

**Model Pembelajaran Skenario Pengalaman Multi Peran dalam Mencegah
Bullying di SMP Muhammadiyah Malang**
*Multi Role Experience Scenario Learning Model to Prevent Bullying in Junior
High School of Muhammadiyah Malang*

Sri Widowati¹, Tutu April Ariani²

^{1,2} Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Malang

Email: widowati@umm.ac.id¹, tutuaprilariani@umm.ac.id²

*Corresponding author: Sri Widowati (widowati@umm.ac.id)

ABSTRAK

Perilaku bullying masih banyak dilakukan siswa di SMP Muhammadiyah Malang terutama bullying secara verbal antara lain dengan mengolok-olok, mencaci maki, mengumpat, dan menghina. Dampak dari bullying verbal ini korban menjadi malu, minder, menghindari dari pergaulan, dan menjadi malas sekolah. Pihak sekolah sering melakukan edukasi pada siswa siswi dengan tujuan untuk tidak melakukan bullying lagi dan melapor ke sekolah jika ada yang dibully. Akan tetapi perilaku bullying masih sering dilakukan oleh siswa siswa. Tujuan dari kegiatan ini untuk meningkatkan empati pada siswa siswi dengan demikian mampu membantu teman yang dibully. Metodenya adalah edukasi dan model pembelajaran skenario berbasis pengalaman multi peran pada kelas VII, VIII, dan IX dengan mengukur skor empati sebelum dan sesudah kegiatan menggunakan *the Toronto empathy questionnaire* (TEQ), di mana siswa siswi akan bermain peran bergantian baik sebagai korban, pelaku, maupun pengamat dengan skenario yang sudah dibuat. Pada siswa kelas 7, dari 66 siswa, sebelum kegiatan skor empati rendah 37 siswa dan sesudah kegiatan 32 siswa. Siswa kelas 8 dari 47 siswa, sebelum kegiatan skor empati rendah 26 siswa dan sesudah kegiatan 23 siswa. Siswa kelas 9, sebelum kegiatan skor empati rendah 45 siswa dan sesudah kegiatan 37 siswa. Kesimpulan : Edukasi dan model pembelajaran skenario berbasis pengalaman multi peran dapat diterapkan untuk meningkatkan empati pada siswa SMP dalam mencegah bullying.

Kata Kunci : bullying; empati; remaja; skenario pengalaman multiperan

ABSTRACT

Bullying behaviour is still widely carried out by students at SMP Muhammadiyah Malang, especially verbal bullying, including making fun of, cursing, swearing, and insulting. The impact of verbal bullying is that the victims become embarrassed, inferior, avoid socialising, and become lazy at school. The school often educates students with the aim of not bullying again and reporting to school if someone is bullied. However, bullying behaviour is still often carried out by students. The purpose of this activity is to increase empathy in female students and thus be able to help friends who are bullied. The method is education and multi-role experiential scenario-based learning model in grades 7, 8, and 9 by measuring empathy scores before and after activities using the Toronto empathy questionnaire (TEQ), where students will play alternating roles as victims, perpetrators, and observers with scenarios that have been made. In grade VII students, out of 66 students, before the activity the empathy score was low 37 students and after the activity 32 students. Grade VIII students out of 47 students, before the activity the low empathy score was 26 students and after the activity 23 students. Grade IX students, before the activity low empathy score 45 students and after the activity 37 students. Conclusion: Education and multi-role experiential scenario-based learning models can be applied to increase empathy in junior high school students in preventing bullying.

Keywords: adolescents; bullying; empathy; multi-role experiential scenario.

PENDAHULUAN

Remaja SMP memiliki lebih banyak problem emosi/perilaku daripada remaja SMA, terutama dalam hal bergaul, berpikir, keluhan secara fisik, serta masalah dengan lingkungan. Pada remaja SMP perempuan mempunyai lebih banyak masalah emosi dibandingkan laki-laki, seperti kecemasan, depresi, menarik diri, keluhan fisik, kurang mampu berkonsentrasi, dan masalah internal. Pada remaja laki-laki lebih sering mengalami masalah-masalah dengan lingkungan seperti melanggar aturan (Ediati, 2015). Secara mental remaja diharapkan mampu memecahkan masalah yang dihadapi yaitu penyimpangan dalam kehidupan sosial sesuai dengan tugas perkembangan. Remaja beresiko melakukan perilaku agresif salah satunya yaitu bullying. Remaja bisa memiliki keinginan untuk menyakiti seseorang dan menempatkannya dibawah tekanan yang terjadi secara berulang (Bachri et al., 2021).

