

MENURUNKAN PERILAKU *BULLYING* MELALUI BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN TEKNIK *ROLE PLAY* PADA SISWA

Dian Areza Latif¹, Sapto Irawan², Adhi Krisna Maria Agustin³
Bimbingan Konseling, Universitas Kristen Satya Wacana^{1,2,3}
Email: askdianareza@gmail.com

Abstrak

Kasus *bullying* menjadi permasalahan yang marak di Indonesia. Berlandaskan data Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak (KPAI), tercatat bahwa mulai tahun 2011 sampai 2019 terdapat 574 anak laki-laki serta 425 anak perempuan menjadi korban *bullying* di sekolah, serta 440 anak laki-laki dan 326 anak perempuan sebagai pelaku *bullying* di sekolah. Penelitian ini bertujuan untuk mengurangi perilaku *bullying* pada siswa kelas X TAV A di SMK Negeri 2 Salatiga pada tahun ajaran 2023/2024 dengan menerapkan bimbingan kelompok menggunakan teknik *role play*. Desain riset yang dimanfaatkan yakni *quasi experimental* dengan pendekatan *pre-test post-test control group design*. Populasi riset tersusun atas 36 peserta didik kelas X TAV A di SMK Negeri 2 Salatiga, dan sampel diambil secara *purposive sampling*, di mana 14 siswa yang memiliki tingkat perilaku *bullying* tinggi dipilih sebagai sampel penelitian. Data dikumpulkan menggunakan skala perilaku *bullying* dan dianalisis dengan uji *Mann-Whitney U*. Rata-rata skor hasil *post-test* grup eksperimen adalah 4,00, sementara grup kontrol 11,00. Hasil analisis menunjukkan adanya penurunan signifikan dalam perilaku *bullying* setelah siswa menerima bimbingan grup dengan metode *role play* (*Asymp. Sig. 2-tailed* = 0,002 < 0,05). Hasil ini mendukung hipotesis penelitian, di mana *H₀* ditolak dan *H₁* diterima, menunjukkan bahwa bimbingan grup dengan metode *role play* efektif guna mengurangi perilaku *bullying* pada siswa.
Kata Kunci : *Bullying*, Bimbingan Kelompok, *Role Play*

Abstract

Bullying is a prevalent issue in Indonesia. Data from the Ministry of Women's Empowerment and Child Protection (KPAI) records that between 2011 and 2019, 574 boys and 425 girls were victims of bullying at school, with 440 boys and 326 girls as bullying perpetrators in school settings. This research aims to decrease bullying behavior among X TAV A students at SMK Negeri 2 Salatiga in the 2023/2024 academic year through group guidance employing role-playing techniques. The study uses a quasi-experimental design, specifically a pre-test post-test control group design. The research population consists of 36 X TAV A students at SMK Negeri 2 Salatiga, with a sample selected through purposive sampling, including 14 X TAV A students exhibiting high levels of bullying behavior. Data were gathered using a bullying behavior scale and analyzed via the Mann-Whitney U test. The mean rank post-test result for the experimental group was 4.00, while the control group was 11.00. The analysis results reveal a significant reduction in bullying behavior after students received group guidance using role-playing techniques (Asymp. Sig. 2-tailed = 0.002 < 0.05). These findings support the research hypothesis, with H₀ rejected and H₁ accepted, showing that group guidance with role-playing techniques effectively reduces bullying behavior among students.
Key Words : *Bullying*, Group Guidance, Role Playing

PENDAHULUAN

Pendidikan di Indonesia tidak asing dengan banyaknya kasus *bullying* dari berbagai kalangan, bahkan media Indonesia baru-baru ini dihebohkan oleh kasus siswa kelas IV sekolah dasar di daerah Banyuwangi yang mengakhiri hidupnya dengan cara gantung diri, karena kesulitan menghadapi *bullying* dari teman-temannya sebab

kekurangan figur ayah dalam hidupnya [1]. Berita mengenai seorang bocah berusia 11 tahun yang menutupi luka emosional akibat *bullying* menimbulkan kehebohan di kalangan masyarakat.

Bullying di lingkungan sekolah telah menjadi masalah penting di Indonesia. Berlandaskan data Kementerian

Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak (KPAI), dalam rentang waktu 2011 sampai 2019 tertulis bahwa 574 anak laki-laki serta 425 anak perempuan mengalami *bullying* di sekolah, sementara 440 anak laki-laki serta 326 anak perempuan diketahui sebagai pelaku *bullying* di sekolah. Kasus *bullying* ini juga terjadi di berbagai tingkat pendidikan, termasuk di SMK Negeri 2 Salatiga, yang menyebabkan ketidakharmonisan di masyarakat.

