394. <https://doi.org/10.1007/s40299-018-0397-y>.
- Liu, C., Liu, Z., & Yuan, G. (2021). Cyberbullying victimization and problematic Internet use among Chinese adolescents: Longitudinal mediation through mindfulness and depression. *Journal of Health Psychology*, 26(14), 2822-2831.

- <https://doi.org/10.1177/1359105320934158> .
- Liu, C., Liu, Z., & Yuan, G. (2020). The longitudinal influence of cyberbullying victimization on depression and posttraumatic stress symptoms: the mediation role of rumination. *Arch. Psychiatric Nurs.*, *34*, 206-210.
<https://doi.org/10.1016/j.apnu.2020.05.002>
- Liu, C., Liu, Z., & Yuan, G. (2022). Longitudinal associations between cyberbullying victimization, mindfulness, depression, and anxiety: A mediation analysis. *Journal of Aggression, Maltreatment & Trauma*, *31*(1), 121–132.
<https://doi.org/10.1080/10926771.2021.1876197> .
- Low, S., & Espelage, D. (2013). Differentiating cyber bullying perpetration from non-physical bullying: Commonalities across race, individual, and family predictors. *Psychology of Violence*, *3*(1), 39–52. <https://doi.org/10.1037/a0030308> .
- Lucas-Molina, B., Perez-Albeniz, A., & Fonseca-Pedrero, E. (2018). The potential role of subjective wellbeing and gender in the relationship between bullying or cyberbullying and suicidal ideation. *Psychiatry Research*, *270*, 595-601.
<https://doi.org/10.1016/j.psychres.2018.10.043> .
- Midgett, A., Doumas, D. M., & Hausheer, R. (2022). Development of a teacher module for a brief, bystander bullying intervention for middle schools: perspectives from school personnel. *Contemporary School Psychology*, *27*, 491-504.
<https://doi.org/10.1007/s40688-022-00413-9>
- Pozzoli, T., & Gini, G. (2020). Behavior during cyberbullying episodes: Initial validation of a new self-report scale. *Scandinavian journal of psychology*, *61*(1), 22–29.
<https://doi.org/10.1111/sjop.12517> .
- Tempo.co. (2023, November 6). *Isu perundungan dan kesehatan mental, Kemendikbud minta siswa lakukan ini*. <https://www.tempo.co/politik/isu-perundungan-dan-kesehatan-mental-kemendikbud-minta-siswa-lakukan-ini-124361>
- Wright, M. F., & Wachs, S. (2023). Cyberbullying Involvement and Depression among Elementary School, Middle School, High School, and University Students: The Role of Social Support and Gender. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, *20*(4), 2835.
<https://doi.org/10.3390/ijerph20042835> .
- Zhang, W., Huang, S., Lam, L., Evans, R., & Zhu, C. (2022). Cyberbullying definitions and measurements in children and adolescents: Summarizing 20 years of global efforts. *Frontiers in Public Health*, *10*, 1-17.
<https://doi.org/10.3389/fpubh.2022.1000504> .
- Ziomek-Daigle, J. (2016). *School counseling classroom guidance: Prevention, accountability, and outcome*. Los Angeles: SAGE.