



## **PENGARUH MODEL ROLE PLAYING DENGAN VIDEO TERHADAP KESADARAN DIRI PELAKU BULLYING PADA REMAJA DI PONDOK PUTRI HAFSHAWATY ZAINUL HASAN GENGGONG**

**Rini Ayu Setia Ningrum<sup>1</sup> Rizka Yunita<sup>2</sup> Erna Handayani<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup> Program Studi Sarjana Keperawatan Fakultas Ilmu Kesehatan

Universitas Hafshawaty Zainul Hasan Probolinggo, Indonesia

Email Korespondensi: [ayu824308@gmail.com](mailto:ayu824308@gmail.com)

### **ABSTRAK**

*Bullying* merupakan perilaku menyimpang yang umum terjadi di kalangan remaja dan berdampak negatif terhadap pelaku maupun korban. Salah satu penyebab utama perilaku ini adalah rendahnya kesadaran diri pelaku. Kesadaran diri yang rendah dapat menghambat kemampuan individu untuk merefleksikan perilaku serta memahami konsekuensi sosial dan emosionalnya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model Role Playing dengan video terhadap peningkatan kesadaran diri pelaku bullying. Penelitian ini menggunakan metode pre-eksperimental dengan pendekatan one group pre-test and post-test. Populasi berjumlah 56 pelaku bullying di Pondok Putri Hafshawaty, yang seluruhnya dijadikan sampel menggunakan teknik total sampling. Data dikumpulkan melalui kuesioner kesadaran diri sebelum dan sesudah intervensi. Intervensi dilakukan sebanyak empat kali dalam dua minggu dalam bentuk Role Playing dengan video, di mana responden memainkan peran sebagai pelaku, korban, dan pengamat bullying berdasarkan skenario nyata yang divisualisasikan dalam video. Pendekatan ini bertujuan untuk membangun empati, pemahaman, serta refleksi terhadap perilaku yang dilakukan. Hasil analisis menggunakan uji Wilcoxon menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada kesadaran diri, dengan nilai pre-test rata-rata 94,21 dan post-test rata-rata 123,29 serta nilai signifikansi  $p = 0,000$ . Hal ini menunjukkan bahwa model Role Playing dengan video efektif dalam meningkatkan kesadaran diri pelaku bullying.

**Kata kunci:** Role Playing, Video, Kesadaran Diri, Pelaku Bullying, Remaja

### **ABSTRACT**

*Bullying is common among adolescents and has a negative effect on both the perpetrator and the victim. One of the principal causes of this behavior is a lack of self-awareness of the perpetrator. Low self-awareness can hinder an individual's ability to reflect behavior and understand its social and emotional consequences. The study aims to see how role playing role models affect the increased awareness of the bully. The study uses pre-experimental methods with the approach of one group pre-test and post-test. The population was 56 perpetrators bullying at Female Hafshawaty Islamic Boarding School used total sampling technique. Data was collected through a questionnaire of self-awareness before*

*and after intervention. Intervention occurs four times in the two weeks of role playing with videos, where participants play the role of the perpetrators, victims, and bystanders bullying based on real-life scenarios visualized in the video. This approach aims to build empathy, understanding, and reflection on behaviors committed. Analysis using wilcoxon tests indicates a significant increase in self-awareness, with an average pre-test value of 94.21 and post-test average 123.29 and significant value  $p = 0,000$ . This suggests that role playing with videos is effective in raising awareness of the bully.*

*Key words: Role Playing, Video, Self-awareness, Bullies, Teenagers*

## PENDAHULUAN

Tindakan yang menyebabkan kerugian kepada orang lain, menyebabkan mereka menderita, dan mengganggu ketenangan mereka dikenal sebagai perundungan. Perundungan adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan tindakan penculikan, pelecehan, intimidasi, dan bahkan ancaman halus yang melampaui kekerasan sederhana. Tindakan-tindakan ini diulang selama beberapa tahun, menjadi regeneratif, dan membentuk kebiasaan atau tradisi yang membahayakan nyawa korban (Febriansyah & Yuningsih, 2024). Perundungan disebabkan oleh sejumlah variabel, termasuk kesenjangan ekonomi, keyakinan agama, perbedaan gender, norma budaya, dan praktik yang sering dilakukan oleh orang tua yang menghukum anak-anaknya yang lebih muda (Ahmad, 2021).

Remaja dapat belajar dan mengembangkan potensi mereka di sekolah. Remaja akan memperoleh keterampilan kognitif, psikologis, moral, dan emosional di sekolah. Perilaku Bullying di sekolah merupakan salah satu pemicu stres yang dapat terjadi di sekolah dan menghambat pertumbuhan remaja. Menurut sebagian besar orang tua dan sekolah, perilaku ini umum terjadi di sekolah. Kenyataannya, remaja akan mengalami masalah mereka sendiri sebagai akibat dari aktivitas ini. Jika perilaku tersebut telah menyebabkan kerugian atau masalah fisik bagi remaja yang dibully, itu dianggap sebagai Bullying yang serius (Noya et al., 2024).

Data yang diberikan menunjukkan bahwa, dari 78 negara yang disurvei, Indonesia merupakan negara kelima yang paling populer di dunia pada tahun 2023. Selain itu, Indonesia memiliki tingkat kekerasan remaja yang lebih tinggi dibandingkan negara-negara Asia lainnya termasuk Vietnam, Nepal, dan Kamboja, menurut Dana Darurat Anak Internasional Perserikatan Bangsa-Bangsa (UNICEF). Angka Bullying di Indonesia khususnya dilingkungan pendidikan, peningkatan setiap tahunnya terhitung sejak 2019 yang mencapai 11.057 kejadian dan meningkat lebih dari 100% pada tahun 2022 menjadi 21.241 kejadian. Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) telah menerima pengaduan kekerasan pada anak dalam kurun waktu 9 tahun dari 2019 sampai 2019 tercatat sebanyak 37.381 kasus. Pada kasus Bullying pada pendidikan dan sosial media tercatat mencapai angka 2.473 laporan dan diperkirakan terus meningkat (Ahmad, 2022).