Berdasarkan temuan dari wawancara bersama guru BK di SMK Negeri 2 Salatiga mengenai perilaku *bullying* di kalangan siswa, terungkap bahwa beberapa insiden *bullying* pernah terjadi. Fenomena ini dipicu oleh perasaan superior yang dimiliki oleh pelaku terhadap korban, sesuai dengan konsep superioritas dan inferioritas. Sikap superior dan inferior ini muncul akibat rendahnya tingkat kecerdasan emosional siswa, di mana pelaku cenderung memandang korban sebagai individu yang dianggap lebih lemah atau memiliki status yang lebih rendah. Guru BK juga mengemukakan bahwa perilaku tersebut sering terjadi antara siswa kelas XII terhadap siswa yang berada di tingkat kelas di bawahnya.

Penyebab terjadinya perilaku *bullying* antara lain adalah tingginya tingkat komunikasi antar teman sebaya yang dapat mempengaruhi baik secara negatif maupun positif [3]. Masa remaja juga menjadi faktor yang mempengaruhi perilaku *bullying*, karena mereka mengalami masa transisi dari ketergantungan menjadi mandiri dan mulai memenuhi kebutuhannya sendiri [4]. Penelitian ini menggunakan teori *Bullying* oleh Edwart Lemert. Menurut Sulisrudatin (2015), Teori Labelling (Micholowsky) membagi penyimpangan menjadi tiga jenis dalam kekerasan pelajar antara lain *individual deviation*, *situational deviation* dan *systematic deviation* [5]. *Individual*

deviation terjadi akibat tekanan psikis internal. *Situational deviation* muncul sebagai respon terhadap stres atau tekanan dari situasi tertentu. *Systematic deviation* merujuk pada perilaku kejahatan terorganisir yang berkembang dalam subkultur atau sistem perilaku tertentu.

Peran teman sangat besar pengaruhnya bagi remaja, dimana terdapat kecenderungan untuk berperilaku sesuai konformitas. Sebagian besar saksi dalam tindakan *bullying* menunjukkan perilaku permisif terhadap *bullying*, dimana pelaku merasa didukung dalam melakukan *bullying*. *Role play* yakni teknik yang dimanfaatkan konselor guna mengembangkan wawasan yang lebih mendalam tentang identitas diri atau memfasilitasi transformasi pribadi [6].

Penelitian ini menggunakan teori *social learning* untuk *role playing*. Teori *social learning* berfokus pada aspek kognitif dari pikiran, termasuk deskripsi dan evaluasi [7]. Selain itu, teori ini menjelaskan bahwa Sikap manusia melibatkan dialog *feedback* yang berkelanjutan diantara aspek kognitif, afektif, serta lingkungan. Teori bimbingan kelompok yang dimanfaatkan sebagai riset ini yakni teori BK dari Prayitno (1995), yang menjelaskan bahwa proses BK tersusun atas empat langkah: perumusan, perubahan, penyelenggaraan, setta penyelesaian. Penelitian ini menggunakan acuan penelitian terdahulu Siregar *et al.*, (2024), Asro *et al.*, (2021) dan Susanti (2020). Penelitian menunjukkan sejumlah 76,67% anak melaporkan bahwa metode *role playing* mampu mengurangi tingkah laku perundungan di sekolah [8]. Penelitian memperlihatkan bahwa konseling grup dengan metode *role playing* efektif mengurangi tingkah laku *bullying* siswa hingga ke tingkat rendah dan sangat rendah, sedangkan pada kelompok kontrol hanya terjadi penurunan hingga tingkat sedang [9]. Penelitian sebelumnya memperoleh hasil bahwa bimbingan grup memanfaatkan

metode *role-playing* terbukti efektif dalam menurunkan tingkah laku *bullying* pada siswa kelas XI MIPA 1 di SMA Negeri 1 Loceret, dengan perolehan menunjukkan adanya penurunan perilaku *bullying* setelah diberikan perlakuan dibandingkan dengan kondisi sebelum intervensi [10]. Berdasarkan penelitian terdahulu, penelitian ini menggunakan kebaruan berupa menggunakan desain eksperimen semu melalui bentuk *pre-test post-test control group design*, teori yang dimanfaatkan berupa teori *Bullying* oleh Edwart Lemert, Teori Bimbingan Kelompok oleh Prayitno dan Teori *Social Learning*.

