

Original Article

Penggunaan aplikasi berbasis android untuk mengurangi perilaku *bullying* pada siswa di SMAN 3 Bandar Lampung

Eko Indriyanto1*), Dede Rahmat Hidayat2, & Susi Fitri3

STKIP PGRI Bandar Lampung1, Universitas Negeri Jakarta2, Universitas Negeri Padang3

*) Alamat korespondensi: Jl. Chairil Anwar No. 79, Bandar Lampung, 35214, Indonesia; E-mail: ekoindriyantobk@gmail.com

Article History:

Received: 21/01/2020;
Revised: 30/01/2020;
Accepted: 20/02/2020;
Published: 28/02/2020.

How to cite:

Indriyanto, P., Hidayat, D.R., & Fitri, S. (2017). Penggunaan Aplikasi Berbasis Android untuk Mengurangi Perilaku Bullying pada Siswa di SMAN 3 Bandar Lampung. *Teraputik: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 3(3), pp. 77–90. DOI: 10.26539/teraputik.33273

 This is an open access article distributed under the Creative Commons 4.0 Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. © 2020, Indriyanto, E., Hidayat, D.R., dan Fitri, S.(s).

Abstract: Penelitian bertujuan untuk menguji efektivitas penggunaan aplikasi berbasis android untuk mengurangi perilaku bullying pada siswa di SMAN 3 Bandar Lampung. Berdasarkan wawancara dan observasi tingkat bullying pada siswa banyak terjadi di SMAN 3 Bandar Lampung. Bullying yang terjadi berupa fisik dan psikis seperti menendang, menjambak, menjewer, melakukan pemalakan, berkata kotor, dan memaki temannya. Penggunaan aplikasi berbasis android diharapkan mampu mengatasi masalah bullying pada siswa sekolah menengah.

Keywords: *Bullying*, Aplikasi

Abstract: The research aims to test the effectiveness of using an android-based application to reduce bullying behavior in students at SMAN 3 Bandar Lampung. Based on interviews and observations of the level of bullying among students, many occurred at SMAN 3 Bandar Lampung. Bullying that occurs in the form of physical and psychological like kicking, pulling, tweaking, turning on, saying dirty, and cursing his friends. The use of an Android-based application is expected to be able to overcome the problem of bullying in middle school students.

Keywords: Bullying, Application

Pendahuluan

Masa remaja adalah fase seseorang menemukan jati diri. Mereka mencari dengan mencoba menonjolkan keegoannya pada aktivitas kelompok, salah satunya adalah melakukan hal-hal di luar dugaan. Sayangnya, tindakan tersebut terkadang dapat merugikan dirinya sendiri atau bahkan orang lain, misalnya melakukan bullying kekerasan fisik atau mental, dan pengucilan. Tingginya kasus bullying memerlukan tindakan ekstra mengingat dampak negatif yang ditimbulkannya. Tindakan bullying akan membuat korban menjadi anti sosial, menarik diri terhadap lingkungan serta dapat menciptakan trauma psikis yang kemudian menghantarkan korban pada kondisi depresi (Novalia & Andayani, 2016).

Bullying sama dengan kekerasan. KBBI menyatakan bahwa *bullying* merupakan usaha menyakiti yang dilakukan perseorangan atau berkelompok (Sejiwa, dalam Simbolon, 2012). Perilaku *bullying* berarti tindakan agresif yang dilakukan secara berulang baik secara fisik langsung maupun tidak langsung, meliputi kata-kata, atau tindakan yang memunculkan ketidaknyamanan. Menurut Smith et all,

2013 (dalam Simbolon, 2012), *bullying* adalah tindakan negatif secara berkala yang dilakukan untuk menyakiti pihak lain (Levianti; dalam Carima, 2017), yang menyebabkan korban merasa ketakutan secara berulang dalam bentuk perasaan khawatir.