Menurut Lembaga Perlindungan Anak (LPA) Jawa Timur kasus Kekerasan terhadap anak tercatat hingga pertengahan november 2022 mencapai 563 kasus (Pratiwi, Fitriani, dan Setiyadi, 2021). Berdasarkan data dari Dinas Pendidikan Kota Probolinggo, kurang lebih sekitar 35% siswa menyatakan pernah mengalami berbagai bentuk perundungan yakni tepat pada bentuk perundungan fisik, kurang lebih sekitar 40% siswa menyatakan pernah mengalami berbagai bentuk perundungan yakni tepat pada bentuk perundungan verbal, dan kurang lebih sekitar 25% siswa menyatakan pernah mengalami berbagai bentuk perundungan yakni tepat pada bentuk perundungan (Siswati & Saputra, 2023).

Berdasarkan hasil studi pendahuluan di Kabupaten Probolinggo pada tanggal 4 februari 2025 di Pondok Puteri Hafshawaty dengan menggunakan metode wawancara pada 10 remaja

putri di lakukan 6 orang (60%) responden tidak sadar telah melakukan perilaku Bullying seperti memanggil dengan nama hewan, 4 orang (40%) responden sadar telah melakukan perilaku Bullying seperti melempar dengan es batu, mengajak teman yang lain tidak menemani korban. Hal yang di rasakan pelaku Bullying merasa kuat dan berkuasa, ingin di terima dan di anggap keren, kurangnya empati, merasa bangga atau hebat, tidak peduli.

Remaja yang terlibat dalam perilaku Bullying biasanya memiliki masalah keluarga, seperti orang tua yang sering mendisiplinkan anak-anak mereka dengan keras. Ketika mereka menyaksikan orang tua mereka berkelahi, anak tersebut akan meniru perilaku Bullying dan menirunya dengan teman-temannya. Tradisi senioritas, yang memberi para senior pengaruh lebih besar terhadap suasana di sekolah atau di taman bermain, juga dapat menyebabkan Bullying . Para junior hanya dapat mematuhi dan mengikuti aturan jika para senior berbicara atau melakukannya (Putri, 2022).

Penindasan di kalangan remaja dapat terjadi dalam berbagai bentuk seperti Penindasan verbal (memanggil nama, berteriak, memfitnah, menghina, mengejek, mengolok-olok, bergosip, bersorak, dan menggunakan kata-kata kotor dan bahasa rasial), penindasan fisik (menendang, mencubit, menampar, mendorong, menusuk, menginjak kaki orang lain, menjegal, meludah, melempar benda, merampas, memukul, dan merusak properti), penindasan tidak langsung (mengabaikan, mengabaikan, mempermalukan di depan umum, menatap sinis, dan meremehkan orang lain) (Lusiana & Siful Arifin, 2022).

Banyak variabel yang dapat menyebabkan perilaku Bullying . Elemen ini mencakup komponen eksternal dan internal. Usia, jenis kelamin, kualitas kepribadian agresif, impulsif, manipulatif, dan keberadaan perilaku mengganggu adalah contoh elemen internal yang dapat menyebabkan perilaku Bullying di kalangan remaja. Masalah interaksi dengan teman sebaya dan kurangnya identifikasi kelompok menimbulkan kecenderungan Remaja dapat terlibat dalam perilaku Bullying karena pengaruh teman sebaya, orang tua, dan lingkungan. Remaja dapat dipengaruhi untuk terlibat dalam perilaku Bullying oleh teman sebayanya, baik di dalam maupun di luar lingkungan sekolah.

Pertumbuhan remaja akan terganggu jika Bullying tidak dihentikan, dan baik korban maupun pelaku mungkin memiliki berbagai masalah dalam hidup mereka. Korban Bullying di sekolah dapat mengalami berbagai efek negatif, termasuk prestasi akademik yang menurun sebagai akibat dari gangguan dalam proses pembelajaran, harga diri yang rendah, pembalasan, kebencian terhadap pelaku Bullying , kecemasan, rasa malu, mengunci diri, stres, depresi, pikiran untuk bunuh diri, dan rasa takut pergi ke sekolah karena mereka merasa tidak aman di sana. Efek tambahannya adalah bahwa pelaku Bullying dapat membawa perilaku Bullying ke lingkungan rumah dan keluarga, seperti melarikan diri dari rumah, membolos sekolah, atau terlibat dalam kegiatan kriminal, mengonsumsi alkohol, atau menggunakan narkoba ilegal (Sucipto, 2022).

Mengingat semakin seriusnya masalah ini dan dampaknya, yang dianggap berbahaya baik dari sudut pandang psikologis maupun fisik, perundungan di kalangan remaja memerlukan perhatian khusus. Setiap remaja di Indonesia dapat dibantu untuk mengembangkan kesadaran diri. Pemahaman bahwa seseorang harus stabil secara emosional, percaya diri, dan termotivasi untuk bereaksi terhadap lingkungannya dikenal sebagai kesadaran diri. Setiap remaja yang masih terdaftar di sekolah harus diajarkan kesadaran diri untuk mengenali perilaku perundungan dan memahami bahwa hal itu tidak dapat diterima karena dapat mengubah perilaku, karakter, atau pola pikir korban atau pelaku. Hal itu secara signifikan memengaruhi masa depan remaja (Sari et al., 2022).

situasi ini, kesadaran diri dapat memberikan konteks bagi pengalaman kepribadian, termasuk sisi positif, negatif, dan perasaannya. Remaja yang sadar diri akan memiliki pemahaman yang lebih baik tentang siapa mereka dan mampu mengendalikan emosi mereka.

Remaja dapat memperoleh manfaat dari hal ini dengan menjauhi tindakan yang dapat mengakibatkan perundungan (Habsy & Alamsyah, 2024).

