

PENDIDIKAN KESEHATAN BERBASIS ROLE-PLAY UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN PENCEGAHAN BULLYING PADA REMAJA: STUDI PRA-EKSPERIMENTAL

¹Qurrota Ayunin, ²Zidni Nuris Yuhbaba, ³M. Elyas Arif Budiman, ⁴Kustin

¹⁻⁴Fakultas Ilmu Kesehatan, Universitas dr. Soebandi, Jember, Jawa Timur, Indonesia

*Email: zidniyuhbaba@gmail.com

Abstrak

Tujuan: *Bullying* di kalangan remaja masih menjadi masalah serius yang berdampak pada kesehatan mental, sosial, dan akademik. Upaya pencegahan memerlukan metode edukasi yang efektif, salah satunya melalui roleplay yang dapat meningkatkan empati, keterampilan sosial, dan kemampuan mengelola konflik. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh edukasi dengan metode roleplay terhadap kemampuan pencegahan bullying pada remaja.

Metode: Penelitian ini menggunakan desain pre-eksperimental dengan pendekatan pretest-posttest one-group. Sampel berjumlah 70 responden yang dipilih dari 223 populasi dengan teknik random sampling. Instrumen penelitian berupa lembar observasi kemampuan, dan analisis data dilakukan menggunakan uji Wilcoxon Signed Rank Test.

Hasil: Sebelum diberikan edukasi dengan metode roleplay, sebagian besar responden (71,4%) berada dalam kategori kurang. Setelah edukasi dengan metode roleplay, mayoritas responden (92,9%) berada dalam kategori sangat baik. Hasil uji Wilcoxon menunjukkan nilai p-value sebesar 0,000, yang berarti terdapat pengaruh signifikan edukasi roleplay terhadap kemampuan pencegahan bullying pada remaja.

Simpulan: Edukasi menggunakan metode roleplay terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan remaja untuk mencegah bullying. Edukasi pencegahan bullying dengan metode roleplay diharapkan menjadi program rutin di sekolah untuk memperkuat kemampuan siswa dalam mencegah bullying.

Kata kunci: Edukasi, Pencegahan Bullying, Remaja, Roleplay

Abstract

Aim: *Bullying among adolescents remains a serious issue that impacts their mental, social, and academic well-being. Prevention efforts require effective educational methods, one of which is roleplay, which can enhance empathy, social skills, and conflict management abilities. This study aimed to analyze the effect of roleplay-based education on adolescents' ability to prevent bullying.*

Methods: *This research employed a pre-experimental design with a one-group pretest-posttest approach. The sample consisted of 70 respondents selected from a population of 223 using random sampling. The research instrument was an observation checklist measuring students' abilities, and data analysis was conducted using the Wilcoxon Signed Rank Test.*

Results: *Prior to the roleplay-based education intervention, the majority of respondents (71.4%) were in the low category. Following the intervention, the majority of respondents (92.9%) were in the very good category. The Wilcoxon Signed Rank Test yielded a p-value of 0.000, indicating a significant effect of roleplay-based education on students' bullying prevention abilities.*

Conclusion: Roleplay-based education is proven to be effective in improving adolescents' ability to prevent bullying. Implementing this educational approach in schools could enrich students' learning experiences by fostering empathy, social skills, and conflict management abilities, ultimately contributing to a safer and more supportive school environment.

Keywords: Education, Bullying Prevention, Adolescents, Roleplay

PENDAHULUAN

Bullying adalah tindakan seseorang dengan sengaja agar korban merasa tidak nyaman atau terintimidasi⁽¹⁾. *Bullying* menjadi salah satu ancaman yang berkembang dengan seiringnya waktu, dengan setiap tahun muncul kasus baru yang lebih sering terjadi di media sosial dan lingkungan sekolah⁽²⁾. Tindakan yang dilakukan dengan menyakiti seseorang atau sekelompok orang secara verbal, fisik, psikologis, bahkan emosional, hingga mengalami trauma. Pelaku *bullying* sering disebut dengan istilah *bully*⁽³⁾. Sekolah yang awalnya adalah tempat siswa belajar serta mengembangkan potensi dan bakat, berubah menjadi tempat yang menyeramkan, perasaan ini dapat memengaruhi semangat belajar siswa di sekolah⁽⁴⁾.