Jadi, *bullying* dapat disimpulkan sebagai perilaku yang mengandung unsur kekerasan dengan bertujuan mengancam dan dapat mengganggu kenyamanan pihak lain. *Bullying* dipengaruhi oleh beberapa unsur (Abdullah, 2013), yaitu: Ketidak seimbangan kekuatan pelaku *bullying* atau adanya jarak yang jauh antara pelaku dan korban, seperti seseorang yang lebih tua, misal orang tua pada anak; seseorang lebih mahir dalam bidang tertentu, misal karyawan yang berprestasi; seseorang yang lebih populer, misal siswa populer. Pelaku *bullying* yang memiliki kekuatan lebih ini mempunyai niat untuk menciderai korban. Ketika korban merasa sedih, pelaku justru merasa puas. Namun, kegiatan *bullying* tidak berhenti sampai di situ. Pelaku justru melakukan teror lebih lanjut secara berulang kali.

Ada beberapa bentuk *bullying* diantaranya, menurut Sullivan 2000 (Carima, 2017). (1) *Fisik*, biasanya meliputi aktivitas seperti memukul, mencubit, push-up, jalan jongkok, lari, menampar, meminta dengan paksa, menggigit, menjambak, mendorong, meludahi, mencakar, merusak barang kepemilikan, dsb. (2) *Verbal*, Biasanya meliputi aktivitas yang disampaikan secara lisan yang bertujuan untuk menimbulkan "luka". Misalnya, memberikan ejekan, julukan, merendahkan, mengintimidasi, menghasut, menggossip, mengeluarkan kata-kata jorok kepada korban. *Non-verbal*, Bentuk non-verbal juga dibagi menjadi bentuk *bullying* langsung (misalnya, adanya gerakan tangan atau kaki seperti menunjukkan dengan tatapan ancaman, mengentakkan anggota badan, memalingkan muka. (3) *Cyberbullying*, *Bullying* yang dilakukan dengan menggunakan media teknologi, misalnya, melalui media sosial WhatsApp, *e-mail*, *facebook*, pesan singkat (SMS), dan media sosial lainnya.

Pelaku *Bullying*. Pelaku yang dengan sengaja mengincar korbannya dengan maksud dan tujuan tertentu biasanya pernah menjadi korban *bullying* dan justru meneruskan perilaku negatif tersebut. *Korban atau Victimz*, Stephenson dan Smith (dalam Carima, 2017) menyebutkan terdapat tiga ciri korban antara lain (a) korban pasif, yaitu memiliki karakteristik pribadi pencemas dan memiliki harga diri yang cenderung rendah. Ciri karakteristik pribadi yang cenderung lemah ini dimanfaatkan oleh pelaku untuk melampiaskan dan merasa puas melihat semakin merasa tidak berdaya dan lemahnya si korban. (b) Korban yang proaktif dan cukup aktif dalam lingkungan. Hanya saja biasanya mereka memiliki masalah konsentrasi yang dimanfaatkan pelaku. Pelaku berharap si korban akan meneruskan aktivitas *bullying* terhadap rekan ataupun kelompok lainnya yang lebih lemah. (c) Korban yang mudah diprovokasi, Pelaku menjumpai tipe korban yang demikian dengan tujuan meneruskan aktivitas *bullying* secara lebih luas. Partisipan atau Bystander (Carima, 2017) *bullying* akan terjadi jika adanya peran dari lingkungan dan termasuk orang-orang di sekitarnya. Bahkan orang yang melihat di tempat yang sama sebagai observer dapat bersifat mendukung atau bahkan tidak dapat berbuat apa pun yang dapat menghentikan *bullying*.

Sekolah seharusnya menjadi tempat bagi anak untuk membina ilmu dan membantu membentuk karakter pribadi yang positif (Wiyani, 2012). Namun, kenyataannya sekolah menjadi tempat tumbuhnya tindakan-tindakan *bullying* dan masih dijumpai siswa senior melakukan tindakan *bullying* terhadap adik kelasnya dengan cara melakukan kekerasan fisik, pemalakan atau pemerasan, menghina, membentak, sehingga di beberapa sekolah tindakan *bullying* menjadi suatu tradisi.