Kesadaran diri yang lebih tinggi di kalangan remaja dikaitkan dengan perilaku sosial yang lebih baik dan kemungkinan yang lebih rendah untuk melakukan perundungan. Dengan demikian, membantu remaja menjadi lebih sadar diri dapat menjadi taktik yang berguna untuk menghentikan perundungan di masyarakat dan sekolah. Remaja yang mengalami perilaku perundungan di masa mendatang khawatir tentang apa yang akan terjadi pada mereka atau takut bahwa mereka mungkin menjadi sasaran perilaku yang sama di masa mendatang. Kolaborasi antara pendidik, orang tua, dan masyarakat sangat penting untuk membantu murid menjadi lebih sadar diri (Taufik et al., 2023).

Teknik Role playing dengan video digunakan dalam penelitian ini untuk membantu remaja menjadi lebih sadar diri. Bermain peran, sebuah metode untuk menguasai materi pembelajaran dengan menumbuhkan kreativitas dan apresiasi siswa, merupakan bagian dari pembelajaran yang dibangun atas pengalaman yang menyenangkan. Cara lain untuk menganggap bermain peran adalah sebagai semacam simulasi yang biasanya digunakan untuk hubungan interpersonal dan pendidikan sosial. Melalui pengalaman berpartisipasi dalam proses simulasi, tujuan simulasi adalah untuk menumbuhkan percakapan. Sebenarnya, dengan "melakukan sesuatu" dalam keadaan fiktif, simulasi lebih cocok untuk mengasah kemampuan tertentu (Rachma, 2022).

Fenomena Bullying dikalangan remaja menjadi perhatian dalam penelitian ini yang akan dilakukan penelitian mengenai "Pengaruh Model Role Playing Dengan Video Terhadap Kesadaran Diri Pelaku Bullying Pada Remaja Di Pondok Putri Hafshawaty".

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode pre-eksperimental dengan pendekatan one group pre-test and post-test. Populasi berjumlah 56 pelaku bullying di Pondok Putri Hafshawaty, yang seluruhnya dijadikan sampel menggunakan teknik total sampling. Data dikumpulkan melalui kuesioner kesadaran diri sebelum dan sesudah intervensi. Intervensi dilakukan sebanyak empat kali dalam dua minggu dalam bentuk Role Playing dengan video, di mana responden memainkan peran sebagai pelaku, korban, dan pengamat bullying berdasarkan skenario nyata yang divisualisasikan dalam video. Pendekatan ini bertujuan untuk membangun empati, pemahaman, serta refleksi terhadap perilaku yang dilakukan.

## HASIL PENELITIAN

Tabel 1: Karakteristik responden berdasarkan Data umum dan Data khusus terdiri dari Karakteristik responden yaitu sebagai berikut

No	Usia	Frekuensi (F)	Presentase (%)
1.	16 Tahun	27	48.2
2.	17 Tahun	29	51.8
	<b>Total</b>	<b>56</b>	<b>100.0</b>

  

No	Jenis kelamin responden	Frekuensi (F)	Presentase (%)
1.	Perempuan	56	100
	<b>Total</b>	<b>56</b>	<b>100</b>

  

No.	Kesadaran diri	Frekuensi (F)	Presentase (%)
-----	----------------	---------------	----------------

	<b>pelaku bullying</b>		
<b>1.</b>	<b>Baik</b>	<b>1</b>	<b>1.8</b>
<b>2.</b>	<b>Cukup</b>	<b>25</b>	<b>44.6</b>
<b>3.</b>	<b>Kurang</b>	<b>30</b>	<b>53.6</b>
	<b>Total</b>	<b>56</b>	<b>100.0</b>
<b>No.</b>	<b>Kesadaran diri pelaku bullying</b>	<b>Frekuensi (F)</b>	<b>Presentase (%)</b>
<b>1.</b>	<b>Baik</b>	<b>47</b>	<b>83.9</b>
<b>2.</b>	<b>Cukup</b>	<b>9</b>	<b>16.1</b>
	<b>Total</b>	<b>56</b>	<b>100.0</b>

*Sumber: Data Primer lembar kuesioner penelitian 2025*

Berdasarkan data yang diperoleh pada tabel 1 bahwa diatas didapatkan bahwa mayoritas usia terbanyak adalah usia 17 tahun sejumlah 29 (51.8%) dan usia 16 tahun sejumlah 27 (48.2%). 100% anak berada di usia remaja pertengahan. diatas di dapatkan bahwa terdapat responden Perempuan sejumlah 56 pelaku *bullying* (100%). mayoritas jenis kelamin responden terbanyak adalah perempuan. didapatkan kesadaran diri pelaku *bullying* sebelum diberikan *role playing* dengan video, responden terbanyak adalah kategori kurang 30 responden (53.6%), cukup sebanyak 25 (44.6%) dan baik 1 (1.8%). didapatkan kesadaran diri pelaku *bullying* sesudah diberikan *role playing* dengan video, responden terbanyak adalah kategori baik sebanyak 47 responden (83.9%) dan cukup sebanyak 9 (16.1%).

Tabel 2. Analisis pengaruh model *role playing* dengan video Terhadap Kesadaran Diri Pelaku *Bullying* Pada Remaja Di Pondok Putri Hafshawaty.

<b>Postest Kesadaran Diri</b>					<b>Total</b>		<b><math>\rho V</math></b>
<b>Pretest kesadaran diri</b>	<b>Baik</b>		<b>Cukup</b>				
		<b>F</b>	<b>%</b>	<b>F</b>	<b>%</b>	<b>F</b>	<b>%</b>
Baik	1	100.0	0	0	1	10	0.000
Cukup	23	92.0	2	8.0	25	10	
Kurang	23	76.7	7	23.3	30	10	
Total	47	83.9	9	16.1	56	10	
						0	

Sumber : Data Primer Penelitian 2025

Berdasarkan table 2 Hasil uji statistic dengan menggunakan windows SPSS Wilcoxon Signed Rank Test SPSS didapatkan  $P=0,000$  dengan  $\alpha = <0,05$ , p lebih kecil dibandingkan dengan  $\alpha$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Dan hasil tabulasi silang berdasarkan tabel data pada saat pretest kategori kurang sebanyak 30 responden (53.6%), kategori cukup sebanyak 25 responden (44.6%) dan kategori baik sebanyak 1 responden (1.8%). Setelah diberikan intervensi atau hasil data post test pada kategori baik sebanyak 47 responden (83,9%),

kategori cukup sebanyak 9 responden (16,1%). Dapat disimpulkan bahwa ada Pengaruh Model Role playing Dengan Video Terhadap Kesadaran Diri Pelaku Bullying Pada Remaja Di Pondok Putri Hafshawaty.

