

## Pengaruh Metode Role Play Terhadap Pemahaman Perilaku Perundungan Siswa Kelas V

Suci Ramadani\*, Febrina Dafit  
Universitas Islam Riau, Indonesia  
\*suciramadaniiii20@gmail.com

### Abstract

*Bullying is a repetitive act intended to harm someone both mentally and physically, and this phenomenon is a serious concern in schools. One effective effort to enhance students' understanding of bullying behavior is through the role-play method. This research aims to analyze the influence of the role-play method on improving students' understanding of bullying behavior. The study employed an experimental method with a one-group pretest-posttest design, involving 29 fifth-grade students from SDN 193 Pekanbaru as the sample. Data were collected using questionnaires and analyzed quantitatively with SPSS version 25 software. The results of the paired t-test showed a significance value of 0.001 ( $p < 0.05$ ). This figure indicates the rejection of the null hypothesis ( $H_0$ ) and the acceptance of the alternative hypothesis ( $H_1$ ), proving a significant influence of the role-play method in enhancing students' understanding of bullying behavior. This improvement in understanding was evident from consistently higher posttest scores compared to pretest scores. The role-play method proved effective in facilitating students to internalize various perspectives, comprehend the negative impacts of bullying, and develop empathy, thereby making their understanding of this behavior more comprehensive. Thus, this study concludes that the role-play method is highly effective in improving students' understanding of bullying behavior. The implication of these findings is the importance of integrating role-play as an innovative learning strategy into the school curriculum to foster a safer and bullying-free learning environment.*

**Keywords:** Role-play; Bullying; Group Guidance

### Abstrak

Perundungan, atau *bullying*, adalah tindakan berulang yang bertujuan menyakiti seseorang baik secara mental maupun fisik. Fenomena ini menjadi perhatian serius di lingkungan sekolah. Salah satu upaya efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa mengenai perilaku perundungan adalah melalui metode bermain peran (*role play*). Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh metode *role play* terhadap peningkatan pemahaman perilaku perundungan pada siswa. Penelitian ini menggunakan metode eksperimental dengan desain *one group pretest-posttest*, melibatkan 29 siswa kelas VA SDN 193 Pekanbaru sebagai sampel. Data dikumpulkan menggunakan kuesioner dan dianalisis secara kuantitatif dengan perangkat lunak SPSS versi 25. Hasil uji *paired t-test* menunjukkan nilai signifikansi 0,001 ( $p < 0,05$ ). Angka ini mengindikasikan penolakan hipotesis nol ( $H_0$ ) dan penerimaan hipotesis alternatif ( $H_1$ ), membuktikan adanya pengaruh signifikan metode *role play* dalam meningkatkan pemahaman siswa mengenai perilaku perundungan. Peningkatan pemahaman ini terlihat jelas dari skor *posttest* yang secara konsisten lebih tinggi dibandingkan skor *pretest*. Metode *role play* terbukti efektif memfasilitasi siswa untuk menghayati berbagai perspektif, memahami dampak negatif perundungan, dan mengembangkan empati, sehingga pemahaman mereka terhadap perilaku ini menjadi lebih komprehensif. Dengan

demikian, penelitian ini menyimpulkan bahwa metode *role play* sangat efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap perilaku perundungan. Implikasi dari temuan ini adalah pentingnya mengintegrasikan *role play* sebagai strategi pembelajaran yang inovatif dalam kurikulum sekolah untuk membentuk lingkungan belajar yang lebih aman dan bebas perundungan.

## **Kata Kunci: Role Play; Perundungan; Bimbingan Kelompok**

### **Pendahuluan**

Manusia pada dasarnya adalah makhluk sosial yang membutuhkan interaksi dengan sesamanya. Interaksi ini sering kali didasari oleh kesamaan bakat, ciri, minat, serta tujuan, yang kemudian membentuk kelompok-kelompok sosial. Namun, perbedaan antarpribadi dan antarkelompok ini berpotensi memicu perilaku perundungan. Perundungan, atau lazim disebut *bullying*, merupakan tindakan berulang yang disengaja dan menyebabkan kerugian, baik secara fisik maupun mental, terhadap individu lain (Panggabean et al., 2022). Perilaku ini sering kali melibatkan penyalahgunaan kekuasaan atau kekuatan oleh pelaku terhadap individu yang dianggap lebih lemah atau tidak disukai.