Sejalan hal tersebut observasi selama kegiatan dan wawancara kepada guru BK di SMAN 3 Bandar Lampung terdapat berbagai kasus yang berkaitan dengan penyimpangan perilaku yang dilakukan siswa, yakni: (1) Siswa melakukan *bullying* terhadap teman dan guru, siswa melakukan *bullying* kepada siswa lain secara fisik dan psikis. *Bullying* secara fisik nampak pada beberapa kejadian seperti: siswa menjambak, mencubit, memukul, menendang, mendorong, menarik kuping temannya. Selain itu, siswa juga melakukan pemalakan terhadap teman sebayanya. *Bullying* secara psikis nampak pada beberapa kejadian seperti: siswa berkata kotor dan kasar pada saat ia tersinggung, emosi dan juga untuk memaki temannya.

Dampak adanya perilaku *bullying* berdasarkan sejumlah penelitian yang telah dilakukan menunjukkan adanya pengaruh yang cukup signifikan terhadap adanya penurunan kondisi self esteem

(Khairiah, 2013). *Self Esteem* atau harga diri merupakan bagian penting dalam pembentukan pola kepribadian seseorang. Selain itu juga akan berdampak terhadap munculnya persoalan secara internal atau pun eksternal (Beran & Li, 2008). Problem internal seperti, perasaan sendiri, murung, tidak aman. Sedangkan problem eksternal meliputi, perilaku impulsif, hiperaktif, agresif, dsb.

Faktor-Faktor yang Memengaruhi *Bullying*, antara lain faktor individu, faktor teman sebaya, dan faktor sekolah. Faktor Individu, Karakteristik individu tentunya memainkan peran sangat penting baik dalam posisi sebagai pelaku maupun korban. Dengan mengetahui bahwa terdapat suatu perilaku yang ditampilkan dapat mempengaruhi orang lain atau bahkan sekelompok orang, kemampuan individu dalam menyerap dan menganalisis informasi akan menentukan bagaimana ia bertindak. Faktor teman sebaya, Bahkan pemilihan teman sebaya tersebut dapat memberikan kesempatan bagi individu menempatkan dirinya dari suatu struktur sosial. Apakah relasi dengan teman sebaya menempatkan seorang remaja dari persoalan *bullying* akan dipengaruhi siapa dan bagaimana teman sebaya yang dimiliki. Faktor sekolah. Manajemen dan kontrol dari pihak sekolah yang lemah dianggap menjadi salah satu alasan memungkinkan terjadinya persoalan *bullying*, (Pearce & Thompson, dalam Yusuf & Fahrudin, 2012). Untuk itu sekolah diharapkan kembali memperhatikan seluruh ekosistem yang ikut membangunnya dalam rangka mencapai keamanan dalam berinteraksi oleh seluruh anggotanya.

Media, Kemajuan teknologi media sosial memiliki sisi negatif yang turut mempengaruhi perkembangan kasus *bullying* yang semakin meningkat. Dikenal dengan sebutan *cyberbullying* merupakan suatu penyelewengan penggunaan teknologi informasi yang berdampak pada tindakan menyakiti, merugikan orang lain yang secara sengaja dan berulang (Hidajat, 2015). *Budaya*. Dalam budaya tertentu muncul kebiasaan yang terbangun bahwa dengan mengasuh anak menggunakan kekerasan akan menciptakan generasi yang andal dan kuat secara kepribadian. Sehingga sering kali pendekatan penyelesaian persoalan dari orang tua bahkan guru di sekolah menggunakan kekerasan. Dengan model dari pihak tersebut dapat menciptakan paradigma bahwa melakukan upaya penindasan terhadap orang yang nampak inferior atau lemah akan memiliki tujuan baik dan mendidik.

Siswa yang mengalami *bullying* diharapkan dapat ditangani secepatnya sebab apabila masalah ini dibiarkan terlalu kemungkinan akan mengganggu interaksi sosialnya. Temuan penelitian sebelumnya dalam pemecahan masalah *bullying* adalah masih dengan cara konseling tatap muka langsung, laporan yang didapat yaitu dari laporan siswa, guru, wali murid, atau dari media jejaring sosial siswa.