Menurut data WHO (2020), 37% siswa perempuan dan 42% siswa laki-laki dilaporkan mengalami *bullying*. Menurut data Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI), tahun 2021 sebanyak 2.982 pengaduan kekerasan terhadap anak. Menurut data yang disampaikan oleh M. Isa Ansori (2020), Kepala Bidang Data, Informasi, dan Praktek Hukum, di Daerah Istimewa Jawa Timur, sekitar 37% kasus *bullying* terjadi di lingkungan sekolah⁽⁵⁾. Prevalensi *Bullying* di bidang pendidikan sebanyak 1567 kasus. Terdapat 12 kasus *bullying* terhadap remaja di sekolah dan 76 kasus *bullying* terhadap remaja sebagai pelaku *bullying*⁽⁶⁾. Di Kabupaten Jember, dari hasil data bahwa *bullying* merupakan salah satu kekerasan yang sering terjadi dalam lingkungan sekolah, dari siswa

sebagai pelaku 15% dan sebagai korban 30%⁽⁵⁾.

Dari hasil studi pendahuluan peneliti terdapat total siswa-siswa SMPN X Jember siswa kelas VIII sebanyak 223 dengan siswa perempuan sejumlah 119 siswi dan laki-laki sejumlah 104 siswa. Dalam studi sebelumnya, Tindakan *bullying* sudah terjadi dan dilakukan oleh beberapa anak di SMPN X Kabupaten Jember. Salah satu tindakan yang dilakukan yaitu dalam bentuk ejekan terhadap nama orang tua⁽⁷⁾. Wawancara terhadap 10 siswa menemukan bahwa 8 siswa pernah menjadi korban *bullying*. Ada beberapa macam *bullying* yang mereka terima yaitu dengan diejek nama orang tua, julukan nama yang tidak pantas, dihina, diperas, dan difitnah.

Perilaku *bullying* dipengaruhi oleh faktor teman sebaya, keluarga, dan lingkungan sekolah dan berdampak pada kesehatan mental korban, termasuk rendahnya kepercayaan diri dan risiko perilaku kekerasan lebih lanjut⁽³⁾⁽⁸⁾.

Upaya preventif perlu dilakukan melalui edukasi yang terstruktur, salah satunya melalui metode role play yang efektif meningkatkan pemahaman, empati, dan keterampilan sosial siswa. *Role play* memberikan kesempatan bagi siswa untuk memahami berbagai peran dalam situasi *bullying*, sehingga meningkatkan keterampilan mereka dalam mencegah *bullying* di sekolah⁽⁹⁾.

Role play adalah metode mensimulasikan sikap dan perilaku seseorang untuk mengungkapkan perasaan yang dialami⁽¹⁰⁾.

Siswa berperan sesuai dengan tokoh yang diperankan. Mereka melakukan permainan peran dengan kerjasama dan terbuka⁽¹¹⁾. *Role play* merupakan model pengajaran yang berasal dari dimensi pendidikan individu ataupun sosial. Model ini membantu siswa untuk menemukan makna pribadi dalam dunia sosial mereka dan membantu memecahkan dilema pribadi dalam bantuan kelompok⁽¹²⁾. Metode *role play* ini sebagai tempat dimana siswa belajar ide, terutama interaksi sosial. Hal ini memungkinkan siswa untuk lebih memahami dan mempertahankan konsep, meningkatkan daya ingat mereka⁽¹³⁾.

METODE

Penelitian ini menggunakan desain pre-eksperimental dengan pendekatan *pretest-posttest one group design*. Populasi terdiri dari 223 siswa, dengan sampel sebanyak 70 responden yang dipilih menggunakan teknik random sampling. Kriteria inklusi meliputi siswa aktif kelas VIII berusia 12–15 tahun, sedangkan kriteria eksklusi adalah siswa yang tidak hadir saat pengambilan data, mengundurkan diri, atau mengikuti kegiatan di luar sekolah.