Perundungan merupakan masalah serius yang menimbulkan distress (respons emosional dan fisiologis terhadap peristiwa menekan, sering muncul dengan gejala depresi dan kecemasan) bagi korbannya. Fenomena ini banyak ditemukan di berbagai lingkungan, termasuk lembaga pendidikan, tempat tinggal, dan tempat kerja (Dewi et al., 2023). Khususnya di lingkungan sekolah, kasus perundungan masih menjadi perhatian. Berdasarkan wawancara Mendikbudristek Nadiem Makarim di media daring *mainmain.id*, 24,4% siswa di Indonesia berpotensi mengalami tindakan perundungan. Data pengaduan Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) pada awal 2024 juga menunjukkan angka yang mengkhawatirkan, yaitu 35% kasus kekerasan anak terjadi di lingkungan sekolah (Kusuma et al., 2023).

Dampak negatif perundungan sangat beragam, mulai dari hilangnya kepercayaan diri, trauma, penarikan diri dari lingkungan sosial, hingga penurunan prestasi akademik. Mengingat kompleksitas dan dampak merusak dari perundungan, intervensi yang efektif sangat dibutuhkan. Salah satu teknik pencegahan perundungan di sekolah yang menjanjikan adalah metode *role play* atau bermain peran (Khoiro & Akhwani, 2021). *Role play* merupakan teknik simulasi langsung yang mengajak siswa berimajinasi dan memerankan situasi tertentu, sehingga dapat merangsang perkembangan sifat dan sikap siswa secara intelektual maupun sosial, serta meningkatkan kemampuan kerja sama (Setiowati & Dwiningrum, 2020). Melalui metode ini, guru dapat membuat skenario cerita perundungan dan menunjuk siswa untuk memerankan tokoh-tokoh di dalamnya. Diharapkan, penerapan *role play* dapat membantu siswa memahami perilaku perundungan, sehingga mereka tidak menjadi pelaku atau korban, serta meningkatkan pemahaman mereka mengenai dampak buruknya.

Meskipun metode *role play* telah diidentifikasi sebagai pendekatan yang efektif dalam meningkatkan pemahaman tentang perundungan (Khoiro & Akhwani, 2021; Setiowati & Dwiningrum, 2020), penelitian-penelitian sebelumnya cenderung berfokus pada efektivitas metode ini secara umum atau dampaknya terhadap aspek kognitif dan sosial siswa. Misalnya, penelitian oleh Setiowati dan Dwiningrum (2020) menyoroti peningkatan kemampuan kerja sama siswa melalui *role play*, sementara Khoiro dan Akhwani (2021) mengkaji pencegahan perundungan menggunakan metode ini. Namun, celah penelitian yang teridentifikasi adalah belum adanya kajian yang secara spesifik menggali bagaimana metode *role play* dapat meningkatkan pemahaman siswa mengenai

aspek-aspek *spesifik* dari perundungan, seperti dinamika terjadinya perundungan dan konsekuensi mendalam bagi korban dan pelaku, terutama dalam konteks di mana pemahaman dasar tentang perundungan masih rendah.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di SDN 193 Pekanbaru, serta studi pendahuluan yang telah dilakukan, masih ditemukan kasus perundungan di kalangan siswa. Penelusuran lebih lanjut menunjukkan bahwa banyak siswa belum memahami secara komprehensif bagaimana perundungan terjadi, serta dampak dan akibat yang ditimbulkannya. Kurangnya pemahaman ini bahkan menyebabkan pelaku perundungan menganggap tindakan mereka sebagai "candaan biasa" dan tidak menyadari kesalahan perilakunya. Jika masalah ini tidak segera diatasi, dikhawatirkan akan berdampak buruk pada korban. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peningkatan pemahaman siswa tentang perilaku perundungan melalui penerapan metode *role play* di SDN 193 Pekanbaru.