Rumusan masalah dalam artikel ini adalah bagaimana aplikasi berbasis android mampu membantu mengurangi permasalahan *bullying* di sekolah. Tujuan penelitian adalah memaparkan cara kerja aplikasi berbasis android dalam mengurangi permasalahan *bullying* di sekolah. Manfaat penelitian ini adalah adanya pencegahan dan penanganan yang cepat tanggap apabila ada *bullying*, siswa menjadi mampu berinteraksi secara positif dengan teman-temannya, mendapatkan perilaku baru.

Metode

Metode penelitian digunakan penelitian pengembangan R & D. Penelitian mengikuti prosedur identifikasi kebutuhan, desain, validasi, evaluasi, sampai *finishing* produk. Validasi dilakukan oleh ahli untuk menilai aplikasi. Setelah itu, dilakukan uji aplikasi oleh siswa dan guru.

Subyek penelitian adalah siswa dan guru SMAN 3 Bandar Lampung. Instrumen yang digunakan adalah lembar evaluasi. Analisis data dengan pendekatan kualitatif. Pengembangan program ini dilakukan pada tahun 2019. Bahan penunjang penelitian, antara lain: referensi, form evaluasi, android, dan *software*. Keterbatasan metode penelitian ini adalah belum menggunakan uji coba yang luas di kalangan masyarakat, khususnya eksperimen dalam menurunkan perilaku perundungan di sekolah.

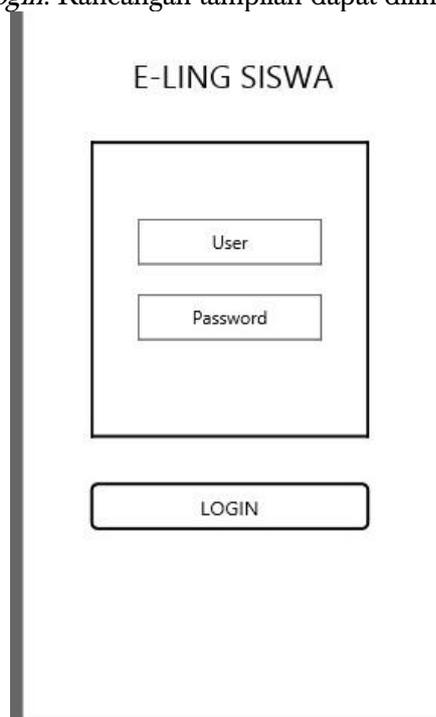
Diskusi

Perkembangan media elektronik yang semakin berkembang menjadi salah satu solusi untuk mengatasi permasalahan *bullying*. Media android dapat dijadikan solusi untuk memberantas *bullying* melalui aplikasi. Aplikasi ini masih berupa usulan. Cara kerja aplikasi ini yaitu bagi siapapun yang mengetahui adanya tindak kekerasan yang terjadi di lingkungan kampus atau sekolah dapat melapor kepada guru BK melalui aplikasi berbasis Android.

Rancangan aplikasi terdapat tampilan halaman login, role siswa, dan role guru yang dapat diakses di https://drive.google.com/open?id=1yf6W8jcmjwF129uQ_JVFIBM-arkaJPtX. Untuk lebih jelasnya, berikut rancangan aplikasi tersebut.

1.1 Rancangan Tampilan Halaman Login

Pada rancangan tampilan halaman login terdapat 2 *input* berupa *textview*, yaitu *username* dan *password*, dan memiliki satu *button login*. Rancangan tampilan dapat dilihat pada gambar 1.1.