Instrumen penelitian menggunakan lembar observasi yang dikembangkan oleh peneliti untuk menilai kemampuan pencegahan *bullying* siswa. Lembar observasi ini disusun dalam bentuk tabel dan mencakup tiga kompetensi utama yang merujuk pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotor dalam **Taksonomi Bloom**, yaitu:

1. **C2 (Pemahaman)** mengukur kemampuan kognitif siswa dalam menjelaskan cara pencegahan *bullying* secara konseptual.
2. **A2 (Menanggapi)** mengukur kemampuan afektif siswa dalam merespons atau

menjawab pertanyaan secara tepat dan jelas sebagai bentuk sikap terhadap *bullying*.

3. **P2 (Memanipulasi)** mengukur kemampuan psikomotor siswa dalam mendemonstrasikan tindakan pencegahan *bullying* melalui *role play*.

Instrumen ini telah melalui uji validitas isi oleh tiga pakar keperawatan dan pendidikan, menghasilkan nilai *Aiken's V* sebesar 0,87, yang termasuk kategori valid. Uji reliabilitas dilakukan dengan metode *Alpha Cronbach* dan diperoleh nilai 0,82 yang menunjukkan reliabilitas yang baik. Penelitian ini memperoleh izin etik dari KEPK Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas dr. Soebandi Jember (No.180/KEPK/UDS/II/2024) dan dilakukan sesuai prinsip etika penelitian, termasuk pengajuan izin ke dinas pendidikan melalui Bangkesbangpol Jember.

Intervensi dilakukan menggunakan metode *role play*, yang dilaksanakan dalam tiga sesi selama satu minggu. Sesi 1 : Penggalan informasi terkait *bullying* dan pemberian materi edukasi menggunakan media *PowerPoint*. Sesi 2 : Demonstrasi *role play* oleh peneliti berdasarkan kasus *bullying* terstruktur. Sesi 3 : Siswa melakukan *role play* mandiri secara berkelompok (1 korban, 2 pelaku, 1 saksi, 1 guru BK), dengan durasi 45 menit per kelompok.

Evaluasi dilakukan melalui *pretest* dan *posttest* menggunakan lembar observasi, yang diisi secara langsung oleh peneliti melalui pengamatan terhadap aktivitas *role play* yang dilakukan oleh responden sesuai skenario yang telah disusun. Data dianalisis menggunakan uji Wilcoxon untuk melihat perubahan kemampuan pencegahan *bullying* sebelum dan sesudah intervensi.

HASIL

Tabel 1
Kemampuan remaja sebelum diberikan Edukasi Pencegahan *Bullying* dengan Metode *Role Play*

Kemampuan Pencegahan <i>Bullying</i>		Total
Kategori	Frekuensi	Persentase(%)
Kurang	50	71.4
Cukup Baik	20	28.6
Baik	0	0
Sangat Baik	0	0
Total	70	100

Pada Tabel 1 diketahui bahwa kemampuan pencegahan *bullying* sebelum dilakukan edukasi pencegahan *bullying* dengan metode *role play* mayoritas responden (71,4%) berada dalam kategori kurang. Temuan ini menunjukkan bahwa sebelum diberikan edukasi, sebagian besar siswa belum memiliki pemahaman dan keterampilan yang memadai dalam mengenali dan mencegah tindakan *bullying* di lingkungan sekolah.

Tabel 2
Kemampuan remaja setelah diberikan Edukasi Pencegahan *Bullying* dengan Metode *Role Play*

Kemampuan Pencegahan <i>Bullying</i>		Total
Kategori	Frekuensi	Persentase(%)
Kurang	0	0
Cukup Baik	0	0
Baik	5	7.1
Sangat Baik	65	92.9
Total	70	100

Pada Tabel 2 diketahui bahwa kemampuan pencegahan *bullying* sesudah dilakukan edukasi pencegahan *bullying* dengan metode *role play* mayoritas responden (92,9%) berada dalam kategori sangat baik. Temuan ini

mengindikasikan bahwa intervensi edukatif berbasis *role play* sangat efektif dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam mengenali, menyikapi, dan mencegah tindakan *bullying*.