## Metode

Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimental. Rancangan yang diterapkan adalah *one-group pretest-posttest design* untuk menganalisis pengaruh variabel independen (metode *role play*) terhadap variabel dependen (pemahaman perilaku perundungan). Sumber data diperoleh dari 29 siswa kelas VA SDN 193 Pekanbaru yang menjadi sampel penelitian. Tidak ada informan khusus yang ditentukan selain sampel tersebut. Instrumen penelitian yang digunakan adalah angket dengan penilaian skala Likert. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui dua tahapan: pre-test dan post-test. Pre-test dilaksanakan sebelum pemberian perlakuan (*role play*) untuk mengukur pemahaman awal siswa mengenai perilaku perundungan. Setelah *role play* diberikan sebagai perlakuan, post-test dilakukan untuk mengukur pemahaman siswa pasca-perlakuan. Analisis data akan menggunakan statistik untuk membandingkan hasil pre-test dan post-test, sehingga dapat diketahui secara akurat perbedaan pemahaman siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan *role play*. Tujuan dari perbandingan ini adalah untuk melihat efektivitas metode *role play* dalam meningkatkan pemahaman perilaku perundungan. Sebanyak 29 orang siswa pada kelas VA SDN 193 Pekanbaru sebagai sampel penelitian. Dengan instrument penelitian menggunakan angket dengan penilaian skala likert.

## Hasil dan Pembahasan

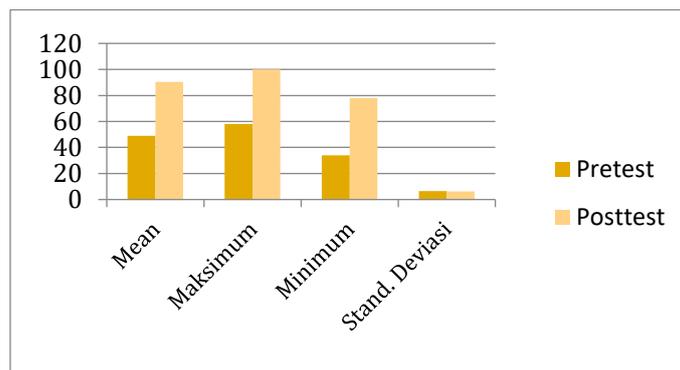
Bagian ini menyajikan hasil penelitian mengenai pengaruh metode *role play* terhadap pemahaman perilaku perundungan pada siswa kelas VA SDN 193 Pekanbaru. Data yang disajikan mencakup karakteristik siswa, deskripsi hasil *pretest* dan *posttest*, serta analisis inferensial (uji normalitas dan uji hipotesis). Pembahasan akan mengintegrasikan temuan dengan teori yang relevan dan hasil observasi serta wawancara untuk memberikan interpretasi yang mendalam.

Tabel 1. Distribusi Siswa Kelas VA SDN 193 Pekanbaru Berdasarkan Jenis Kelamin

Jenis Kelamin	Jumlah	Persentase (%)
Laki-Laki	17	59
Perempuan	12	41
Total	29	100

Tabel 1 menunjukkan bahwa dari total 29 siswa kelas VA SDN 193 Pekanbaru, mayoritas adalah laki-laki (59%) dibandingkan perempuan (41%). Distribusi ini perlu dipertimbangkan dalam interpretasi hasil, meskipun tidak ada hipotesis awal mengenai

perbedaan pengaruh *role play* berdasarkan jenis kelamin. Namun, perbedaan ini dapat memberikan perspektif tambahan dalam observasi interaksi selama kegiatan *role play*. Deskripsi hasil pemahaman perilaku perundungan (pretest dan posttest)