Bullying biasanya dilakukan karena individu atau suatu kelompok merasa lebih kuat daripada yang lainnya dan hal ini dirasakan oleh pelaku maupun korban. Bullying yang dilakukan secara verbal seperti menghina atau mengancam, secara fisik seperti memukul, mendorong atau menjambak rambut. Mereka yang pernah menjadi korban lebih mungkin untuk mencoba bunuh diri dibandingkan mereka yang tidak pernah mengalami bullying, terutama cyberbullying. Anak-anak dan remaja yang menjadi korban bullying jenis apa pun memiliki kemungkinan 19

kali lebih besar untuk memiliki keinginan untuk bunuh diri daripada mereka yang tidak memiliki riwayat bullying (Alavi et al., 2017 dikutip dalam Tabares et al., 2024).

Perilaku bullying dapat berupa kekerasan fisik, verbal, mental atau psikologis. Terdapat hubungan antara lingkungan sekolah dan pengetahuan remaja SMA dengan perilaku bullying (Suib & Safitri, 2022). Bullying merupakan perilaku yang dilakukan untuk menyakiti atau mencederai seseorang secara verbal, sosial, dan fisik. Bullying memberikan dampak buruk bagi korban yang mendapatkan perilaku bully. Demikian halnya dengan hasil penelitian Amelia et al., 2022 dari 50 responden kelas VII dan VIII menunjukkan bahwa bullying verbal terjadi sebanyak 86% dan dialami oleh siswa selama beberapa hari adalah 74%. Stres dan mengingat kembali kejadian bullying dialami sebanyak 44%, hal ini dapat berlangsung cukup lama dan berdampak negatif bagi korban (Amelia et al., 2022). Dengan dampak negatif ini tentunya diperlukan kegiatan yang dapat membantu para siswa untuk membantu temannya yang mengalami bullying dengan meningkatkan perasaan empati yang dimiliki oleh siswa. Salah satunya adalah *multi role experience based scenario learning*.

Multi role experience based scenario learning model dapat menjadi metode untuk mengurangi insiden bullying, di mana siswa akan berperan sebagai korban dapat dapat membangkitkan emosi negatif, sementara peran pengamat mungkin tidak sepenuhnya menyampaikan tingkat keparahan bullying, menyelidiki efek dari skenario virtual berbasis pengalaman multi-peran pada siswa dengan mengintegrasikan keuntungan dari kedua peran tersebut. *Multi role experience based scenario learning model*, sedangkan kelompok kontrol menggunakan model berbasis pengalaman peran tunggal. *Multi role experience based scenario learning model* adalah metode pembelajaran yang banyak digunakan dalam aplikasi pendidikan digital saat ini. Banyak penelitian telah menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis pengalaman melalui bermain peran tidak hanya dapat meningkatkan efektivitas dan motivasi belajar, tetapi juga memungkinkan peserta didik untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam tentang konten pembelajaran. Selain itu, pembelajaran skenario virtual memungkinkan peserta didik untuk menghubungkan emosi dan pikiran mereka dengan skenario kehidupan nyata, sehingga meningkatkan kesadaran diri (Yang & Lu, 2024).

METODE PENELITIAN

Metode yang ditawarkan dalam kegiatan ini terdapat dua metode yaitu :

1. Edukasi serta mereview kembali tentang apa itu bullying, jenis-jenis bullying, dampak bullying,

serta cara yang bisa dilakukan untuk membantu korban bullying. Edukasi dilakukan dengan ceramah, tanya jawab, dan *brain storming* di masing-masing kelas yaitu kelas VII, VIII, dan IX.

2. Kemudian dilanjutkan dengan *Multi role experience based scenario learning model*. Setiap kelas akan ditunjuk 3 siswa memerankan korban, 3 siswa memerankan pelaku, dan 3 siswa memerankan pengamat sesuai dengan skenario yang telah dipersiapkan. Selanjutnya 3 siswa akan bertukar peran sebagai korban, pelaku dan pengamat.