## PEMBAHASAN

### **Mengidentifikasi kesadaran diri pelaku bullying pada remaja sebelum diberikan role playing dengan video.**

Berdasarkan hasil analisis penelitian pada tabel 1 didapatkan kesadaran diri pelaku bullying sebelum diberikan role playing dengan video terhadap kesadaran diri pelaku bullying pada remaja, responden terbanyak adalah kategori kurang 30 responden (53,6%) dimana tindakan seperti mengejek, menyindir, mengolok-olok, atau melakukan kontak fisik dalam konteks bercanda sebenarnya dapat termasuk dalam perilaku bullying. Namun, sebagian besar remaja belum mampu mengenali bahwa perilaku tersebut memiliki dampak negatif terhadap orang lain dan responden paling sedikit kategori baik 1 responden (1,8%) dimana hal ini menunjukkan bahwa ada beberapa remaja yang mulai memahami bahwa tindakan seperti mengejek, menyindir, atau mengancam teman bukanlah sesuatu yang dapat dibenarkan. Namun demikian, pemahaman tersebut belum sepenuhnya konsisten dalam penerapan sehari-hari.

Pada hasil penelitian ditemukan bahwa terdapat 1 responden yang sudah berada pada kategori baik saat pretest, meskipun seluruh responden telah melalui proses skrining sebagai pelaku bullying. Hal ini dapat dijelaskan bahwa meskipun responden pernah melakukan tindakan bullying, tingkat kesadaran diri yang dimiliki tidak sepenuhnya rendah. Responden tersebut kemungkinan sudah memiliki pemahaman dan pengetahuan yang lebih baik mengenai dampak negatif bullying, baik dari pengalaman pribadi, pernah menjadi korban, maupun hasil pendidikan dan lingkungan keluarga yang menanamkan nilai moral dan agama.

Selain itu, perilaku bullying yang dilakukan responden tersebut bisa jadi bersifat ringan atau dilakukan dalam konteks bercanda, sehingga ia masih mampu merefleksikan perbuatannya sebagai sesuatu yang salah. Kondisi ini menunjukkan adanya perbedaan individu dalam hal kematangan emosional, kemampuan reflektif, serta pengaruh lingkungan. Dengan demikian, meskipun termasuk dalam kelompok pelaku bullying, responden tersebut telah memiliki kesadaran diri yang relatif baik sejak awal, hanya saja masih belum konsisten dalam mengendalikan perilaku sehari-hari.

Kesadaran diri adalah keadaan ketika seseorang dapat menyadari emosi yang sedang menghinggapi pikirannya akibat permasalahan-permasalahan yang dihadapi untuk selanjutnya ia dapat menguasainya (Syaina et al., 2025). Selain itu kesadaran diri atau self-awareness juga merupakan wawasan ke dalam atau wawasan mengenai alasan-alasan dari tingkah laku sendiri atau pemahaman diri sendiri. Kesadaran diri juga menjadi titik tolak bagi perkembangan pribadi. Kesadaran diri yang tinggi dapat dilihat dari seberapa jauh individu dapat mengenali dirinya sendiri dalam emosi, pengakuan diri yang akurat serta kepercayaan diri (Widyayanti & Ama, 2021). Kesadaran diri tidak hanya berperan dalam pengembangan identitas diri, tetapi juga penting untuk pengembangan keterampilan emosional dan sosial remaja. Meningkatkan kesadaran diri melalui pendidikan karakter, pelatihan refleksi diri, dan metode aktif seperti Role playing menjadi strategi penting dalam membina generasi muda yang sehat secara emosional dan sosial (Boyatzis et al., 2021)

Bullying tidak muncul secara tiba-tiba, melainkan dipengaruhi oleh berbagai faktor yang saling berkaitan, salah satunya adalah lingkungan keluarga. Pola asuh yang keras dan otoriter berkontribusi besar dalam membentuk perilaku agresif pada anak (Hayyin et al., 2025). Keluarga yang tidak harmonis dan kurang perhatian emosional juga dapat melemahkan kondisi psikologis anak. Perlakuan verbal yang merendahkan dari orang tua,

seperti penghinaan atau kata-kata kasar, berdampak negatif pada rasa percaya diri dan kemampuan sosial anak (Musa Habibi et al., 2024). Selain itu, kurangnya peran aktif orang tua dalam membentuk perilaku positif membuat anak lebih rentan melakukan tindakan menyimpang. Siswa pun mengakui bahwa kurangnya perhatian dari orang tua menjadi penyebab utama lemahnya pembentukan karakter yang baik (Firmansyah, 2022).

Kepuasan diri dapat menimbulkan rasa superioritas pada individu, terutama ketika ia berhasil menunjukkan dominasinya terhadap orang lain. Hal ini membuat pelaku bullying cenderung memandang dirinya sebagai sosok yang berkuasa dan populer (Pramesti, 2024). Pelaku bullying umumnya menggunakan kekerasan untuk mengontrol orang lain dan menunjukkan tingkat empati yang rendah terhadap korbannya. Mereka bahkan dapat membenarkan tindakannya sendiri karena tidak mampu merasakan penderitaan orang lain (Rasmita & Pasaribu, 2024). Selain itu, rendahnya kontrol diri juga menjadi faktor pemicu, di mana siswa yang tidak mampu mengatur emosi dalam situasi sulit lebih rentan terpengaruh oleh lingkungan negatif dan melakukan tindakan agresif. Penindasan lebih sering terjadi pada remaja yang lemah dalam kendali diri dan berada di sekolah dengan pengawasan yang longgar. Sebaliknya, siswa dengan kontrol diri yang baik mampu mengelola perilaku secara positif dengan mempertimbangkan konsekuensi sebelum bertindak (Sudiarti et al., 2021).