Tabel 3
Perbedaan Kemampuan Pencegahan *Bullying* Remaja Sebelum dan Sesudah Edukasi dengan Metode *Role Play*

Variabel	Nilai Z	Asymp.sig	Ket
Pretest-posttest	-7.565b	0.000	Ada pengaruh

Tabel 3 Hasil analisis statistik menggunakan uji Wilcoxon menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan pencegahan *bullying* siswa sebelum dan sesudah diberikan edukasi melalui metode *role play*. Nilai $Z = -7,565$ dengan nilai signifikansi $p = 0,000$ ($p < 0,05$). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa edukasi dengan metode *role play* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan pencegahan *bullying* pada siswa.

PEMBAHASAN

Kemampuan Pencegahan *Bullying* Sebelum Dilakukan Edukasi Dengan Metode *Role Play*

Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebelum diberikan edukasi pencegahan *bullying* dengan metode *role play*, mayoritas responden berada dalam kategori kemampuan pencegahan yang rendah. Hal ini menunjukkan bahwa pengetahuan dan pemahaman siswa mengenai *bullying* serta cara mencegahnya masih terbatas. Sebagian besar pelaku *bullying* dalam penelitian ini adalah siswa laki-laki. Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa laki-laki lebih sering terlibat dalam tindakan *bullying* dibandingkan perempuan, karena mereka cenderung merasa

lebih berkuasa dan memiliki dominasi dalam interaksi⁽⁹⁾.

Perilaku *bullying* merupakan bagian dari kenakalan remaja, yang erat kaitannya dengan fase perkembangan psikososial mereka. Remaja berada pada masa egosentrisme tinggi, ditandai dengan emosi yang tidak stabil, rasa ingin tahu yang besar, serta kontrol diri yang masih berkembang⁽¹⁴⁾. Kondisi ini dapat memicu tindakan agresif seperti *bullying*. Penelitian lain juga menjelaskan bahwa egosentrisme remaja berperan dalam munculnya perilaku impulsif, termasuk agresi terhadap teman sebaya⁽¹⁵⁾.

Kurangnya pemahaman dan informasi tentang *bullying* menyebabkan remaja menganggap perilaku tersebut sebagai bagian dari kehidupan sosial yang normal⁽¹⁶⁾. Minimnya literasi tentang *bullying*, baik melalui media cetak, digital, maupun program edukatif di sekolah, berkontribusi terhadap rendahnya kesadaran siswa⁽¹⁷⁾. Guru bimbingan konseling dalam penelitian ini menyampaikan bahwa meskipun telah dilakukan imbauan berulang kali kepada siswa, belum ada pendekatan edukatif yang terstruktur dan menarik, khususnya dalam bentuk program pencegahan yang terintegrasi. Sekolah juga belum menyediakan media edukasi yang menarik dan relevan bagi siswa⁽¹⁸⁾.

Kemampuan Pencegahan *Bullying* sesudah dilakukan Edukasi Dengan Metode Role Play

Hasil penelitian menunjukkan bahwa setelah diberikan edukasi pencegahan *bullying* dengan *metode role play*, mayoritas responden berada dalam kategori sangat baik dalam kemampuan pencegahan *bullying* pada remaja. Peningkatan ini terlihat dari hasil penilaian posttest siswa yang meningkat dibandingkan dengan *pretest*. Selama proses pemberian materi, siswa tampak sangat memperhatikan, terutama saat peneliti menampilkan materi melalui PowerPoint dan mempraktekkan *role play* dengan skenario kasus yang telah disiapkan. Diskusi dan sesi tanya jawab berjalan lancar, menunjukkan

keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran.