Penelitian ini dirancang untuk menggunakan bimbingan grup dengan metode *role play* sebagai usaha menurunkan tingkah laku *bullying* di SMK Negeri 2 Salatiga. Capaian riset ini yakni untuk mengurangi *bullying* di sekolah tersebut dengan penerapan metode *role play*. Manfaat dari penelitian ini adalah mengurangi kejadian *bullying* di SMK Negeri 2 Salatiga sekaligus mengetahui efektivitas bimbingan grup dengan metode *role play* sebagai metode dalam mengurangi tingkah laku *bullying* di kalangan siswa.

Urgensi *research* ini sangat mendesak dilakukan mengingat tingginya prevalensi *bullying* di lingkungan sekolah, yang berdampak negatif terhadap perkembangan psikologis dan sosial siswa. Apabila penelitian ini tidak dilaksanakan, potensi peningkatan perilaku *bullying* di sekolah akan terus berlanjut tanpa adanya intervensi yang efektif, sehingga memperburuk kondisi emosional dan sosial siswa.

METODE

Riset ini dilaksanakan di SMK Negeri 2 Salatiga dengan menggunakan desain eksperimen semu berupa *pre-test post-test control group design*. Teknik penentuan

sampel yang diterapkan yakni *non-probability sampling* dan *purposive sampling*, berdasarkan kriteria tertentu yakni skor perilaku *bullying*. *Pre-test* dilakukan guna mengidentifikasi kondisi pertama dan melihat komparasi antara grup eksperimen dan grup kontrol. Subjek riset terdiri dari peserta didik kelas X TAV A SMK Negeri 2 Salatiga tahun ajaran 2023/2024 yang memiliki skor tinggi pada perilaku *bullying* untuk dijadikan sebagai kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Penghimpunan data dilaksanakan dengan angket pernyataan siswa, observasi, wawancara, serta dokumentasi. Data yang didapatkan selanjutnya dikaji menggunakan metode analisis deskriptif dan kuantitatif. Analisis deskriptif digunakan untuk mengetahui distribusi frekuensi variabel serta interpretasi hasil penelitian. Analisis kuantitatif bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil diantara kedua grup dengan memanfaatkan uji hipotesis *Mann-Whitney U Test*.

Rancangan kegiatan pada *research* ini meliputi:

1. *Pre-test*: Sebelum intervensi, dilakukan pengukuran tingkat perilaku *bullying* menggunakan instrumen yang telah disusun sesuai indikator *bullying* verbal, fisik, relasional, dan *cyberbullying*. Perolehan *pre-test* akan dimanfaatkan guna komparasi dengan perolehan *post-test*.
2. Pemberian Intervensi: Kelompok eksperimen akan dibagikan layanan BK selama beberapa sesi. Metode *role play* akan digunakan guna membahas topik-topik yang relevan dengan perilaku *bullying*, seperti *bullying* verbal, fisik, relasional, dan *cyberbullying*. Peneliti melakukan observasi selama setiap sesi untuk mencatat perubahan perilaku.
3. *Post-test*: Setelah seluruh sesi bimbingan kelompok selesai, dilakukan

post-test guna menganalisis kembali tingkah laku *bullying* dalam grup eksperimen serta kontrol. Perolehan *post-test* akan dibandingkan dengan perolehan *pre-test* untuk melihat perubahan.

Hasil *pre-test* menunjukkan bahwa 14 siswa kelas X TAV A berada dalam tingkatan tingkah laku *bullying* “tinggi”. Siswa tersebut selanjutnya dibagi menjadi dua grup, yaitu grup eksperimen dan grup kontrol, yang tiap-tiap tersusun atas 7 peserta didik. Metode analisis yang dimanfaatkan pada riset ini yakni analisis deskriptif untuk mengetahui distribusi frekuensi variabel. Perolehannya yakni berikut:

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Tingkat Perilaku *Bullying*

Kategori	Interval	Frekuensi	Persentase
Sangat Tinggi	183-225	0	0%
Tinggi	137-182	14	39%
Sedang	91-136	6	17%
Rendah	45-90	16	44%
Total		36	100%

Sumber: Data Primer Diolah, 2024

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perolehan riset memperlihatkan bahwa setelah siswa dikelompokkan menjadi grup eksperimen serta grup kontrol, grup eksperimen mendapatkan perlakuan berupa bimbingan kelompok dengan penerapan teknik *role play*. Layanan ini dirancang sesuai dengan topik materi yang relevan

dengan indikator kisi-kisi instrumen, mencakup *bullying* verbal, fisik, relasional, dan siber. Sementara itu, kelompok kontrol tidak menerima layanan apa pun. Selama proses pemberian perlakuan, peneliti mengamati perilaku *bullying* siswa melalui observasi, evaluasi proses, dan evaluasi hasil oleh peserta didik.

