

DUKUNGAN PENDIDIK REMAJA SEBAYA PADA KASUS PERUNDUNGAN DI ALAM MAYA PMI KOTA MEDAN

Sri Milfayetty^{1*}, Zuraida Lubis², Nani Barorah³, Mirza Irawan⁴, Miswanto⁵

Program Studi Bimbingan Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Medan

*Corresponding Author : milfayetty@unimed.ac.id

Abstrak

Satu dari tiga remaja di tiga puluh negara termasuk Indonesia menjadi korban perundungan di alam maya. Hal ini mengakibatkan banyak remaja menjadi korban dan mengalami masalah kesehatan mental. Kondisi ini tidak bisa diabaikan dan perlu dikendalikan. Sehubungan dengan hal ini diselenggarakan suatu kegiatan untuk memberi dukungan pada pendidik remaja sebaya dalam mengedukasi remaja yang menghadapi perundungan di alam maya. Teknik seni kreatif diterapkan dalam proses pemberian pengalaman edukasi kepada peserta. Kegiatan dilakukan secara kolaboratif prodi Bimbingan Konseling FIP Unimed dan Fakultas Psikologi USU serta PMI Kota Medan. Metode pelaksanaan adalah pelatihan daring bagi pendidik remaja sebaya PMI Kota Medan yang bergabung dalam Project Asean Cyberbullying and Mental Health Training 2021. Kegiatan diselenggarakan pada bulan Juni 2021 hingga 31 Juli 2021. Tujuannya untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan dan sikap peserta dalam mendampingi remaja menghadapi perundungan di alam maya. Evaluasi dilaksanakan dengan menggunakan format penilaian diri sendiri. Observasi dilakukan untuk mengamati penampilan peserta selama simulasi memberikan edukasi terhadap korban perundungan di alam maya. Hasil kegiatan ini menunjukkan kemampuan peserta untuk mendampingi korban perundungan di alam maya dari segi pengetahuan tentang konsep perundungan, keterampilan memberikan edukasi dan sikapnya sebagai relawan bertambah baik dibanding sebelumnya. Sejalan dengan ini dikemukakan pelatihan daring efektif untuk memberi dukungan pada pendidik remaja sebaya meningkatkan kemampuannya dalam mengedukasi yang menghadapi perundungan di alam maya.

Kata kunci: Kolaborasi; Dukungan; Pendidik Remaja Sebaya; Perundungan.

1. PENDAHULUAN

Kolaborasi dukungan pendidik remaja sebaya dalam kasus perundungan ini dilatarbelakangi adanya masalah kesehatan mental pada remaja korban perundungan di alam maya akibat penyalahgunaan teknologi. Satu dari tiga remaja di tigapuluh negara termasuk Indonesia mengalami perundungan. Komisi Perlindungan Anak Indonesia melaporkan jumlah anak-anak korban perundungan di alam maya mencapai 22,4% (PMI, 2021). Tingginya angka ini juga dipicu konsumsi internet di kalangan mereka termasuk tinggi. Kondisi ini mengakibatkan masalah kesehatan mental pada remaja. Mengantisipasi hal ini PMI Kota Medan bersama dengan *Singapore Red Cros* dan *Philippine Red Cros* membuat proyek tingkat ASEAN dengan tema *Mental Health And Psychosocial Support Program and Cyberbullying*. Proyek ini melibatkan dosen sebagai pendamping dan mahasiswa Unimed, USU dan remaja Kota Medan

menjadi Pendidik Remaja Sebaya. Tujuan kegiatan ini adalah membantu pendidik remaja sebaya meningkatkan kemampuannya mengendalikan masalah kesehatan mental akibat perundungan di alam maya di kota Medan. Manfaat kegiatan diharapkan dapat memberi kontribusi besar terhadap pengendalian kasus perundungan di alam maya pada remaja di kota Medan.

Perundungan di alam maya merupakan penyimpangan perilaku menggunakan internet. Perundungan di alam maya juga diartikan sebagai penyalahgunaan teknologi yang dilakukan seseorang dengan memberi pesan ataupun mengunggah gambar dan video orang lain yang bertujuan untuk mempermalukan, mengolok-olok ataupun mengancam (Smith, 1986). Perundungan dilakukan secara terus menerus, berulang-ulang pada seorang target yang kesulitan membela diri. Lebih lanjut dikemukakan bahwa aspek-aspek perundungan mencakup :1)