Lingkungan pendidikan juga memiliki peran penting dalam terjadinya bullying. Kurangnya pengawasan dari guru, lemahnya kebijakan anti-bullying, dan budaya persaingan yang tidak sehat dapat mendorong siswa untuk bersikap agresif (Hayyin et al., 2025). Sekolah yang tidak memiliki lingkungan yang aman dapat membuat siswa saling merendahkan atau memberi pengaruh negatif satu sama lain. Selain itu, pemberian hukuman yang tidak mendidik bisa mengurangi rasa saling menghormati di antara siswa. Meskipun orang tua dan guru berusaha menciptakan suasana belajar yang aman, perilaku bullying sering dianggap hal biasa dan tidak ditangani dengan serius. Padahal, bullying dapat memberi dampak psikologis yang berat bagi korban. Oleh karena itu, penting bagi sekolah untuk meningkatkan pengawasan dan membangun budaya yang tegas menolak segala bentuk bullying (Musa Habibi et al., 2024)

Faktor sosial seperti pengaruh teman sebaya dan media memiliki peran penting dalam mendorong perilaku bullying. Anak-anak dan remaja sering melakukan bullying demi mendapatkan penerimaan dari kelompok, meskipun mereka sebenarnya merasa tidak nyaman (Musa Habibi et al., 2024). Tekanan sosial yang kuat, terutama di masa remaja, membuat mereka terdorong untuk memenuhi standar tertentu agar tidak dikucilkan. Mereka yang dianggap berbeda baik dari segi penampilan, status ekonomi, maupun kemampuan akademik lebih rentan menjadi korban. Selain itu, tayangan media dan konten di media sosial sering menampilkan perilaku agresif yang kemudian ditiru oleh anak-anak, sehingga memperkuat normalisasi bullying dalam lingkungan sosial mereka (Stekom, 2025). Penggunaan media sosial yang tidak terkontrol juga meningkatkan risiko terjadinya intimidasi secara daring (cyberbullying), yang kini menjadi salah satu bentuk bullying yang paling umum di kalangan remaja. Hal ini menjadikan media sosial sebagai salah satu faktor penyebab yang memperburuk perilaku bullying di era digital (Sari et al., 2022).

Menurut asumsi peneliti bahwa sebagian besar responden dalam kategori kurang mengenai kesadaran diri pelaku bullying, sehingga banyak responden kurang memahami cara meningkatkan kesadaran diri. Memasuki Era Globalisasi seperti sekarang ini, banyak sekali muncul permasalahan dalam pendidikan salah satunya adalah perilaku bullying (Dewi et al., 2023) manusia tidak terlahir sebagai pengganggu dan penggertak orang yang lemah, pentingnya meningkatkan pemahaman tentang kesadaran diri pelaku bullying. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Kurniasari et al., 2024) menunjukkan bahwa penggunaan teknik role playing berbasis video efektif dalam meningkatkan kesadaran diri.

## **Mengidentifikasi Kesadaran Diri Pelaku Bullying Pada Remaja Sesudah Diberikan Role Playing Dengan Video.**

Berdasarkan hasil analisis penelitian pada tabel 1 didapatkan kesadaran diri pelaku bullying sesudah diberikan role playing dengan video terhadap kesadaran diri pelaku bullying pada remaja, responden terbanyak adalah kategori baik 47 responden (83,9%), dimana responden mampu mengenali tindakan bullying, baik verbal maupun fisik, seperti mengejek, menyindir, mengancam, atau mendorong. Selain itu, mereka menyadari dampak negatif dari tindakan tersebut terhadap orang lain, seperti menyakiti perasaan, menimbulkan rasa takut, atau tekanan emosional. Responden juga menunjukkan empati dengan merasa bersalah setelah melakukan bullying, serta memiliki keinginan untuk memperbaiki diri dan tidak mengulangi perilaku tersebut dan responden paling sedikit kategori cukup 9 responden (16,1%) dimana responden menunjukkan bahwa kesadaran diri mereka masih terbatas. Mereka mungkin sudah mengenali beberapa bentuk bullying, namun belum sepenuhnya menyadari dampaknya atau belum menunjukkan empati dan keinginan kuat untuk berubah. Beberapa masih menganggap bullying sebagai candaan atau terpengaruh tekanan teman sebaya. Jumlah yang sedikit dalam kategori ini menunjukkan bahwa sebagian besar responden sudah mengalami peningkatan kesadaran diri, sementara sebagian kecil masih memerlukan pendampingan lebih lanjut.

Kesadaran diri merupakan kemampuan individu dalam mengambil keputusan untuk menyelesaikan masalah tanpa merugikan diri sendiri maupun orang lain. Kesadaran diri yang baik tercapai ketika seseorang mampu mengenali dirinya, mengendalikan dorongan hati, dan bersikap optimis (Nisa et al., 2021). Selain itu, kesadaran diri juga mencakup kemampuan memahami perasaan yang dialami, mengetahui penyebabnya, serta menyadari dampak perilaku terhadap orang lain (Mustofa & Nisa, 2023). Dengan demikian, kesadaran diri menjadi landasan penting dalam menggunakan pemahaman emosional sebagai panduan dalam mengambil keputusan yang tepat bagi diri sendiri (Setiawanati & Santun, 2024).