Gambar 1.1 Rancangan Tampilan Halaman Login

1.2 Rancangan Tampilan Role Siswa

1.2.1 Rancangan Tampilan Halaman Laporan

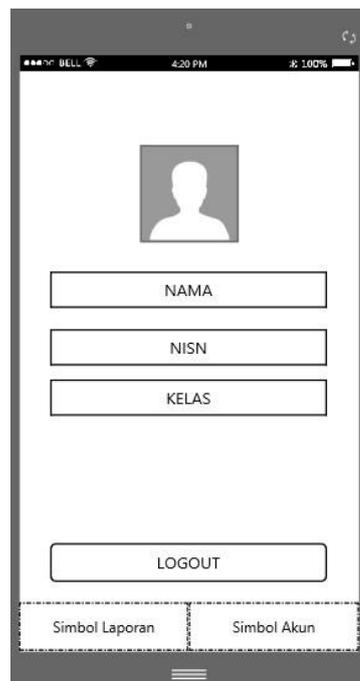
Pada rancangan tampilan halaman laporan, terdapat tanggal awal laporan dibuat beserta keterangan mengenai kejadian yang dimasukkan oleh siswa. Rancangan tampilan halaman laporan dapat dilihat pada gambar 1.2.



Gambar 1.2 Rancangan Tampilan Halaman Laporan Siswa

1.2.2 *Rancangan Tampilan Halaman Akun Siswa*

Pada rancangan tampilan halaman akun siswa, terdapat informasi mengenai siswa berupa nama, NISN serta kelas, dan juga tombol *logout*. Rancangan tampilan halaman akun siswa dapat dilihat pada gambar 1.3.



Gambar 1.3 Rancangan Tampilan Halaman Akun Siswa

1.3 *Rancangan Tampilan Role Guru*

1.3.1 *Rancangan Tampilan Halaman Data Siswa*

Pada rancangan tampilan halaman data siswa, terdapat informasi berupa data siswa yang telah terdaftar dan akan menampilkan data lebih detail ketika dipilih. Pada halaman ini juga tersedia tombol

untuk menambah dan mengedit data siswa, serta terdapat tombol untuk cetak data lengkap siswa. Rancangan tampilan data siswa dapat dilihat pada gambar 1.4.



Gambar 1.4 Rancangan Tampilan Halaman Data Siswa

1.3.1.1 Rancangan Tampilan Halaman Detail Siswa

Pada rancangan tampilan halaman detail siswa, terdapat informasi mengenai biodata siswa yang telah dipilih, dan laporan yang sudah siswa laporkan. Pada halaman ini terdapat juga tombol yang digunakan untuk cetak semua laporan. Rancangan tampilan halaman detail siswa dapat dilihat pada gambar 1.5.

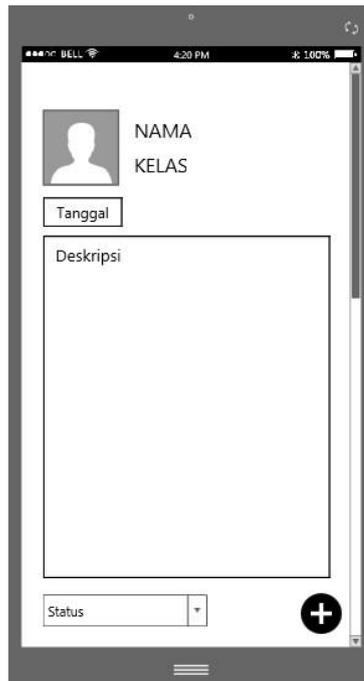


Gambar 1.5 Rancangan Tampilan Halaman Detail Siswa

1.3.1.1.1 Rancangan Tampilan Halaman Detail Laporan

Pada rancangan tampilan halaman detail laporan, terdapat informasi laporan yang dipilih. Pada halaman ini terdapat data siswa, tanggal laporan dibuat, deskripsi kejadian, tombol cetak laporan, serta

pilihan evaluasi terhadap laporan siswa. Rancangan tampilan halaman detail laporan dapat dilihat pada gambar 1.6.