Edukasi dengan tema pencegahan *bullying* di sekolah merupakan bentuk kepedulian terhadap siswa agar memahami dampak negatif dari perilaku *bullying*⁽¹⁹⁾. Kasus *bullying* yang sering terjadi di sekolah seringkali kurang mendapat perhatian dari pihak sekolah atau orang tua⁽²⁰⁾. Melalui evaluasi yang dilakukan, siswa mampu mendalami perannya sesuai dengan skenario yang telah disediakan, menunjukkan pemahaman yang lebih baik tentang pencegahan *bullying*.

Metode *role play* terbukti efektif dalam meningkatkan pengetahuan remaja tentang pengertian, dampak, pencegahan, dan penanganan *bullying*. Pendidikan kesehatan menggunakan metode ceramah dan *role play* efektif dalam meningkatkan pengetahuan remaja tentang *bullying*, dengan peningkatan signifikan pada hasil posttest dibandingkan pretest⁽¹¹⁾. Selain itu, metode *role play* juga dapat meningkatkan empati siswa terhadap korban *bullying*. Dengan mengalami peran sebagai korban, siswa menjadi lebih peka terhadap perasaan dan penderitaan orang lain⁽²¹⁾.

Teknik *role playing* dalam konseling kelompok dapat meminimalisir perilaku *bullying* dan secara tidak langsung meningkatkan empati siswa. Siswa menjadi lebih sadar akan peran mereka dalam mencegah *bullying* dan merasa lebih bertanggung jawab untuk mengambil tindakan jika melihat *bullying* terjadi^(19,21).

Kemampuan Pencegahan *Bullying* sebelum dan Sesudah dilakukan Edukasi dengan metode Role Play

Analisis statistik menggunakan uji Wilcoxon menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam kemampuan siswa setelah diberikan edukasi pencegahan *bullying*. Temuan ini konsisten dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa intervensi berbasis

edukasi dapat meningkatkan keterampilan sosial dan empati siswa, yang merupakan faktor penting dalam pencegahan *bullying*.

Metode *role play* telah terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pencegahan *bullying*. Dengan memainkan peran sebagai korban, pelaku, atau pengamat, siswa dapat mengembangkan empati dan keterampilan sosial yang lebih baik⁽²²⁾. Palade & Pascal menekankan bahwa efektivitas *role play* sangat bergantung pada keterlibatan guru sebagai fasilitator aktif dalam proses⁽²³⁾.

Penggunaan modul ajar yang dilengkapi dengan ilustrasi menarik juga meningkatkan efektivitas edukasi, karena membantu siswa memahami materi dengan lebih baik dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran⁽²⁴⁾. Studi menunjukkan bahwa materi pembelajaran yang disajikan secara visual dapat meningkatkan retensi informasi dan pemahaman konsep-konsep kompleks.

Implementasi edukasi pencegahan *bullying* melalui *role play* yang dilakukan sebanyak tiga kali dalam seminggu (pre, post 1, dan post 2) memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengembangkan dan memperkuat keterampilan yang dipelajari. Pendekatan ini sejalan dengan penelitian yang menunjukkan bahwa intervensi berulang dan konsisten lebih efektif dalam mengubah perilaku dan meningkatkan keterampilan sosial siswa⁽²⁵⁾.

Untuk mengatasi masalah *bullying* secara efektif, diperlukan pendekatan holistik yang mencakup edukasi, kebijakan sekolah yang jelas, dukungan bagi korban dan pelaku, serta pengawasan terhadap aktivitas online siswa. Penerapan program pembelajaran sosial-emosional (SEL) yang terintegrasi dalam kurikulum sekolah dapat membantu siswa mengembangkan empati, keterampilan sosial, dan kemampuan mengelola emosi, yang semuanya berkontribusi pada pencegahan *bullying*⁽²⁶⁾.

Secara keseluruhan, pendekatan edukasi pencegahan *bullying* yang menggabungkan metode *role play*, penggunaan modul ajar yang menarik, dan pelaksanaan intervensi yang konsisten dapat meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa dalam menghadapi dan mencegah *bullying* di lingkungan sekolah.