Gambar 1. Diagram Hasil Pretest dan Posttes

Pada gambar diatas menjelaskan bahwa nilai dari rata-rata *pretest* yaitu 49,07 dengan nilai maksimum 58 dan minimum 34 serta standart deviasi adalah 6,475 sedangkan nilai dari rata-rata *posttest* yaitu 90,52 dengan nilai maksimum 100 dan minimum 78 serta standart deviasi adalah 6,305. Gambar 1 menyajikan perbandingan rata-rata skor pemahaman perilaku perundungan siswa sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) intervensi menggunakan metode *role play*. Terlihat jelas adanya peningkatan signifikan dari rata-rata skor *pretest* sebesar 49,07 (dengan nilai minimum 34 dan maksimum 58, serta standar deviasi 6,475) menjadi rata-rata skor *posttest* sebesar 90,52 (dengan nilai minimum 78 dan maksimum 100, serta standar deviasi 6,305).

Peningkatan yang drastis ini mengindikasikan bahwa metode *role play* efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa mengenai perilaku perundungan. Penurunan standar deviasi dari *pretest* ke *posttest* (walaupun tidak besar) juga dapat menunjukkan bahwa pemahaman siswa menjadi lebih homogen setelah intervensi, yang berarti metode *role play* mampu membawa seluruh siswa ke tingkat pemahaman yang lebih tinggi dan konsisten. Perubahan skor ini bukan sekadar peningkatan angka, melainkan refleksi dari transformasi pemahaman konseptual dan kesadaran siswa terhadap isu perundungan.

## 1. Uji Analisis Data

### a. Uji Normalitas

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas Shapiro-Wilk pada Skor Pretest dan Posttest Pemahaman Perilaku Perundungan

Variabel	Statistik Shapiro-Wilk	df	Sig.
Pretest	0,941	29	0,106
Posttest	0,934	29	0,299

Export to Sheets

Uji normalitas Shapiro-Wilk dilakukan karena jumlah sampel kurang dari 50. Hasil pada Tabel 2 menunjukkan bahwa nilai signifikansi (Sig.) untuk *pretest* adalah 0,106 dan untuk *posttest* adalah 0,299. Kedua nilai Sig. ini lebih besar dari 0,05 ( $\alpha = 0,05$ ), yang mengindikasikan bahwa data skor *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal. Asumsi normalitas data terpenuhi, sehingga pengujian hipotesis selanjutnya dapat menggunakan uji parametrik.

## b. Uji Hipotesis (Paired Samples t-test)

Tabel 3. Hasil Uji Paired Samples t-test Pengaruh Metode Role Play Terhadap Pemahaman Perilaku Perundungan

Korelasi	N	Signifikansi
0,164	29	0,001

Hasil uji *Paired Samples t-test* pada Tabel 3 menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,001. Karena nilai signifikansi ini lebih kecil dari 0,05 ( $\alpha = 0,05$ ), maka hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis alternatif ( $H_1$ ) diterima. Ini berarti terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan metode *role play* terhadap pemahaman perilaku perundungan pada siswa kelas VA SDN 193 Pekanbaru.

Nilai korelasi sebesar 0,164 menunjukkan adanya hubungan yang positif antara kedua pengukuran, meskipun relatif lemah. Namun, yang lebih penting adalah signifikansi perbedaan rata-rata antara *pretest* dan *posttest*, yang secara statistik menunjukkan bahwa peningkatan pemahaman siswa pasca-intervensi *role play* bukan terjadi secara kebetulan.

Temuan penelitian ini secara kuat mendukung efektivitas metode *role play* dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang perilaku perundungan. Peningkatan signifikan pada skor *posttest* dibandingkan *pretest* menegaskan bahwa intervensi *role play* bukan sekadar aktivitas, melainkan mekanisme pembelajaran yang kuat untuk mengubah persepsi dan kesadaran siswa.

## 2. Role Play sebagai Fasilitator Perkembangan Empati dan Kesadaran Sosial

Metode *role play* memungkinkan siswa untuk memainkan peran masing-masing sesuai skenario yang diberikan (Yemima et al., 2022). Dalam konteks perundungan, ini berarti siswa dapat memposisikan diri sebagai korban, pelaku, atau bahkan pengamat. Pengalaman "berpura-pura" dalam sebuah sandiwara ini, seperti yang dijelaskan Atikah & Wirastania (2022), memungkinkan siswa melihat berbagai hal dari sudut pandang yang berbeda. Ini adalah inti dari pengembangan empati.