Penelitian (Hayyin et al., 2025) menegaskan bahwa untuk meningkatkan kesadaran diri terhadap bahaya bullying, mengenali bentuknya, serta memahami pencegahan dan penanganannya, diperlukan program edukatif dan partisipatif. Program ini bertujuan menumbuhkan pemahaman, empati, dan keberanian siswa dalam mencegah bullying demi terciptanya lingkungan yang aman dan bebas kekerasan. dalam hal ini, self awareness menjadi aspek utama yang harus diperhatikan, karena dampak bullying sering kali muncul akibat rendahnya kesadaran diri (Agustin & Fitriana, n.d.). Kesadaran diri merupakan dasar penting yang harus dimiliki setiap individu, sebagai benteng perlindungan terhadap pengaruh negatif lingkungan. Lebih dari itu, self awareness juga menjadi kunci perubahan dalam diri seseorang menuju perilaku yang lebih positif (Eriyanti, Shalahuddin, & Rosidin, 2021).

Menurut asumsi peneliti bahwa role playing dengan video efektif dalam meningkatkan kesadaran diri pelaku bullying pada remaja. Melalui pengalaman bermain peran, remaja dapat lebih memahami bentuk bullying, dampaknya terhadap korban, serta pentingnya empati dan perubahan perilaku. Selain itu, kesadaran diri dapat ditumbuhkan melalui pendekatan edukatif yang partisipatif, yang tidak hanya menyentuh aspek kognitif, tetapi juga emosional. Dengan stimulus yang tepat dan lingkungan yang mendukung, remaja memiliki potensi untuk mengembangkan kontrol diri dan membentuk perilaku yang lebih positif.

## **Analisis Pengaruh Model Role playing Dengan Video Terhadap Kesadaran Diri Pelaku Bullying Pada Remaja Di Pondok Putri Hafshawaty.**

Berdasarkan table 2 hasil penelitian didapatkan ada pengaruh menggunakan model role playing dengan video terhadap kesadaran diri pelaku bullying Di Pondok Putri Hafshawaty dengan hasil yaitu 0,000 sehingga  $0,000 < \alpha = 0,05$ .

Penerapan teknik role playing terbukti efektif meningkatkan self awareness pada remaja. Aktivitas ini mendorong siswa untuk berpikir reflektif, memahami perspektif orang lain, dan menghubungkannya dengan pengalaman pribadi. Melalui proses tersebut, siswa menjadi lebih mampu mengenali kekuatan, kelemahan, minat, dan nilai-nilai diri, yang merupakan inti dari kesadaran diri (Bagaskara et al., 2024). Memberikan pengalaman langsung kepada individu untuk mengenali, mengekspresikan, dan merefleksikan pikiran, perasaan, serta perilaku mereka dalam berbagai situasi sosial, sehingga mereka mampu memahami potensi, kelemahan, nilai-nilai pribadi, dan cara berinteraksi dengan lingkungan secara lebih sadar dan bertanggung jawab (R. Wulandari et al., 2021).

Proses Role playing dengan video dilakukan secara intensif selama 2 minggu dengan pertemuan 2 kali selama seminggu pada setiap pertemuan 1 jam dengan durasi video 6-10 menit. Dalam setiap pertemuan juga terdapat fase penilaian terhadap kesadaran diri pelaku bullying atau skenario yang akan diperankan. Menonton video atau memberikan umpan balik atas peran yang dimainkan (Arief & Fitroh, 2021). Setelah dilaksanakan role playing dengan video secara terstruktur selama 4 kali pertemuan dalam 2 minggu, didapatkan hasil yang menunjukkan adanya peningkatan kesadaran diri pelaku bullying di pondok putri Hashawaty. Setiap sesi role playing dengan video tidak hanya menyampaikan edukasi teoritis tentang bullying, tetapi juga disertai simulasi peran dari kasus nyata di lingkungan sekolah. Peserta memerankan pelaku, korban, maupun pengamat bullying, yang divisualisasikan melalui tayangan video untuk meningkatkan pemahaman dan keterlibatan emosional (Mawardah, Journal et al., 2025).

Selain itu (I. Wulandari & Irmayanti, 2019) menunjukkan bahwa pelaksanaan role playing secara bertahap mampu meningkatkan kesadaran diri peserta didik, memberi ruang refleksi, serta membangun empati melalui peragaan peran yang menyerupai kondisi nyata. Kombinasi video edukatif dan praktik langsung memungkinkan peserta merekonstruksi cara berpikir dan mengendalikan perilaku agresif. Sejalan dengan penelitian (Journal et al., n.d.) menegaskan bahwa model role playing efektif meningkatkan kesadaran diri remaja pelaku bullying dengan mendorong pengenalan emosi, pemahaman dampak tindakan, serta pembentukan sikap empatik dan tanggung jawab yang lebih berkelanjutan.

Pada pertemuan pertama menampilkan video role playing tentang bullying. Tahap ini menjadi dasar penting untuk memahami sejauh mana responden mengenali pengertian, bentuk-bentuk bullying dan dampaknya, serta kesadaran terhadap peran yang mereka lakukan di lingkungan sosialnya. Langkah awal yang dilakukan adalah menjalin koneksi dan membangun hubungan positif antara peneliti dan responden. Hal ini penting untuk menciptakan suasana yang nyaman dan penuh kepercayaan agar proses dapat berjalan efektif. Setelah terbentuk kedekatan, fasilitator melakukan asesment awal atau pre-test untuk mengevaluasi pengetahuan pengertian, bentuk-bentuk bullying, dampak bullying dan karakteristik bullying. Pengkajian ini bertujuan untuk mengidentifikasi akar masalah sekaligus mengeksplorasi potensi positif responden, seperti empati yang tersembunyi, pengalaman sebagai korban, atau nilai-nilai sosial yang pernah dimiliki. Hasil dari pertemuan pertama ini menjadi dasar penting untuk merancang sesi pertemuan selanjutnya, khususnya dalam menetapkan tujuan yang realistis dan menyusun rencana tindakan yang sesuai dengan kondisi serta kebutuhan responden.