Langkah setelah diselenggarakannya layanan bimbingan kelompok pada grup eksperimen, peneliti melakukan *post-test* untuk menilai kondisi akhir siswa setelah mendapatkan layanan tersebut serta guna menguji dugaan sementara memanfaatkan Uji *Mann-Whitney U*. Hasil *post-test* menunjukkan penurunan yang signifikan dalam tingkat tingkah laku *bullying* pada grup eksperimen, yang terlihat pada perubahan skor dan tingkatan perilaku *bullying* dari “tinggi” menjadi “sedang” dan “rendah”.

Di sisi lain, dalam grup kontrol, hanya terdapat 1 peserta didik yang melewati penurunan skor, dengan perubahan kategorinya dari “tinggi” menjadi “sedang”. Perolehan ini sepadan dengan perolehan studi sebelumnya yang mengungkapkan penurunan tingkat perilaku *bullying* setelah diterapkannya bimbingan kelompok dengan metode *role playing* [9]. Tabel 2 menunjukkan perbandingan antara hasil *pre-test* serta *post-test* pada grup eksperimen serta grup kontrol:

Tabel 2. Perbandingan Hasil *Pre-test* dan *Post-test* Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Responden	<i>Pre-Test</i>		<i>Post-Test</i>		Kelompok
	Skor	Kategori	Skor	Kategori	
FA	143	Tinggi	97	Sedang	Eksperimen
HA	152	Tinggi	47	Rendah	
IL	144	Tinggi	88	Rendah	
IN	149	Tinggi	91	Sedang	
IV	162	Tinggi	70	Rendah	
KE	140	Tinggi	75	Rendah	
RI	141	Tinggi	76	Rendah	
Rata-rata	147,3		77,7		

AJ	138	Tinggi	137	Tinggi	
AT	138	Tinggi	138	Tinggi	
KR	137	Tinggi	138	Tinggi	
MA	138	Tinggi	137	Tinggi	Kontrol
NO	138	Tinggi	135	Sedang	
RZ	137	Tinggi	139	Tinggi	
SE	137	Tinggi	138	Tinggi	
Rata-rata	137,6		137,4		

Berdasarkan hasil *post-test*, peneliti menyelenggarakan uji dugaan sementara dengan memanfaatkan analisis *Mann-Whitney U Test* untuk mengidentifikasi perbedaan hasil antara dua kelompok. Tabel 3 menyajikan hasil tersebut:

Tabel 3. Uji Hipotesis *Mann-whitney u*

		<i>Test Ranks</i>		
	KELOMPOK	<i>N</i>	<i>Mean Rank</i>	<i>Sum of Ranks</i>
SKOR	KELOMPOK EKSPERIMEN	7	4,00	28,00
	KELOMPOK KONTROL	7	11,00	77,00
	Total	14		

Sumber: Data Primer Diolah, 2024

<i>Test Statistics^a</i>		SKOR
<i>Mann-whitney u</i>		,000
Wilcoxon W		28,000
Z		-3,148
<i>Asymp. Sig. (2-tailed)</i>		,002
<i>Exact Sig. [2*(1-tailed Sig.)]</i>		,001 ^b

a. *Grouping Variable: KELOMPOK*

b. *Not corrected for ties.*

Sumber: Data Primer Diolah, 2024.

Berlandaskan perolehan uji hipotesis memanfaatkan *Mann-Whitney U Test*, ditemukan komparasi signifikan antara grup eksperimen serta grup kontrol. Perolehan dari tabel ranks memperlihatkan bahwa rerata skor grup eksperimen yakni 4,00, sedangkan rerata skor kelompok kontrol adalah 11,00, dengan selisih antara keduanya sebanyak 7. Temuan ini mengindikasikan bahwa rerata skor grup eksperimen dengan signifikan lebih sedikit diperbandingkan pada grup kontrol, serta terdapat perbedaan median atau rata-rata antara kedua kelompok tersebut.