Hasil penelitian ini menunjukkan peningkatan signifikan kemampuan pencegahan *bullying* setelah edukasi *role play*, namun desain penelitian yang digunakan adalah pre-eksperimental dengan pendekatan *one-group pretest-posttest*, yang tidak melibatkan kelompok kontrol, sehingga kemungkinan adanya pengaruh variabel luar tidak dapat dieliminasi sepenuhnya. Penilaian dilakukan oleh peneliti sendiri, sehingga ada potensi bias observasi. Selain itu, kehadiran peneliti saat pelaksanaan *role play* juga dapat memicu efek *Hawthorne*, dimana siswa menunjukkan performa lebih baik karena sadar sedang diamati. Studi lanjutan dengan desain eksperimental dan pengukuran tindak lanjut pascaintervensi diperlukan untuk memperkuat generalisasi hasil.

SIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa sebelum diberikan edukasi pencegahan *bullying* dengan metode *role play*, kemampuan siswa sebagian besar berada pada kategori kurang. Setelah intervensi dilakukan, kemampuan siswa meningkat secara signifikan dan mayoritas berada dalam kategori sangat baik. Hal ini membuktikan bahwa metode *role play* efektif dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa dalam mencegah perilaku *bullying* di lingkungan sekolah. Metode ini dapat diaplikasikan oleh perawat komunitas atau sekolah sebagai tindakan preventif sehingga siswa dapat mengenali, memahami, dan menghindari perilaku *bullying*. Selain itu, pendekatan *role play* dapat memperkuat keterampilan komunikasi interpersonal siswa

dan mendukung terciptanya lingkungan sekolah yang aman, positif, dan kondusif bagi perkembangan anak.

REFERENSI

1. Yuhbaba ZN. Exploration Of Bullying Behavior In Pesantren. *Jurnal Kesehatan dr Soebandi*. 2019;7(1).
2. Komala Sari S. Pengaruh Perilaku Bullying Terhadap Kepercayaan Diri Siswa Kelas VIII MTs Esa Nusa Islamic School Binong - Tangerang. *JM2PI: Jurnal Mediakarya Mahasiswa Pendidikan Islam*. 2021;1(2).
3. Nur M, Yasriuddin Y, Azijah N. Identifikasi Perilaku Bullying Di Sekolah (Sebuah Upaya Preventif). *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*. 2022 May 5;6(3):685.
4. Jihan Fairuz F. Pengaruh Kontrol Diri Terhadap Perilaku Bullying Pada Siswa Di SMP "X" Bukittinggi.
5. Yuhbaba ZN, Sholehah W, Budiman MEA. Empowerment Of Adolescents In Preventing Bullying Behavior at School. *Blambangan Journal of Community Services (BJCS)*. 2023 Jun 30;1(1):37–43.
6. Agisyaputri E, Nadhirah NA, Saripah I. Identifikasi Fenomena Perilaku Bullying Pada Remaja. Vol. 19, & Saripah |.
7. Yuhbaba ZN, Budiman MEA, Suswati WSE, Zulianti IM. The Relationship Of Bullying Behavior And The Self-Confidence Of Teenage Students At School. *JOURNAL of HEALTH SCIENCE REVIEW*. 2023 Mar 30;1(1):34–9.
8. Retnowuni A, Yani AL. Ekplorasi Pelaku Bullying di Pesantren. *Borobudur Nursing Review*. 2022 Nov 8;2(2):118–26.
9. Sapariah Anggraini, Dewi SK. Edukasi Remaja Tentang Pengenalan Jenis Perilaku Bullying Di Sekolah Melalui Metode Role Play. *Transformasi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*. 2023 Jun 30;19(1):83–92.
10. Pratiwi I. Penerapan Metode Bermain Peran (Role Playing) Dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa.
11. Ningsih WT, Sumiatin T. Efektifitas Pendidikan Kesehatan Ceramah dan Role Play Penanganan Bullying pada Remaja dalam Meningkatkan Pengetahuan. *Nursing Sciences Journal*. 2023 Apr 30;7(1):22–8.
12. Wulansari W, Liyanovitasari L, Rosalina R, Susilo E, Galih Y. Pengenalan Pencegahan dan Penanganan Psikososial Bullying Pada Remaja. *INDONESIAN JOURNAL OF COMMUNITY EMPOWERMENT (IJCE)*. 2021 Jul 27;3(1):1.
13. Ningrum D, Abdullah K. Implementasi Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Self Confidence Siswa Kelas V Sdn Pengasinan Viii Bekasi. *J Educ*. 2023;
14. Aulina N. Konsep diri, kematangan emosi, dan perilaku bullying pada remaja. *Cognicia*. 2019 Dec 2;7(4):434–45.
15. Prastyaa FA, Astuti K. Mengapa Perilaku Bullying Pada Siswa Dapat Dipengaruhi Oleh Kontrol Diri ? *PUBLIK: Publikasi Layanan Bimbingan dan Konseling Islam*. 2022 Jun 6;1(2):1–9.
16. Andriani A, Bramasta D, Fathoni A. Problematika dan penanganan bullying dan cyberbullying di era digital melalui edukasi guru. *Jurnal Inovasi Hasil Pengabdian Masyarakat (JIPEMAS)*. 2024 May 25;7(2):467–78.
17. Nilam Sari, Heryanto Heryanto, Lorena Peranginangin, Renatal Halomoan Lumban Tobing. Edukasi Pencegahan Perilaku Bullying Melalui Video Pendek pada Siswa SMP Khairul Imam Medan. *ASPIRASI : Publikasi Hasil Pengabdian dan Kegiatan Masyarakat*. 2024 Jul 3;2(4):44–55.