Pada pertemuan kedua menampilkan role playing dengan video. Responden diperlihatkan video role playing yang menggambarkan adegan bullying di lingkungan remaja, termasuk peran pelaku, korban, dan pengamat. Tayangan ini digunakan untuk mendorong peserta mengamati, memahami, dan merefleksikan dampak perilaku bullying secara lebih mendalam. Setelah menonton, kegiatan dilanjutkan dengan diskusi atau tanya jawab guna menggali pemahaman dan meningkatkan kesadaran diri responden terhadap tindakan yang pernah dilakukan. Peneliti kemudian meminta responden membentuk kelompok kecil. Salah

satu kelompok ditunjuk untuk memperagakan skenario bullying yang telah disiapkan. Setelah pertunjukan, diadakan diskusi reflektif untuk membahas peran yang dimainkan dan makna dari pengalaman tersebut. Sebagai penutup, peserta diberikan lembar kerja untuk menuliskan kesimpulan dan refleksi pribadi guna memperkuat pemahaman serta kesadaran diri mereka terhadap bullying.

Pada pertemuan ketiga menampilkan video dampak korban dan motivasi pelaku bullying video ini membantu responden memahami penderitaan korban serta alasan di balik perilaku bullying, seperti tekanan sosial atau masalah pribadi. Melalui diskusi reflektif, peserta diajak menghubungkan isi video dengan pengalaman mereka, sehingga empati dan kesadaran diri mulai tumbuh. Pertemuan ini juga menjadi dasar untuk menilai perubahan sikap dan menyusun langkah lanjutan yang lebih tepat dalam proses pembelajaran berikutnya.

Pada pertemuan keempat review pertemuan 1,2 dan 3. Pertama lakukan evaluasi untuk melihat perkembangan kesadaran diri responden setelah mengikuti kegiatan role playing dengan video. Evaluasi ini mencakup pemahaman ulang terhadap materi, perubahan sikap, serta refleksi atas perilaku bullying yang pernah dilakukan. Peneliti memberikan dukungan dan motivasi secara berulang guna meningkatkan kepercayaan diri dan komitmen responden untuk berubah. Reinforcement positif juga diberikan dalam bentuk pujian atas kemajuan kecil, seperti mulai menunjukkan empati atau mampu menahan diri dari perilaku merendahkan. Melalui pendekatan ini, responden terdorong untuk mempertahankan perilaku positif secara konsisten.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa role playing dengan video terbukti efektif dalam meningkatkan kesadaran diri pelaku bullying. Dalam jurnal yang ditulis oleh (Huang et al., 2023) dibuktikan bahwa role playing dengan video efektif dalam meningkatkan kesadaran diri responden. Melalui proses bermain peran dan peninjauan ulang terhadap perilaku yang ditampilkan, responden mampu mengenali ekspresi emosional, sikap, serta pola komunikasi mereka secara lebih objektif. Role playing dengan video secara signifikan dapat meningkatkan kesadaran diri. Proses bermain peran memungkinkan peserta untuk mengeksplorasi situasi sosial yang kompleks, mengalami langsung berbagai posisi (seperti pelaku, korban, atau pengamat), dan merefleksikan dampak emosional serta sosial dari tindakan mereka (Lu, 2025).

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat diambil kesimpulan bahwa pengaruh model *role playing* dengan video terhadap kesadaran diri pelaku *bullying* Di Pondok Putri Hafshawaty. Didapatkan kesimpulan sebagai berikut:

1. Kesadaran diri pelaku *bullying* Di Pondok Putri Hafshawaty sebelum dilakukan *role playing* dengan video didapatkan nilai kesadaran diri pelaku *bullying* yang paling banyak tergolong kurang yaitu sebanyak 30 responden (53.6%).
2. Kesadaran diri pelaku *bullying* Di Pondok Putri Hafshawaty sesudah dilakukan *role playing* dengan video didapatkan nilai kesadaran diri pelaku *bullying* yang paling banyak tergolong baik yaitu sebanyak 47 responden (83.9%).
3. Ada pengaruh model *role playing* dengan video terhadap kesadaran diri pelaku *bullying* dengan nilai  $p$  value sebesar 0,000 Di Pondok Putri Hafshawaty.

## Saran

### 1. Bagi Institusi Pendidikan

Bagi institusi pendidikan disarankan hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai tambahan referensi dalam proses belajar mengajar baik untuk kalangan mahasiswa,

pendidikan sarjana maupun profesi mengenai intervensi model *role playing* dengan video untuk meningkatkan kesadaran diri pelaku *bullying*.

## 2. Bagi Profesi Keperawatan

Bagi profesi keperawatan dapat diaplikasikan dalam intervensi keperawatan untuk membantu mengatasi permasalahan pada kesadaran diri pelaku *bullying*, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat digunakan oleh perawat pendidik dalam meningkatkan kesadaran diri pelaku *bullying* dengan menggunakan metode *role playing* dengan video.

## 3. Bagi Lahan Penelitian

Hasil penelitian ini memberikan gambaran bahwa model *role playing* dengan video efektif meningkatkan kesadaran diri pelaku *bullying*. Temuan ini dapat digunakan untuk menyusun strategi pembinaan yang lebih tepat dalam menangani perilaku *bullying* di lingkungan pondok. Data yang diperoleh juga bermanfaat untuk merancang program edukasi, menetapkan kebutuhan pendampingan, dan mengevaluasi keberhasilan intervensi. Sebagai tindak lanjut, telah tersedia SOP pelaksanaan *role playing* dengan video Di Pondok Putri Hafshawaty.

## 4. Bagi Responden

Diharapkan responden dapat menerapkan pembelajaran dari *role playing* dengan video dalam kehidupan sehari-hari. Dengan meningkatnya kesadaran diri, santri mampu memahami dampak *bullying*, mengendalikan perilaku negatif, dan membangun interaksi sosial yang lebih sehat. Sikap reflektif dan empatik ini diharapkan terus berkembang, sehingga tercipta lingkungan pondok yang aman dan terbebas dari *bullying* secara berkelanjutan.