Menurut Teori Perkembangan Sosial-Kognitif Vygotsky, pembelajaran terjadi melalui interaksi sosial. *Role play* menyediakan platform interaksi sosial yang kaya di mana siswa dapat berkolaborasi, bernegosiasi peran, dan merekonstruksi pemahaman mereka tentang situasi sosial (Vygotsky, 1978). Melalui proses ini, siswa tidak hanya memahami definisi perundungan, tetapi juga merasakan dampak emosional dan sosialnya. Misalnya, saat memainkan peran korban, siswa mungkin merasakan ketidakberdayaan dan kesedihan, yang secara langsung memicu perkembangan empati. Begitu pula saat memainkan peran pengamat, mereka mungkin menyadari pentingnya intervensi dan keberanian untuk membantu.

Lebih lanjut, metode *role play* dapat memfasilitasi perkembangan kesadaran sosial. Kesadaran sosial melibatkan kemampuan untuk memahami perspektif orang lain dan berempati dengan beragam kelompok orang, serta memahami norma-norma sosial dan perilaku yang sesuai dalam berbagai situasi (Goleman, 1995 dalam konteks kecerdasan emosional). Dengan memerankan berbagai karakter dalam skenario perundungan, siswa belajar mengidentifikasi bentuk-bentuk perundungan (ancaman, penindasan, paksaan) seperti yang didefinisikan KBBI dan Nuzuli et al. (2023). Mereka juga memahami dinamika kekuasaan dan penyalahgunaan kekuasaan yang menjadi ciri khas perundungan (Dewi, 2020).

Observasi selama penelitian menunjukkan bahwa siswa yang awalnya cenderung pasif atau kurang menunjukkan reaksi terhadap kasus perundungan, menjadi lebih ekspresif dan aktif setelah terlibat dalam *role play*. Mereka mulai mengajukan pertanyaan,

memberikan saran, dan menunjukkan keinginan untuk memahami lebih dalam. Wawancara dengan beberapa siswa mengungkapkan bahwa mereka merasa "seperti mengalami sendiri" situasi perundungan, yang membuat mereka lebih berhati-hati dalam berinteraksi dengan teman-teman. Salah satu siswa bahkan menyatakan, "Dulu aku cuma tahu bullying itu jahat, tapi sekarang aku tahu rasanya jadi korban, jadi aku gak mau lagi ngomong yang jahat ke teman." Pernyataan ini secara jelas menunjukkan bahwa pemahaman kognitif telah bertransformasi menjadi kesadaran emosional dan niat perilaku positif.

### 3. Mekanisme Pembelajaran dalam *Role Play*

Wulandari & Irmayanti (2019) menjelaskan bahwa teknik *role play* dalam bimbingan konseling bertujuan mengembangkan sosialisasi dan membahas topik yang membangkitkan perhatian siswa secara berkelompok. Ini sejalan dengan temuan dalam penelitian ini, di mana pemahaman perilaku perundungan, sebagai topik sensitif, dapat didekati secara efektif melalui simulasi. Metode ini mengubah pembelajaran pasif menjadi pengalaman aktif dan partisipatif, yang sejalan dengan prinsip pembelajaran konstruktivistik.

Kelebihan *role play* yang disebutkan Fatimah et al. (2024), seperti peningkatan kemampuan empati, pengembangan kesadaran tolong-menolong, menumbuhkan kerja sama, dan menghargai orang lain, sangat relevan dengan hasil penelitian ini. Peran-peran yang dimainkan dalam *role play* memang mendorong anak untuk memahami kemampuan empati, yang krusial untuk menumbuhkan karakter yang baik. Siswa belajar bahwa tindakan mereka memiliki konsekuensi nyata bagi orang lain, dan ini mendorong mereka untuk berpikir lebih jauh tentang dampak dari setiap perkataan dan perbuatan.