3. Sebelum edukasi dan *multi role experience based scenario learning*, siswa siswi akan diminta untuk mengisi kuesioner empati menggunakan *The Toronto Empathy Questionnaire* (TEQ) yang terdiri dari 16 pernyataan skala likert (Selalu = 4, Sering = 3, kadang-kadang = 2, Jarang = 1, dan Tidak pernah = 0) dengan jumlah 8 pernyataan positif pada item no 1,3,5,6, 8,9,13, dan 16, sedangkan 8 pernyataan negatif pada item no 2,4,7,10,11,12,14, dan 15 dengan skala likert (Selalu = 0, Sering = 1, kadang-kadang = 2, Jarang = 3, dan Tidak pernah = 4). Jika total skor kurang dari sama dengan 45 maka termasuk kategori empati rendah, dan lebih dari 45 kategori empati tinggi (Spreng et al., 2009).

4. Pada saat siswa mengisi kuesioner didampingi oleh mahasiswa dari tim

pengabdian. Kegiatan edukasi dan *multi role experience based scenario learning* dilaksanakan pada hari yang sama dengan diawali kegiatan edukasi terlebih dahulu selama 45 menit, kemudian dilanjutkan dengan *multi role experience based scenario learning* selama 7-10 menit untuk satu skenario, sehingga 3 skenario membutuhkan waktu 20-30 menit melaksanakan peran korban, pelaku, dan pengamat bergantian.

5. Pelaksanaan untuk masing-masing kelas tidak sama. Kelas VII pada hari senin, kemudian hari selasanya kelas VIII, dan kelas IX pada hari rabu. Dilaksanakan di Masjid Ulil Absor SMP Muhammadiyah 6 Dau-Malang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 1: Karakteristik Siswa berdasarkan Gender dan usia

No	Kelas	Karakteristik	Jumlah	Prosentase
1	Kelas VII	Gender		
		Laki-laki	44	66,7%
		Perempuan	22	33,3%
		Usia		
		14	2	3%
		13	32	48,5%
2	Kelas VIII	12	32	48,5
		Gender		
		Laki-laki	23	48,9%
		Perempuan	24	51,1%
		Usia		
		15	2	4,2%
3	Kelas IX	14	20	42,6%
		13	25	53,2%
		Gender		
		Laki-laki	40	53,3%
		Perempuan	35	46,7%
		Usia		
		15	18	24%
		14	57	76%

Berdasarkan tabel di atas pada siswa kelas VII didapatkan sebagian besar yaitu 48,5% (32

siswa) berusia 13 tahun, 48,5% (32 siswa) berusia 12 tahun, sedangkan 3 % (2 siswa) berusia 14 tahun. Sebagian besar 66,7% (44 siswa) berjenis kelamin laki-laki, sedangkan 33,3% (22 siswa) berjenis kelamin perempuan. Pada siswa kelas VIII didapatkan sebagian besar yaitu 53,2% (25 siswa) berusia 13 tahun, 42,6% (20 siswa) berusia 14 tahun, sedangkan 4,2% (2 siswa) berusia 15 tahun. Sebagian besar 51,1% (24 siswa) berjenis kelamin perempuan, sedangkan 48,9% (23 siswa) berjenis kelamin laki-laki. Pada siswa kelas IX didapatkan sebagian besar yaitu 76% (57 siswa) berusia 14 tahun, dan 24% (18 siswa) berusia 15 tahun. Sebagian besar 53,3% (40 siswa) berjenis kelamin laki-laki, sedangkan 46,7% (35 siswa) berjenis kelamin perempuan.

Tabel 2 : Skor Empati Sebelum dan sesudah edukasi dan *Multi Role Experience based Scenario learning model*

N o	Kel as	Kategori Empati	Skor Sebelum	Persentase	Skor Sesudah	Persentase
1	Kelas VII	Empati rendah	37	56,1 %	32	48,5 %
		Empati tinggi	29	43,9 %	34	51,5 %
2	Kelas VIII	Empati rendah	26	55,3 %	23	48,9 %
		Empati tinggi	21	44,7 %	24	51,1 %
3	Kelas IX	Empati rendah	45	60%	37	49,3 %
		Empati tinggi	30	40%	38	50,7 %