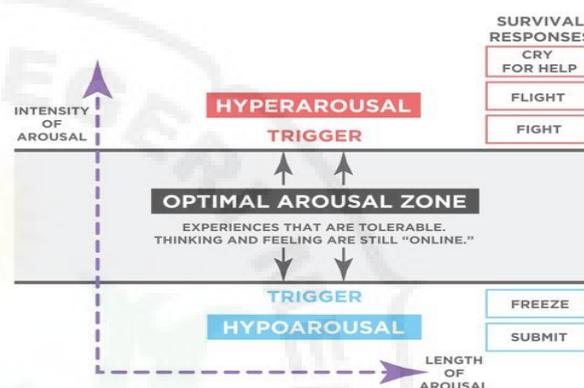
Amarah (*flaming*) yaitu menggunakan kata-kata kasar sebagai pesan di media sosial dan *chat group*. 2) Pelecehan (*harrasment*) yaitu mengganggu secara terus menerus dalam jangka panjang. 3) Fitnah atau pencemaran nama baik (*Denigration*) yaitu mengumbar keburukan atau memfitnah seseorang dengan tujuan untuk merusak citra dan reputasi orang lain yang dilakukan tidak sesuai dengan fakta dan kebenarannya. 4) Peniruan (*Impersonation*) yaitu berpura-pura menjadi orang lain dan mengirimkan pesan-pesan atau status yang tidak baik bukan atas nama diri pelaku. 5) Tipu daya (*Outing and Trickey*) yaitu menyebarkan berbagai rahasia orang lain dari foto, video, yang menjadi rahasia korban. Sedangkan *trickey* merupakan perilaku membujuk korban dengan melakukan tipu daya agar mendapatkan berbagai macam rahasia seperti foto atau pribadi orang tersebut. 6) Pengucilan (*Exclusion*) merupakan perilaku yang dengan sengaja memojokkan seseorang dalam sebuah kelompok atau forum diskusi online. 7) Penguntitas di Media Sosial (*Cyberstalking*), merupakan perilaku pelaku menguntit korban di media *online* hingga melakukan pengiriman pesan secara berulang bahkan disertai ancaman atau pengintimidasian. Perundungan ini dilakukan secara berulang ulang dengan niat mengintimidasi korban, dapat membahayakan korban, dilakukan pelaku kepada korban yang lemah.

Perundungan ini dipengaruhi beberapa faktor seperti: pengalaman perundungan di dunia nyata akan mempengaruhi seseorang untuk melakukan perundungan di dunia maya, kepribadian agresif cenderung mempermudah untuk melakukan perundungan, persepsi terhadap korban mengundang seseorang untuk melakukan perundungan, *strain* yaitu kondisi hambatan yang dialami seseorang memungkinkannya melakukan perundungan, peran interaksi orang tua dan teman sebaya. Korban perundungan tidak semua mengalami masalah melainkan sebagian di antaranya akibat pemahaman yang tidak tepat terhadap masalah yang menyimpannya. Bagi remaja diperlukan pendidik remaja sebaya untuk membantu mereka menghadapi kenyataan dengan tepat.

Strategi yang digunakan dalam meningkatkan kemampuan pendidik remaja sebaya dalam mengedukasi remaja menghadapi perundungan di alam maya adalah menyelenggarakan pelatihan daring. Pelatihan ini menggunakan pendekatan seni kreatif. Pendekatan ini menekankan integratif, sistemik dan holistik dalam kegiatannya. Selama pelatihan daring, peserta diberi kesempatan untuk mengalami proses penerapan seni kreatif seperti menggunakan image dalam visualisasi kreatif, menggambar, bercerita, bermain peran. Penerapan teknik ini diharapkan dapat meningkatkan empati peserta dan kemampuan memberi refleksi pada saat

melakukan edukasi terhadap korban perundungan (Milfa,2020).

Studi kasus perundungan di alam maya diterapkan dari konsep *windows of tolerance* (Laura,2015) seperti dikemukakan pada gambar berikut.



Gambar 1. Windows of tolerance (Laura, 2015)

Studi kasus dilakukan dengan menganalisis perilaku korban dalam menghadapi perundungan di alam maya. Perilaku yang diharapkan adalah optimal arousal zone sedangkan *hyperarousal* dan *hypoarousal* merupakan perilaku yang tidak efektif. Pemahaman terhadap konsep ini akan membantu peserta menganalisis perilaku efektif dan tidak efektif dalam menghadapi masalah.