Gambar 1.6 Rancangan Tampilan Halaman Detail Laporan

1.3.1.2 Rancangan Tampilan Halaman Edit Data Siswa

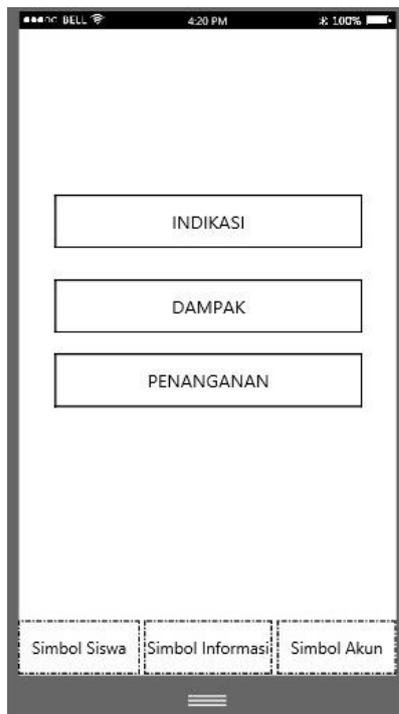
Pada rancangan tampilan halaman edit data siswa, terdapat kolom biodata yang harus diisi. Halaman ini berfungsi untuk menambah atau mengedit data siswa. Rancangan tampilan halaman edit data siswa dapat dilihat pada gambar 1.7.



Gambar 1.7 Rancangan Tampilan Halaman Edit Data Siswa

1.3.2 Rancangan Tampilan Halaman Informasi

Pada rancangan tampilan halaman informasi, terdapat 3 menu informasi yang dapat dipilih yaitu, indikasi, dampak dan penanganan. Rancangan tampilan halaman informasi dapat dilihat pada gambar 1.8.



Gambar 1.8 Rancangan Tampilan Halaman Informasi

1.3.2.1 Rancangan Tampilan Halaman Deskripsi

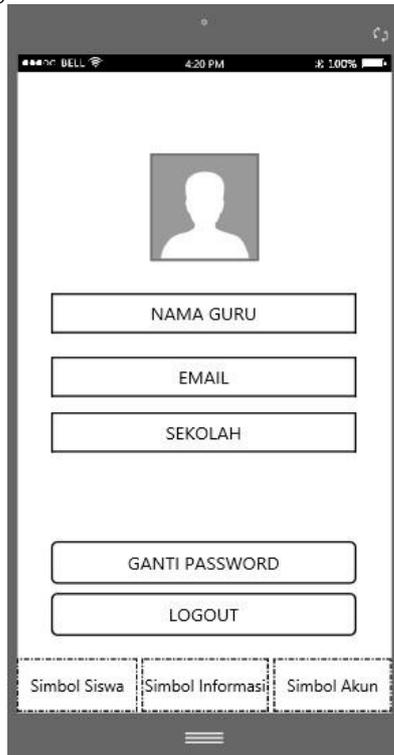
Pada rancangan tampilan halaman deskripsi, terdapat deskripsi dari salah satu menu yang dipilih pada halaman informasi. Rancangan tampilan halaman deskripsi dapat dilihat pada gambar 1.9.



Gambar 1.9 Rancangan Tampilan Halaman Deskripsi

1.3.3 Rancangan Tampilan Halaman Akun Guru

Pada rancangan tampilan halaman akun guru, terdapat data guru berupa nama, email serta sekolah. Pada halaman ini guru juga bisa mengubah password dan *logout* akun. Rancangan tampilan halaman akun guru dapat dilihat pada gambar 1.10.



Gambar 1.10 Rancangan Tampilan Halaman Akun Guru

Pada temuan sebelumnya, terdapat aplikasi dari luar negeri yang masih berbahasa Inggris bernama “*Anti-Bullying App*” dengan tampilan depan bertuliskan “*Stop Bullying*”. Perancangan aplikasi anti bullying mirip seperti ini hanya saja dibuat ada versi bahasa Indonesianya. Gambar 2.1 di bawah ini adalah deskripsi mengenai aplikasi “*Anti-Bullying App*” yang sudah ada di *playstore*.



Gambar 2.1. Deskripsi aplikasi (Sumber: Anti-Bullying App)

Aplikasi ini adalah aplikasi Anti-Bullying untuk membantu melaporkan penindasan dan pelecehan di sekolah. Ketika pertama kali mengklik aplikasi Anti-Bullying App, berikut tampilan yang muncul seperti pada gambar 2.2.



Gambar 2.2. Screenshoot tampilan depan aplikasi Anti-Bullying App (Sumber: Anti-Bullying App)

Cara kerja aplikasi ini tampak pada tampilan di gambar 2.3. sebagai berikut. Pertama-tama, pelanggan mengakses ada tampilan selamat datang, klik *Start*.