Berdasarkan hasil tabel di atas sebelum dan sesudah kegiatan edukasi dan *multirole experience scenario based learning* pada siswa kelas VII sebagian besar 56,1% (37 siswa) adalah empati rendah, dan 43,9% (29 siswa) adalah empati tinggi sebelum kegiatan. Setelah kegiatan terjadi perubahan skor empati yaitu 48,5% (32 siswa) empati rendah dan 51,5% (34 siswa) adalah empati tinggi. Pada siswa kelas VIII sebelum kegiatan sebagian besar 55,3% (26 siswa) mendapatkan skor empati rendah dan 44,7% (21 siswa) skor empati tinggi. Sedangkan setelah kegiatan terdapat perubahan skor empati yaitu 48,9% (23 siswa) skor empati menjadi rendah, dan 51,1% (24 siswa) skor empati menjadi tinggi. Pada siswa kelas IX sebelum kegiatan didapatkan sebagian besar 60% (45 siswa) skor empatinya rendah dan 40% (30 siswa) skor empatinya tinggi, sedangkan setelah kegiatan terdapat perubahan skor empati yaitu 49,3% (37 siswa) skor empatinya rendah dan 50,7% (38 siswa) skor empatinya tinggi.

Metode edukasi dan *multirole experience scenario based learning* dapat digunakan untuk meningkatkan empati pada siswa SMP sehingga siswa dapat menentukan tindakan apa yang harus dilakukan untuk membantu temannya yang dijumpai menjadi korban bullying.

Remaja dalam teori apapun sepakat jika fase ini merupakan peralihan dari masa anak-anak menuju dewasa dalam segala aspek perkembangannya baik fisik dan psikologis. Dalam segi usia berada dalam rentang usia 10-19

tahun, dengan kebutuhan yang tidak kalah penting adalah teman sebaya yaitu mengenal dunia di luar keluarganya. Akan tetapi dalam interaksinya sering mengakibatkan tekanan untuk mengikuti teman sebayanya yang sifatnya positif maupun negatif. Perilaku remaja yang sifatnya negatif ini seperti mencuri, sering berbuat onar, bahkan membully temannya perlu mendapat perhatian khusus baik dari orangtua, guru serta ahli pendidikan. Perilaku ini sebenarnya merupakan bagian alamiah dari kebutuhan remaja menjadi dewasa yang mandiri dan peka secara emosional terhadap lingkungan sosialnya. Lingkungan sosial merupakan lingkungan terpenting kedua dan mempunyai pengaruh yang besar untuk membentuk sikap dan emosional dan psikologis yang matang pada remaja. Sebagaimana temuan (Alavi et al., 2017) bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara fungsi keluarga, yaitu keberfungsian keluarga dengan kecerdasan emosional pada remaja. Semakin tinggi keberfungsian keluarga, semakin tinggi pula kecerdasan emosi remaja.

Empati adalah aspek yang penting dalam kegiatan ini. Sedangkan lingkungan sosial berperan besar dalam pembentukan empati pada remaja siswa SMP ini sebagaimana dalam penelitian (Kosasih et al., 2023) remaja sering kali lebih peduli dengan pendapat dari lingkungan sosialnya

daripada pendapat orangtua dan keluarganya. Remaja cenderung mengesampingkan rasa empati, dikarenakan bagi remaja membantu orang lain yang tidak dikenal tidak ada untungnya buat remaja melakukannya. Sehingga remaja akan berkali-kali memikirkan sebelumnya akhirnya memutuskan apakah perlu membantu orang lain yang kesulitan atau tidak dengan sikap pura-pura tidak melihat atau remaja akan membantu jika ada yang mengingatkan. Tentunya hal ini wajar jika empati remaja baik pada siswa kelas VII, VIII, maupun IX tergolong rendah. Dan meskipun sudah dilakukan empati dan *multirole experience scenario based learning*, kategori empati yang meningkat menjadi empati tinggi meningkat 7,6% pada siswa kelas VII, 6,4% pada siswa kelas VIII, dan 9,3% pada siswa kelas IX. Ketika ada siswa menjadi korban bullying tentunya ada beberapa siswa lain atau mungkin banyak yang menyaksikan kejadian tersebut, dan ini disebut dengan *bystander* atau pengamat.