Hasil dari uji *Mann-Whitney U Test* menunjukkan nilai *asyp Sig. (2-tailed)* sejumlah 0,002, yang lebih rendah dari 0,05, yang berarti hipotesis alternatif (*H_a*) diterima. Hasil ini konsisten pada riset sebelumnya yang mencetuskan bahwa hasil *Asymp. Sig.* yang lebih rendah atas tingkat signifikansi α mengindikasikan terdapatnya komparasi yang tinggi di antara grup eksperimen dan serta grup kontrol [12]. Berdasarkan temuan ini, mampu ditarik simpulan bahwa ada penurunan yang tinggi dalam tingkah laku *bullying* setelah diterapkan layanan bimbingan kelompok dengan metode *role play*.

Berdasarkan analisis dan perhitungan data, tingkat perilaku *bullying* pada siswa teridentifikasi sebagai 'tinggi' di kedua grup, yakni grup eksperimen sertaa kontrol. Untuk mengatasi permasalahan ini, peneliti memberikan layanan biimbingan kelompok yang menerapkan metode *role play*. Perolehan analisis menunjukkan bahwa layanan ini efektif dalam menurunkan perilaku *bullying*, yang tercermin dari hasil observasi, evaluasi proses, evaluasi hasil siswa, serta uji hipotesis menggunakan *Mann-Whitney U Test*.

Observasi selama pertemuan bimbingan kelompok menunjukkan bahwa awalnya siswa masih melakukan beberapa tindakan *bullying* seperti mengejek, memberi nama panggilan yang merendahkan dan menendang. Namun, seiring berjalannya pertemuan, terlihat penurunan perilaku *bullying* dengan adanya peningkatan sikap empati dan antusiasme peserta dalam

berpartisipasi dalam *role play*. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa siswa dalam kelompok eksperimen menunjukkan peningkatan empati pada *bullying* verbal, kemampuan mengoreksi diri pada *bullying* fisik, serta efektivitas intervensi dalam mencegah *bullying* relasional. Pada akhirnya, siswa di kelompok eksperimen juga mampu mengoreksi perilaku *cyberbullying* setelah menjalani *treatment*.

Hasil evaluasi menggunakan uji *Mann-Whitney U* menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan di antara grup eksperimen serta grup kontrol dalam perolehan *post-test* bimbingan kelompok. Dari perolehan ini, mampu ditarik simpulan bahwa program bimbingan kelompok yang menggunakan metode *role play* terbukti efektif dalam mengurangi perilaku *bullying* di kalangan siswa. Temuan ini juga sejalan dengan penelitian sebelumnya yang mengungkapkan dampak positif metode *role play* dalam menurunkan tingkah laku *bullying* di SMA Negeri 1 Randublatung [13]. Berlandaskan teori, *role play* terbukti efektif guna mengubah sikap serta tingkah laku siswa dengan memberi mereka kesempatan untuk memahami sudut pandang orang lain [14].

Berdasarkan penjelasan tersebut, terdapat penurunan signifikan dalam tingkah laku *bullying* peserta didik setelah penerapan layanan bimbingan grup menggunakan metode *role play*. Penurunan ini mampu diamati dengan komparasi di antara perolehan *pre-test* serta *post-test*, serta melalui observasi dan evaluasi yang dilakukan antara grup eksperimen serta grup kontrol [15]. Perolehan analisis dugaan sementara memanfaatkan uji *Mann-Whitney U Test* juga mengkonfirmasi temuan ini. Hal tersebut sepadan pada *research* terdahulu yang memperoleh hasil bahwa terjadi penurunan tingkat *bullying* setelah diimplementasikan teknik *role play* pada konseling grup [12]. Oleh karena itu,

mampu disimpulkan bahwa layanan bimbingan grup melalui metode *role play* efektif dalam menurunkan tingkah laku *bullying* peserta didik kelas X TAV A di SMK Negeri 2 Salatiga.