Gambar 2.3. Akses *start* aplikasi *Anti-Bullying App* (Sumber: Anti-Bullying App)

Tampilan selanjutnya adalah memasukkan nama sekolah dengan tujuan data akan disampaikan pada pihak sekolah melalui aplikasi yang diikuti seperti pada gambar 2.4. sebagai berikut.



Gambar 2.4. Tampilan Memasukkan Nama Sekolah (Sumber: Anti-Bullying App)

Tampilan selanjutnya adalah memasukkan nama, menyertakan jenis kelamin, kelas mana, usia berapa seperti pada gambar 2.5. sebagai berikut.

The screenshot shows a mobile application interface titled "Tell Us About Yourself". It contains the following fields and options:

- Question: "What Is Your Name?" with a text input field containing "Meaida-i-Bahun Majaw".
- Question: "Are You A Boy Or A Girl?" with a dropdown menu set to "Boy".
- Question: "What Class Are You?" with an empty text input field.
- Question: "How Old Are You?" with an empty text input field.
- Buttons: "Back" (light blue) and "Next" (orange).
- Footer: "Built on Code Studio" with a small arrow icon.

Gambar 2.5. Tampilan Memasukkan Identitas Pribadi
(Sumber: Anti-Bullying App)

Setelah memasukkan identitas pribadi, tahapan selanjutnya adalah memasukkan nama pendek si pengganggu, tempat kejadian, jenis kelamin si pengganggu. Kemudian, pilih *next*. Hal ini ada pada gambar 2.6 sebagai berikut.

The screenshot shows a mobile application interface titled "Tell Us About The Bully". It contains the following fields and options:

- Question: "What Is The Bully's Name? (Short)" with an empty text input field.
- Question: "Where does the bully usually happen?" with an empty text input field.
- Question: "Is The Bully In Your Class?" with a dropdown menu set to "Yes".
- Question: "Is The Bully A Girl Or A Boy?" with a dropdown menu set to "Boy".
- Buttons: "Back" (light blue) and "Next" (orange).
- Footer: "Built on Code Studio" with a small arrow icon.

Gambar 2.6. Identitas si Pembully
(Sumber: Anti-Bullying App)

Tampilan selanjutnya adalah menjelaskan apa yang dilakukan si pengganggu, lama atau tidak kejadiannya seperti pada gambar 2.7. sebagai berikut.



Gambar 2.7. Tampilan menjelaskan apa yang dilakukan si pengganggu (Sumber: Anti-Bullying App)

Tampilan selanjutnya adalah pernahkah kamu melaporkan si pengganggu ini sebelumnya. Kemudian, pilih *next*. Hal ini ditampilkan seperti pada gambar 2.8. sebagai berikut.



Gambar 2.8. Tampilan keterangan apakah si pembully pernah dilaporkan sebelumnya (Sumber: Anti-Bullying App)

Tampilan selanjutnya keterangan bahwa informasi ini telah disampaikan pada nomor yang teregistrasi pada pihak sekolah, guru kelas, dan orang tua si pem-bully. Kemudian, klik *next*. Hal ini ditampilkan pada gambar 2.9. sebagai berikut.



Gambar 2.9. Keterangan informasi telah disampaikan (Sumber: Anti-Bullying App)

Bagaimana aplikasi berbasis android mampu membantu mengurangi permasalahan *bullying* di sekolah, yaitu dengan pelaporan segera apabila terjadi *bullying*. Dimulai dari menyampaikan identitas pelapor, identitas pembully, apa yang dilakukan pembully, dan meneruskan laporan kepada pihak sekolah, baik kepala sekolah, wakasek, guru BK, guru kelas, dan kedua orang tua pembully. Pelaporan yang cepat ini diharapkan dapat dengan cepat menangani masalah *bullying* sekaligus mencegah agar tidak terjadi *bullying selanjutnya*.