Konsep kesehatan mental dan konsep perundungan di alam maya disajikan dengan penyajian materi menggunakan power point dan video yang dilanjutkan dengan tanya jawab dan diskusi. Keterampilan menemukan solusi dilakukan teknik ABC. Teknik ini dilakukan dengan menggambar sesuatu yang ada hubungannya dengan masalah yang terkoneksi dengan individu saat ini (*here and now*). Kemudian gambar ini dihubungkan dengan harapan dimasa depan dengan menggambar sesuatu tentang jalannya. Di jalan tersebut digambar sesuatu yang diperkirakan menghambat untuk mencapai keadaan yang diharapkan. Kemudian peserta dilatih untuk menemukan beberapa alternatif solusi untuk mengatasi hambatan. Setelah pemahaman konsep dan teknik menyelesaikan masalah dipahami, selanjutnya adalah meningkatkan kemampuan peserta dalam memberikan edukasi tentang perundungan di alam maya. Peserta bermain peran secara bergantian dan mendapat supervisi, sehingga setelah itu dapat diberikan masukan. Setelah itu dilakukan refleksi terhadap kegiatan yang sudah berjalan baik dan dan yang masih perlu perbaikan. Terhadap masalah yang kompleks pendidik remaja sebaya dipersiapkan dengan sistem alih tangan kasus kepada para ahli yang menjadi pendampingnya.

Sikap yang ditanamkan kepada peserta berhubungan dengan sikap transenden sebagai

relawan. Sikap ini mengacu kepada perilaku prososial yang menekankan kepada kepedulian terhadap kualitas sumberdaya manusia. Remaja bermasalah perlu ditingkatkan kehidupannya sehingga mampu berkembang menjadi lebih baik. Sikap ini ditampilkan tanpa pamrih ketika memberikan edukasi. Niatnya adalah untuk kemanusiaan dengan mengharapkan ridho Allah. Sikap relawan yang transenden ini akan memampukan pendidik remaja sebaya menjadi bersemangat dan kuat sehingga lebih tangguh dalam menghadapi hal-hal yang menghambat tugasnya dalam melakukan edukasi.

2 BAHAN DAN METODE

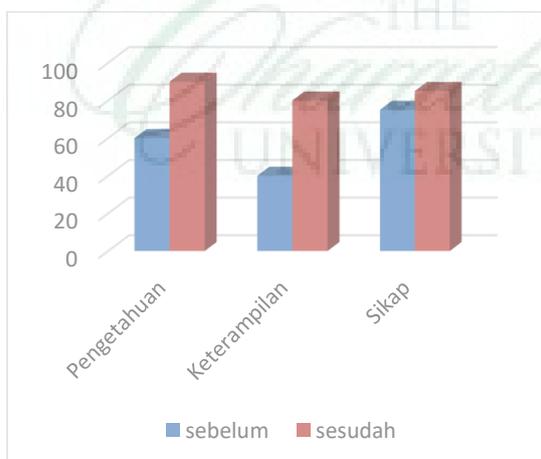
Kegiatan ini diawali dengan pemberian pretes dan pemberian materi tentang kesehatan mental dan perundungan kepada 100 orang calon pendidik remaja sebaya. Setelah itu dilakukan post tes dan mendapatkan 40 orang yang menjadi pendidik remaja sebaya. Kepada mereka inilah diselenggarakan pelatihan daring. Dimulai tanggal 4 Juni 2021 hingga tanggal 31 Juli 2021. Acara menggunakan *platform zoom conference*. Diskusi kelompok, simulasi dan *role play* dilaksanakan pada *break out room* yang tersedia pada *zoom meeting*. Evaluasi dilakukan dengan menggunakan penilaian diri sendiri mengetahui penguasaan peserta terhadap konsep materi. Selain itu dilakukan observasi terhadap penampilan peserta selama memberikan edukasi tentang perundungan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Hasil pelatihan daring

Pelatihan daring yang diselenggarakan kepada peserta menunjukkan hasil sebagai berikut :

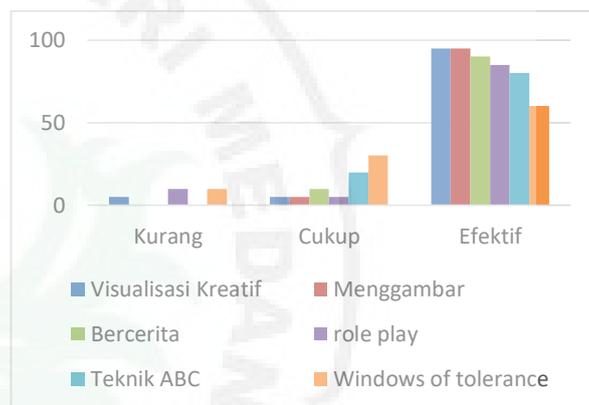
Tabel 1 : Pengetahuan, Keterampilan dan Sikap



Data ini menunjukkan adanya peningkatan pengetahuan, keterampilan dan sikap peserta dalam menghadapi perundungan di alam maya. Sebelum

pelatihan daring pengetahuan peserta rata-rata berada pada kategori cukup dan setelah pelatihan menjadi baik. Demikian juga keterampilan dalam memberikan edukasi sebelumnya berada pada kategori kurang baik dan setelah pelatihan menjadi lebih baik. Sikap sebagai relawan sebelum pelatihan tampaknya sudah baik dan setelah pelatihan menjadi lebih baik lagi.