SIMPULAN

Berlandaskan perolehan penelitian di atas, dapat ditarik simpulan bahwa penerapan layanan bimbingan kelompok menggunakan metode *role play* berhasil menurunkan tingkat perilaku *bullying* peserta didik kelas X TAV A di SMK Negeri 2 Salatiga. Hasil observasi dan evaluasi kegiatan menunjukkan adanya penurunan perilaku *bullying*, yang didorong oleh analisis dugaan sementara memanfaatkan uji *Mann-Whitney*. Data rerataan peringkat dari *post-test* grup eksperimen menunjukkan penerimaan hipotesis. Oleh karena itu, dapat ditarik simpulan bahwa penerapan layanan bimbingan grup dengan metode *role play* efektif guna mengurangi *bullying* pada peserta didik kelas X TAV A di SMK Negeri 2 Salatiga.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Amir Baihaqi, "Siswa SD Banyuwangi Gantung Diri, Polisi: Keluarga Bilang Korban Sering Diolok," <https://News.Detik.Com/Berita/D-6596932/Siswa-Sd-Banyuwangi-Gantung-Diri-Polisi-Keluarga-Bilang-Korban-Sering-Diolok>.
- [2] Muhamad Fiky, "Lindungi Anak, Stop Tradisi *Bullying* di Satuan Pendidikan," <https://rm.id/baca-berita/government-action/151870/lindungi-anak-stop-tradisi-bullying-di-satuan-pendidikan>.
- [3] T. Ballerina dan A. S. Immanuel, "Menelisik Perilaku Perundungan pada Siswa SMP di Yogyakarta," *Jurnal Ilmu Perilaku*, vol. 3, no. 1, pp.

- 18–31, 2019, [Online]. Available: <http://jip.fk.unand.ac.id>
- [4] D. Montanesa dan Y. Karneli, “Pemahaman Remaja Tentang Internet Sehat di Era Globalisasi,” *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, vol. 3, no. 3, pp. 1059–1066, May 2021, doi: 10.31004/edukatif.v3i3.509.
- [5] Y. Permata Sari dan W. Azwar, “Fenomena *Bullying* Siswa: Studi tentang Motif Perilaku *Bullying*,” *Jurnal Pengembangan Masyarakat Islam*, no. 2, pp. 333–367, 2017, [Online]. Available: <https://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/ijtimaiyya/index>
- [6] C. A. Ariska, “Pelaksanaan Konseling Kelompok Menggunakan Teknik *Role Playing*,” Skripsi, Universitas UIN Raden Intan Lampung, Lampung, 2021.
- [7] R. Wirachman dan I. Kurniawati, “Studi Deskriptif Model Pembelajaran *Role Playing* Berlandaskan Teori *Social Learning* Berbasis Pedagogik Kreatif,” *Jurnal NVENTA*, vol. 7, no. 1, pp. 37–49, 2023, [Online]. Available: http://jurnal.unipasby.ac.id/index.php/jurnal_inventa
- [8] T. Siregar, R. Rosnawati, A. Nizar Rangkuti, dan L. Hilda, “Upaya Mereduksi Perilaku *Bullying* Melalui Bimbingan Kelompok dengan Teknik *Role Playing* Pada Siswa MTS Negeri 1 Padangsidempuan,” *Jurnal Pendekar Nusantara*, vol. 1, no. 3, pp. 7–15, 2024.
- [9] M. Asro, D. Sugiharto, dan A. Awalya, “Mengatasi Perilaku *Bullying* Siswa Melalui Konseling Kelompok Teknik *Role Playing*,” *Indonesian Journal of Educational Counseling*, vol. 5, no. 2, pp. 35–41, Jul. 2021, doi: 10.30653/001.202152.174.
- [10] F. Susanti, “Upaya Mereduksi Perilaku *Bullying* melalui Bimbingan Kelompok dengan Metode *Role-playing* pada Siswa Kelas XI SMA,” *Jurnal Kontribusi*, vol. 1, no. 1, pp. 34–46, 2020.
- [11] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Edisi Baru. Bandung: Alfabeta, 2019.
- [12] Putri Nuliandini, Wirda Hanim, and Atiek sasmiati S, “Pengaruh Role Play dalam Konseling Kelompok untuk Menurunkan Tingkat *Bullying* Siswa,” *Jurnal Bimbingan Konseling*, vol. 5, no. 1, pp. 81–86, 2016.
- [13] A. Triana Rahmawati, E. Sari Setianingsih, M. M. Primaningrum Dian, and P. Studi Bimbingan dan Konseling, “Pengaruh Pemberian Layanan Bimbingan Kelompok dengan Teknik *Role Playing* dalam Mengurangi Perilaku *Bullying* Kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Randublatung,” *Jurnal Pendidikan Tambusai*, vol. 7, no. 3, pp. 21312–21316.
- [14] Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara, 2011.
- [15] T. Fitry, S. Maizora, and D. Rusdi, “Efektivitas Model Pembelajaran *Role Playing* Ditinjau dari Hasil Belajar Matematika Siswa SMP Negeri 21 Kota Bengkulu,” 2019.