Kehadiran pengamat saat terjadi bullying dapat menguatkan atau mendukung perilaku bullying, sehingga bullying tersebut masih terus berlangsung. Pengamat yang mempunyai perilaku prososial atau bahkan empati yang tinggi dapat membantu korban bullying sehingga perilaku bullying bisa ditekan atau bahkan dihentikan. Perilaku prososial adalah tindakan menolong orang lain tanpa memberikan keuntungan langsung pada orang yang menolong tersebut, bahkan mungkin tindakan menolongnya beresiko bagi yang menolong (Baron dan Byrne,

2005 dikutip dalam Putra Lesmono, 2020). Perilaku prososial menjadi fenomena yang semakin menurun di kalangan remaja yang dapat dilihat dari rendahnya perilaku tolong menolong, berbagi, dan bekerjasama antar remaja, remaja dengan orang lain, orang tua, ataupun masyarakat. Berbagai kondisi emosi menjadi penyebab dari munculnya perilaku prososial ini (Kau, 2010 dikutip dalam Putra Lesmono, 2020) Faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku prososial adalah *self-gain*, nilai-nilai individu, norma-norma, dan juga empati. Empati berkaitan secara positif dengan perilaku menolong bahkan terhadap orang asing (Staub, 1978 dikutip dalam Putra Lesmono, 2020). Tingkat empati yang tinggi pada siswa SMP dapat menjadi dasar para siswa untuk dapat membantu temannya yang sedang dibully, dan tidak hanya sekedar menonton. Dari hasil skor empati pada siswa kelas VII terdapat 5 siswa dengan skor empati lebih dari 52 baik pada laki-laki maupun perempuan dengan usia 12, 13, dan 14 tahun. Sedangkan pada siswa kelas VIII terdapat 7 siswa baik laki-laki dan perempuan dengan skor empati tinggi lebih dari 52, dan pada siswa kelas IX terdapat 8 siswa dengan skor empati tinggi lebih dari 52. Banyak faktor yang sangat berpengaruh bagaimana empati pada siswa SMP. Terutama faktor lingkungan termasuk pola asuh dalam keluarga dan bagaimana

keluarga menerapkan empati dalam proses pengasuhannya.

Empati mempunyai peran penting dalam interaksi emosional individu dengan sosialnya, untuk hidup berdampingan dengan sehat dan bekerja sama dengan baik. Empati ini salah satu ciri kepribadian yang menjadikan individu sebagai makhluk sosial, memahami emosi individu lain, merefleksikannya, sehingga mampu berbagi emosi dan bereaksi terhadap emosi tersebut. Empati ini akan mempengaruhi motivasi individu untuk berperilaku prososial, altruisme, kasih sayang, peduli terhadap orang lain, serta menghambat perilaku agresif dan dasar dari moralitas. Dari sudut pandang psikologis dan biologis, empati merupakan bagian penting dari kelangsungan hidup manusia dan keberhasilan hidup dalam kelompok sosial dan berdampak positif dalam hubungan interpersonal. Bagaimana individu berinteraksi sosial sangat tergantung pada pemahaman individu pada kondisi mental orang lain, terutama emosi, apa yang diinginkan, harapan, apa yang dipikirkan, niat, dan perilakunya (Bošnjaković & Radionov, 2018). Empati afektif mengacu pada pengalaman langsung dari emosi orang lain (Hein dan Singer, 2008 dikutip dalam Bošnjaković & Radionov, 2018), sedangkan empati kognitif mengacu pada pemahaman intelektual tentang pengalaman orang lain, dan pandangan ketiga menyatakan bahwa empati mengandung komponen afektif dan kognitif (Wise, 1986 dikutip dalam Bošnjaković & Radionov, 2018).

Beberapa definisi seperti yang menggabungkan konsep empati dan simpati dengan memperjelas perbedaannya, sementara ada yang berpendapat jika empati dan simpati tidak dapat digabungkan. Simpati merupakan reaksi emosional yang didasarkan pada pemahaman akan kondisi atau situasi emosional orang lain yang melibatkan perasaan duka atau keprihatinan terhadap orang lain (Cuff et al., 2016). Adanya perbedaan dalam psikologi sosial, perbedaan individu dan psikologi klinis mengakibatkan adanya pengukuran empati yang berbeda bagi para peneliti, di mana hal ini dikarenakan kurangnya definisi yang jelas dan universal untuk empati. Sedangkan Titchener (1909) menggunakan istilah empati untuk mendeskripsikan bagaimana individu secara obyektif masuk dalam pengalaman individu lain untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam tentang pengalaman tersebut. Akan tetapi pengertian secara kontemporer jauh lebih kompleks dan menganalisis berbagai mekanisme termasuk kognitif, afektif, dan fisiologis. Selain itu terkadang istilah empati tumpang tindih dengan istilah belas kasihan dan simpati. Empati merupakan komponen emosional dan motivasi mendasar yang memfasilitasi simpati dan perilaku yang merespon dengan penuh kasih sayang (Neumann et al., 2015)