Hal ini begitu penting karena siswa masih berada dalam tahap perkembangan, sementara di Bandar Lampung tingkat *bully* sangat tinggi. Adanya aplikasi *anti bullying* ini juga membantu agar siswa berinteraksi secara positif dengan teman-temannya, membantu mengurangi dampak siswa terisolir di SMAN 3 Bandar Lampung. Pada perancangan aplikasi diharapkan ada informasi perilaku baru agar tidak terjadi *bullying*, dan bagaimana menghadapi *bullying* yang akan dibantu guru BK melalui aplikasi ini.

Hal ini sehubungan dengan data empiris sebelumnya tentang *bullying* yang terjadi saat ini mengikuti perkembangan, sebanyak 23% kasus korban *bully* melalui internet, 16% pelaku *cyberbullying*, sedangkan 61% kasus *bullying* terjadi secara langsung di sekolah dan masyarakat (Janitra & Prasanti, 2017). Solusi mengurangi *bullying* melalui internet, khususnya melalui aplikasi android diharapkan menjadi jawabannya. Alternatif selainnya untuk meng-cover, guru BK juga berperan langsung dalam memberikan konseling kepada siswa korban *bully* maupun kepada pelaku.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan perancangan yang masih harus diperbaiki agar dapat dipergunakan secara maksimal untuk peserta didik melalui penerapan penelitian eksperimen lebih lanjut. Penelitian lanjutan diharapkan melakukan eksperimen tingkat *bully* di sekolah sebelum dan sesudah adanya aplikasi *anti bullying* dalam versi bahasa Indonesia.

Simpulan

Tingkat *bullying* di SMA Negeri 3 Bandar Lampung cenderung tinggi sehingga perlu dilaksanakan intervensi melalui layanan bimbingan dan konseling. Hal tersebut ditampilkan oleh siswa dengan sikap dan perilaku siswa yang masih melakukan *bullying* terhadap teman, siswa melakukan *bullying* kepada siswa lain secara fisik dan psikis. *Bullying* secara fisik seperti: siswa menjambak, mencubit, memukul, menendang, mendorong, menarik kuping temannya. Selain itu, siswa juga melakukan pemalakan terhadap teman sebayanya. *Bullying* secara psikis, seperti, siswa berkata kotor dan memaki pada saat ia tersinggung. Oleh karena itu, diperlukan upaya dari pihak konselor untuk memberikan intervensi terhadap perilaku *bullying*. Sejalan dengan penelitian terdahulu upaya intervensinya menggunakan layanan aplikasi berupa aplikasi untuk memantau segala bentuk *bullying* sehingga akan segera tertangani.

Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih disampaikan kepada SMA Negeri 3 Bandar Lampung sebagai tempat penyedia bahan penelitian dan kepada rekan-rekan yang memberikan kritik membangun.

Daftar Rujukan

- Abdullah, N. (2013). Meminimalisasi *bullying* di sekolah. *Magistra*, 25(83), 50.
- Beran, T., & Li, Q. (2008). The relationship between *cyberbullying* and school *bullying*. *The Journal of Student Wellbeing*, 1(2), 16–33.
- Carima, F. (2017). *Perilaku Bullying Pada Remaja Ditinjau Dari Pola Asuh Otoriter Orang Tua dan Jenis*

Kelamin. Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Janitra, P. A., & Prasanti, D. (2017). Komunikasi Keluarga Dalam Pencegahan Perilaku Bullying Bagi Anak. *Jurnal Ilmu Sosial Mamangan*, 6(1), 23–33.

Khairiah, S. (2013). Korelasi Antara Perilaku Bullying dan Tingkat Self-Esteem Pada Pelajar Dua Buah SMPN di Surabaya. *Jurnal Psikiatri Surabaya*, 1(2), 1–11.

Simbolon, M. (2012). Perilaku bullying pada mahasiswa berasrama. *Jurnal Psikologi*, 39(2), 233–243.

Yusuf, H., & Fahrudin, A. (2012). Perilaku bullying: asesmen multidimensi dan intervensi sosial. *Jurnal Psikologi Undip*, 11(2).

Competing interests:

The authors declare that they have no significant competing financial, professional or personal interests that might have influenced the performance or presentation of the work described in this manuscript.