3.2. Keefektifan Teknik Seni Kreatif



Gambar 2. Diagram Penerapan Seni Kreatif

3.3. Pembahasan

Pelatihan daring yang diselenggarakan efektif meningkatkan kemampuan peserta pada aspek pengetahuan, keterampilan dan sikap. Peserta mampu memahami konsep perundungan di alam maya sebagai efek dari penyalahgunaan internet yang bertujuan untuk merugikan orang lain (Smith, 1986). Perundungan di alam maya dilakukan pelaku secara terus menerus, berulang-ulang pada seorang korban yang mengalami kesulitan membela diri. Aspek perundungan yang dialami remaja di alam maya meliputi : penggunaan kata-kata kasar, pencemaran nama baik, gangguan terus menerus. Korban pada umumnya mengalami kesulitan untuk membela diri. Pemahaman tentang perundungan ini memberi pengetahuan kepada peserta dalam memberi edukasi yang tepat tentang perundungan di alam maya kepada remaja. Baik mencegah dan menghadapinya secara cepat dan tepat. Edukasi ini diharapkan akan meningkatkan ketangguhan remaja dalam menghadapi perundungan.

Teknik seni kreatif yang diterapkan dalam pelatihan telah memberi pengalaman kepada peserta untuk memproses dirinya dengan isu yang berhubungan dengan perundungan di alam maya. Proses ini menghubungkan peserta ke alam bawah sadarnya dan mampu mengungkap ingatannya kepada isi perundungan yang pernah dialaminya. Proses ini menghantarkan pemahaman peserta terhadap tentang

perlunya empati dalam mengedukasi peserta. Perlunya secara bijak untuk memahami kondisi peserta selama proses edukasi. Secara umum teknik seni kreatif ini menumbuhkan kesadaran bagi peserta untuk menghadapi perundungan secara holistik, integratif dan holistik. Menggunakan data untuk dipahami sebagai informasi dalam menambah pengetahuan peserta dalam memberi edukasi dengan bijaksana. (Milfa, 2020)

Keterampilan peserta mengedukasi remaja dalam menghadapi perundungan baru pada tingkat sederhana. Meskipun dilatihkan keterampilan melakukan wawancara konseling sederhana tujuannya baru sebatas psikoedukasi. Kemampuan mendengar, menyimak dan memberi respon untuk merefleksikan ungkapan yang disimaknya. Sedangkan untuk memberikan layanan kesehatan mental peserta masih memerlukan pendidikan dan latihan yang lebih banyak lagi. Pemahaman mereka tentang hal ini memberi kesadaran pada mereka tentang perlunya alih tangan kasus. Pada pelatihan ini dosen dari perguruan tinggi yang terlibat dalam pelatihan ini menjadi rujukan bagi mereka.

4. KESIMPULAN

Kemampuan pendidik remaja sebaya untuk mengedukasi remaja dalam menghadapi perundungan di alam maya dapat ditingkatkan melalui pelatihan daring. Pendekatan seni kreatif efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan dimaksud. Keunggulan yang ditemukan dalam penerapan teknik ini adalah peserta mampu empati kepada remaja setelah mengalami langsung proses seni kreatif tersebut. Tantangan yang perlu dikendalikan adalah penggunaan seni kreatif memerlukan waktu yang relatif panjang sehingga perlu pengelolaan secara sistematis.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih disampaikan kepada PMI Kota Medan, Fakultas Ilmu Pendidikan Unimed, Fakultas Psikologi USU yang telah memfasilitasi seluruh kegiatan kolaborasi dukungan pendidik sebaya dalam menghadapi perundungan di alam maya.

DAFTAR PUSTAKA

- K.Laura. (2015). *Live with your windows of tolerance*. Sanfransisco.
- Milfayetty,Sri. (2020). *Innovation in Teaching and Learning Trough Creative Art Model*. *European Journal of Social Sciences Education and Research* 10(2):119
- Smith.K.Pieter. (1986). *Children's Play. Research Developments and Practical Applications*. Rotledge. London