Empati memainkan perkembangan moral, membangun dan mempertahankan hubungan dekat, altruism, mendorong hubungan antar kelompok, dan menghambat perilaku agresif. Berkurangnya empati juga merupakan ciri dari berbagai psikopatologi, seperti skizofrenia, gangguan spektrum autisme, dan psikopat. Meskipun empati dianggap telah berevolusi untuk memungkinkan respon prososial, namun empati tidak secara otomatis dapat membantu orang yang membutuhkan (Krol & Bartz, 2022). Empati menunjukkan hubungan emosional dengan orang lain, dan telah diperkenalkan sebagai fokus utama untuk melatih kepekaan dan umpan balik dalam lingkungan sekolah sebagai gerakan pembelajaran sosial dan emosional yang relatif baru. Empati dipromosikan sebagai ciri khas dari hubungan sosial yang jika ditampilkan dalam interaksi individu akan meningkatkan hubungan individu dengan yang lain menjadi lebih baik. Empati merupakan cara untuk menciptakan harmoni dalam masyarakat sosial (Lord-Kambitsch, 2014).

Hoffman, 1975, 1982, 2000 mengusulkan bahwa perilaku prososial anak dipengaruhi oleh model perilaku orang tua terhadap individu lainnya, tidak hanya kata-kata tapi melalui pemodelan sosial anak-anak untuk membentuk keyakinan, sikap, serta terlibat tidak terutama melalui kata-kata, namun melalui pemodelan sosial akan membentuk keyakinan dan sikap pada anak-anak yang terlibat dalam perilaku prososial yang sesuai dengan perilaku orangtuanya. Akan

tetapi penelitian tentang empati belum menjawab pertanyaan bagaimana empati berkembang pada masing-masing individu, apakah ada keselarasan atau tidak di antara individu. Secara global perkembangan empati menuju masa dewasa sesuai dengan pola perkembangan otak selama masa remaja, peningkatan materi abu-abu pada lobus temporal memuncak pada usia 16-17 tahun dapat dihubungkan dengan peningkatan intensitas respon emosional, peningkatan materi putih di akhir masa remaja mungkin berhubungan dengan peningkatan proses regulasi. Dalam perkembangan awal empati, interaksi dalam keluarga sangat berperan terutama dengan ibu atau pengasuh utama. Gaya pengasuhan orang tua selama masa anak-anak dan remaja dan lingkungan yang dirasakan di sekolah juga tampaknya memainkan peran (Gaspar & Esteves, 2022). Empati merupakan motivator psikologis yang berpotensi untuk membantu individu lain yang sedang dalam kesulitan, kemampuan individu untuk merasakan pengalaman emosional individu lainnya. Hal ini merupakan bagian penting dari perkembangan sosial dan emosional yang mempengaruhi perilaku individu terhadap individu lain dalam kualitas hubungan sosial (Mcdonald & Messinger, 2014).

Untuk meningkatkan empati pada siswa salah satu metode yang dapat

dilakukan adalah edukasi dan *multirole experience based virtual scenario learning model* atau dalam hal ini bermain peran. Bermain peran atau role play merupakan tehnik di mana siswa mengeksplorasi situasi yang nyata dengan berinteraksi dengan yang lainnya dengan cara yang dikelola dengan tujuan mengembangkan pengalaman. Bermain peran merupakan salah satu tehnik komunikasi yang mengembangkan kefasihan siswa dalam berbicara sehingga dapat mendorong interaksi dan meningkatkan motivasi. Pembelajaran tidak hanya antar teman saja yang didorong dari tehnik bermain peran ini, tetapi juga berbagi antara guru dan siswa tentang tanggung jawab terhadap proses pembelajaran (Nikmah, 2019). Penggunaan tehnik bermain peran atau role play dalam pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman, melatih ketrampilan berbicara dan motivasi belajar dalam berbicara. Teknik role play lebih banyak praktik daripada teori (Rusgiani, 2022). Bermain peran merupakan tehnik pembelajaran aktif dan kolaboratif yang dapat memberikan landasan yang kuat untuk pengembangan kapasitas profesional dan pribadi siswa di masa mendatang. Siswa mulai berinteraksi dalam skenario simulasi, menciptakan pengalaman dunia nyata untuk direnungkan (Maharani & Dean, 2021).