## 5. Bagi Peneliti Selanjutnya

Untuk penelitian selanjutnya, studi ini bisa dikembangkan dengan intervensi yang lebih terarah. Peneliti bisa meneliti lebih jauh faktor-faktor yang memengaruhi kesadaran diri pelaku *bullying*, misalnya peran keluarga, tingkat pengetahuan, kondisi emosional, tekanan dari teman sebaya, maupun pengaruh lingkungan sekitar. Selain keterbatasan penelitian, peneliti merekomendasikan agar upaya pencegahan *bullying* dilakukan sejak dini melalui pembelajaran yang terintegrasi di pesantren maupun sekolah. Edukasi mengenai *bullying* dapat diberikan pada saat awal masuk melalui kegiatan orientasi, diskusi, maupun media video dan *role playing*. Pendidik juga diharapkan melakukan observasi secara berkelanjutan terhadap interaksi siswa, sehingga tanda-tanda perilaku *bullying* dapat dikenali lebih cepat. Dengan demikian, kesadaran diri dapat ditanamkan sejak awal dan perilaku *bullying* dapat diminimalisasi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Afri Naldi, Reval Oktaviandry, & Gusmaneli Gusmaneli. (2024). Model Pembelajaran Role Playing dalam Meningkatkan Fokus Peserta Didik. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 2(2), 133–140. <https://doi.org/10.55606/jubpi.v2i2.2938>
- Ahmad, N. (2021). Analisis perilaku *bullying* antar siswa terhadap pembentukan karakter siswa di SDN Sangir Kecamatan Wajo Kota Makassar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 3(8), 150–173.
- Annisa, S. W., Salsabila, A. A., & Mahmud, A. M. (2024). Perkembangan Emosional Remaja Broken Home. *PESHUM: Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Humaniora*, 4(1), 709–726.
- Apriadi, H. (2021). Video animasi matematika dengan pendekatan kontekstual untuk meningkatkan pemahaman konsep matematika. *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan*

- Matematika), 5(1), 173–187.
- Arief, B., & Fitroh, A. (2021). Perilaku Bullying pada Remaja dan Faktor-faktor yang Memengaruhinya (F. D. Ramadhani (ed.); 2nd ed.). CV Pena Persada.
- Awalokita, S., & Ronaldi, R. (2025). Analisis Pola Kenakalan Remaja Studi Kriminologi Geng Motor dan Kriminalitas Jalanan di Pangkalpinang. *PESHUM: Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Humaniora*, 4(3), 4729–4739.
- Bagaskara, A., Samad, S., Harum, A., Pinrang, K., Pinrang, P. K., & Diri, K. (2024). Penerapan Teknik Role Playing Untuk Meningkatkan Self awareness Pada Siswa Pondok Pesantren di Kabupaten Pinrang. 4(1), 271–276.
- Boyatzis, R. E., Goleman, D., Dhar, U., & Osiri, J. K. (2021). Thrive and survive: Assessing personal sustainability. *Consulting Psychology Journal: Practice and Research*, 73(1), 27.
- Chairunnisa. (2022). Saya merasa bersalah setelah melakukan bullying.
- Dewi, N. K. Y. S., Tirtayani, L. A., & A, D. P. (2023). Pengaruh Penerapan Metode Bermain Peran ( Role Playing ) Terhadap Pemahaman Bullying pada Anak di TK. 3, 7080–7095.
- Fadillah, K., & Agung, B. prabowo. (2023). Literatur review: strategi layanan konseling kelompok untuk meningkatkan self awareness pada siswa. 1998, 642–656.
- Farinada, D. M., Julaeha, S., & Ikrom, F. D. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Fokus Belajar Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar. *HEMAT: Journal of Humanities Education Management Accounting and Transportation*, 1(2), 646–651. <https://doi.org/10.57235/hemat.v1i2.2772>
- Febriansyah, D. R., & Yuningsih, Y. (2024). Fenomena Perilaku Bullying Sebagai Bentuk Kenakalan Remaja DI SMK-TI PEMBANGUNAN CIMAHI. *LINDAYASOS*, 12(3).
- Fernando, W., & Setiawan, T. (2021). Analisis Model Atas Faktor Penentu Nilai Perusahaan (Studi Pada Perusahaan Pulp and Paper yang Terdaftar di BEI 2015-2019). *Akuntabilitas Jurnal Ilmu Akuntansi*, 14(2), 231–242.
- Firmansyah, F. A. (2022). Peran Guru Dalam Penanganan Dan Pencegahan Bullying di Tingkat Sekolah Dasar. *Jurnal Al-Husna*, 2(3), 205. <https://doi.org/10.18592/jah.v2i3.5590>
- Goleman, D. (2024). *Emotional Intelligence: 25th Anniversary Edition* (P. O. T. Month (ed.)). *Picks Of The Month*.
- Habsy, B. A., & Alamsyah, A. D. (2024). Studi Literatur Tentang Fenomena Bullying di Jawa Timur Literature Study About The Phenomenon of Bullying. *Al-Isyraq: Jurnal Bimbingan, Penyuluhan, Dan Konseling Islam*, 7(1), 129–140.
- Hafizha, R. (2021). Profil Self-Awareness Remaja. *Journal of Education and Counseling (JECO)*, 2(1), 159–166.
- Hayyin, F., Surani, D., & Panudju, A. T. (2025). Peningkatan Kesadaran dan Empati Siswa terhadap Bahaya Bullying Melalui Penyuluhan Interaktif. 3(2), 236–241.
- Hidayat, A. A. (2021). Metodologi penelitian keperawatan dan kesehatan. *salemba medika*.



Huang, S.-M., Fang, S.-C., Lee, S.-Y., Yu, P.-J., Chen, C.-J., & Lin, Y.-S. (2023). Effects of video-recorded role-play and guided reflection on nursing student empathy, caring behavior and competence: A two-group pretest-posttest study. *Nurse Education in Practice*, 67, 103560.