18. Bobby Julyansyach Syafaat, Andi Asrina, Sitti Patimah. Pengaruh Media Edukasi Terhadap Pengetahuan Dan Sikap Remaja Tentang Dampak Bullying Pada Kesehatan Mental Di MAN 1 Kota Makassar. *Window of Public Health Journal*. 2024 Dec 31;5(6):942–54.
19. Shafa Mulia S, Yoga Wibowo B, Dian P, Conia D, Program), Bimbingan S, et al. Pengaruh Layanan Konseling Kelompok Menggunakan Teknik Role Playing dalam Mereduksi Perilaku Bullying pada Siswa. Vol. 5, *Journal of Education Research*. 2024.
20. Kusumawardani H, Dewanti R, Uliyah Z, Dewantari A, Anggoro DL, Gustiani IS, et al. Peningkatan Pengetahuan Pencegahan Perilaku Bullying Melalui Metode Edukasi Dan Role Play Pada Anak Usia Sekolah. *Jurnal Ilmiah Keperawatan Stikes Hang Tuah Surabaya [Internet]*. 2020;15(2). Available from: www.journal.stikeshangtuah-sby.ac.id
21. Gunawan S, Dianti IM, Mustamiin, Zainal, Hasnawati. Pengaruh Konseling Kelompok Teknik Role Playing Terhadap Perilaku Bullying Pada Siswa Kelas VIII Di SMP Negeri 10 Mataram. *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Psikologi (JIPP)*. 2024 Jan 12;2(1):10–5.
22. González-Alonso F, Guillén-Gámez FD, de Castro-Hernández RM. Methodological Analysis of the Effect of an Anti-Bullying Programme in Secondary Education through Communicative Competence: A Pre-Test–Post-Test Study with a Control-Experimental Group. *Int J Environ Res Public Health*. 2020 Apr 27;17(9):3047.
23. Palade T, Pascal E. Reducing Bullying through Empathy Training: The Effect of Teacher’s Passive Presence. *Behavioral Sciences*. 2023 Mar 2;13(3):216.
24. Donohoe P. Teachers Using Role-play to Prevent Bullying. *International Journal of Bullying Prevention*. 2020 Dec 1;2(4):264–79.
25. Yang KH, Lu Y. 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*. 2024 May 30;10(10).
26. Nickerson AB, Fredrick SS, Allen KP, Jenkins LN. Social emotional learning (SEL) practices in schools: Effects on perceptions of bullying victimization. *J Sch Psychol*. 2019 Apr;73:74–88.