Edukasi yang diberikan untuk mereview kembali dampak dari perilaku bullying yang dilakukan, serta tindakan apa saja yang dapat siswa siswi lakukan saat menjadi korban ataupun menemukan perilaku bullying tersebut.

Sedangkan *multirole experience based scenario learning model* yaitu metode pengalaman banyak peran berdasarkan skenario yang sudah dibuat diterapkan pada siswa untuk memainkan peran sebagai korban, pelaku, dan sebagai pengamat atau *bystander* yang dilakukan secara bergantian. Pengalaman memerankan banyak peran akan memberikan pengalaman emosi pada siswa, akan merasakan bagaimana menjalankan banyak peran, sehingga empati dapat ditingkatkan dan perilaku prososial dapat dibentuk dengan metode tersebut. Tidak ada perbedaan di antara jenis kelamin dari skor empati pada siswa kelas VII, VIII, dan IX. Akan tetapi jika diperhatikan dari aspek usia, di mana semakin meningkat usia maka juga akan semakin meningkat empati yang dimiliki oleh siswa SMP. Dibuktikan bahwa di kelas IX terdapat 9 siswa dengan skor empati tinggi lebih dari 52. Dengan demikian edukasi dan memainkan banyak peran dapat digunakan untuk meningkatkan empati siswa sehingga siswa siswi SMP mempunyai perilaku prososial yang lebih baik dan mampu melakukan tindakan untuk membantu temannya yang sedang mengalami perilaku bullying.

Luaran dari program pengabdian ini bahwa metode edukasi dan *multirole experience based scenario learning model* dapat dilanjutkan dengan jadwal yang rutin

dan tersedianya skenario dengan berbagai kasus bullying. Untuk skenario dan modul sudah direncanakan dan akan dibuatkan oleh tim pengabdian untuk diterapkan oleh para guru di SMP Muhammadiyah 6 Dau Malang.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil kegiatan pengabdian yang telah dilakukan bahwa terdapat dua pendekatan dalam membantu mengatasi pencegahan bullying pada siswa SMP, yang pertama dengan pendekatan metode edukasi dapat dilakukan secara konsisten sebulan sekali untuk tiap kelas dengan tujuan mereview kembali tentang bullying, dampak, dan tindakan yang harus dilakukan. Pendekatan yang kedua dengan metode *multirole experience based scenario learning model* dapat dilakukan dan diterapkan secara berkala dan begantian pada siswa untuk mendapatkan pengalaman dengan memerankan banyak peran, sehingga dapat digunakan untuk meningkatkan empati pada siswa siswi SMP, jika empati pada siswa siswi menjadi tinggi maka perilaku bullying bisa dicegah dan siswa siswi dapat membantu temannya yang menjadi korban bullying.

DAFTAR PUSTAKA

- Alavi, M., Mehrinezhad, S. A., Amini, M., & Parthaman Singh, M. K. a/p. (2017). Family functioning and trait emotional intelligence among youth. *Health Psychology Open*, 4(2).
<https://doi.org/10.1177/2055102917748461>
- Amelia, N. P., Hendrawati, S., & Wilda, E. (2022). Perilaku Bullying dan Dampaknya yang Dialami Remaja. 5(2), 1–12.
- Bachri, Y., Putri, M., Sari, Y. P., & Ningsih, R. (2021). Pencegahan perilaku bullying pada remaja 1*). *Jurnal Salingka Abdimas*, 1(1), 30–36.
- Bošnjaković, J., & Radionov, T. (2018). Empathy: Concepts, theories and neuroscientific basis. *Alcoholism and Psychiatry Research*, 54(2), 123–150.
<https://doi.org/10.20471/dec.2018.54.02.04>
- Cuff, B. M. P., Brown, S. J., Taylor, L., & Howat, D. J. (2016). Empathy: A review of the concept. *Emotion Review*, 8(2), 144–153.
<https://doi.org/10.1177/1754073914558466>
- Ediati, A. (2015). Profil Problem Emosi/ Perilaku Pada Remaja Pelajar SMP-SMA Di Kota Semarang. *Jurnal Psikologi Undip*, 14(2), 190–198.
<https://doi.org/10.14710/jpu.14.2.190-198>
- Gaspar, A., & Esteves, F. (2022). Empathy development from adolescence to adulthood and its consistency across targets. *Frontiers in Psychology*, 13(October).
<https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.936053>
- Kosasih, 1Shinta Fitriani, Choiri, 2Mhd. Fadlan, Nafilah, 3Husna, Rozi, 4Mhd. Fahrul, Pasya, & Sahputra, 5Dika. (2023). Implementasi Lingkungan Sosial Terhadap Pembentukan Perilaku Empati Remaja. *Jurnal Bimbingan Konseling*, 9(1), 74–85.
- Krol, S. A., & Bartz, J. A. (2022). The Self and Empathy: Lacking a Clear and Stable Sense of Self Undermines Empathy and Helping Behavior. *Emotion*, 22(7), 1554–1571.
<https://doi.org/10.1037/emo0000943>
- Lord-Kambitsch, E. (2014). Introduction to Empathy: Activation, Definition, Construct. *Think Pieces: A Journal of the Arts, Humanities, and Social Sciences*, 1(October), 1–8.
<https://doi.org/10.14324/111.2058-492x.001>

- Maharani, M. M., & Dean, L. (2021). Pelaksanaan Role-Play : Mahasiswa Keperawatan Perspektif untuk Berbicara Bahasa Inggris *Machine Translated by Google*. 3(2), 1–9.
- Mcdonald, N. M., & Messinger, D. S. (2014). The Development of Empathy : How , When , and Why Daniel S . Messinger University of Miami Department of Psychology 5665 Ponce de Leon Dr . *ResearchGate*, 11, 1–37.
- Neumann, D. L., Chan, R. C. K., Boyle, G. J., Wang, Y., & Westbury, H. R. (2015). Measures of Empathy: Self-Report, Behavioral, and Neuroscientific Approaches. In *Measures of Personality and Social Psychological Constructs* (Issue December). Elsevier Inc. <https://doi.org/10.1016/B978-0-12-386915-9.00010-3>
- Nikmah, A. (2019). The Implementation of Role Play to Improve EFL Speaking Skill of The Second Semester Students of IAIN KUDUS. *Journal of English Teaching and Learning Issues*, 2(2), 159. <https://doi.org/10.21043/jetli.v2i2.6104>
- Putra Lesmono, Berta Esti Ari Prsetya, (2020). HUBUNGAN ANTARA EMPATI DENGAN PERILAKU PROSOSIAL PADA BYSTANDER UNTUK MENOLONG KORBAN BULLYING. *Jurnal Psikologi Konseling*, 17(2), 789–799.
- Rusgiani, N. A. (2022). The Students' Perception Toward the Implementation of Role Play Technique in Online-Based Speaking Learning. *Journal of English Teaching and Linguistics Studies (JET Li)*, 4(2), 68–73. <https://doi.org/10.55215/jetli.v4i2.5823>
- Spreng, R. N., McKinnon, M. C., Mar, R. A., & Levine, B. (2009). “The Toronto Empathy Questionnaire. *Journal of Personality Assessment*, 2009, 91((1)), 62–71.
- Suib, S., & Safitri, A. (2022). Perilaku Bullying Remaja Dipengaruhi Lingkungan Sekolah dan Pengetahuan. *Jkep*, 7(2), 149–157. <https://doi.org/10.32668/jkep.v7i2.710>
- Tabares, A. S. G., Restrepo, J. E., & Zapata-Lesmes, G. (2024). The effect of bullying and cyberbullying on predicting suicide risk in adolescent females: the mediating role of depression. *Psychiatry Research*, 337(December 2023), 115968. <https://doi.org/10.1016/j.psychres.2024.115968>
- Yang, K., & Lu, Y. (2024). Combating school bullying through multi-role experience-based virtual scenario learning model : Assessing empathy , problem-solving , and self-efficacy from a multi-stakeholder perspective. *Heliyon* 10.(10):e31044 <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2024.e31044>