### 4. Peran Angket dan Uji Reliabilitas

Penggunaan angket sebagai instrumen pengumpulan data yang disebarkan kepada 29 siswa sangat tepat untuk mengukur pemahaman kuantitatif siswa. Hasil uji validitas yang menyatakan 20 dari 20 item angket valid ( $t$  hitung  $>$   $r$  tabel 0,3673) menunjukkan bahwa instrumen mampu mengukur apa yang seharusnya diukur. Selanjutnya, uji reliabilitas dengan nilai Cronbach's Alpha  $>$  0,60 untuk *pretest* dan *posttest* menegaskan bahwa instrumen ini konsisten dan dapat diandalkan dalam mengumpulkan data. Keandalan instrumen ini penting untuk memastikan bahwa perubahan skor yang diamati benar-benar disebabkan oleh intervensi, bukan oleh kesalahan pengukuran.

### 5. Relevansi Temuan dengan Konteks Penelitian

Konteks SDN 193 Pekanbaru, seperti yang terungkap dari observasi awal dan wawancara dengan guru, menunjukkan adanya kebutuhan akan intervensi yang inovatif untuk mengatasi isu perundungan di sekolah. Beberapa siswa sebelumnya menunjukkan kurangnya pemahaman tentang apa itu perundungan dan bagaimana menghadapinya. Peningkatan skor *posttest* yang signifikan dan penerimaan hipotesis H1 membuktikan bahwa *role play* adalah strategi yang sangat relevan dan efektif dalam lingkungan sekolah tersebut. Keberhasilan ini dapat menjadi model untuk program pencegahan perundungan di sekolah lain.

### Kesimpulan

Hasil yang didapat tentang pengaruh metode *role play* terhadap pemahaman perilaku perundungan pada siswa kelas VA SDN 193 Pekanbaru, diambil kesimpulan bahwa banyak nya perundungan yang terjadi di SDN 193 Pekanbaru tersebut diakibatkan karena kurangnya pemahaman terhadap perilaku perundungan. Berdasarkan metode

yang telah diberikan menunjukkan hasil yang baik yaitu adanya pengaruh metode *role play* terhadap perilaku perundungan pada siswa kelas VA tersebut dengan hasil data yang telah diperoleh mendapatkan hasil terdapat pengaruh metode *role play* pada pemahaman perilaku perundungan pada siswa kelas VA SDN 193 Pekanbaru. Saran bagi peneliti yang selanjutnya diharapkan agar memperhatikan dan meminimalisir suatu masalah atau faktor yang mungkin akan terjadi sehingga dapat mengganggu jalannya sebuah penelitian.

### Daftar Pustaka

- Agustin, N., Abidin, Y., & Rakhmayanti, F. (2022). Analisis Penggunaan Metode Pembelajaran Role Playing Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Kelas V Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6, 9010–9018.
- Atikah, J. F., & Wirastania, A. (2022). Efektivitas Teknik Role Playing Dalam Bimbingan Kelompok Terhadap Perilaku Bullying Siswa Kelas VIII SMP Negeri 5 Surabaya. *Efektor*, 9(2), 264–271.
- Dewi, P. Y. A. (2020). Perilaku School Bullying Pada Siswa Sekolah Dasar. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(1), 39.
- Dewi, Tirtayani, L. A., & A, D. P. (2023). Pengaruh Penerapan Metode Bermain Peran (Role Playing) Terhadap Pemahaman Bullying Pada Anak Di TK. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(3), 7080–7095.
- Fatimah, A. S., Hidayat, Y., & Tya, S. (2024). Pengaruh Penerapan Metode Bermain Peran (Role Play) Terhadap Pemahaman Perilaku Bullying. [*Nama Jurnal Tidak Diketahui*], 2(1), 117–132.
- Goleman, D. (1995). *Emotional Intelligence*. Bantam Books.
- Khoiro, D. M., & Akhwani, A. (2021). Studi Komparasi Metode Pembelajaran Role Playing Dan Demonstrasi Terhadap Hasil Belajar IPS Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3352–3363.
- Kusuma, B. S., Kusdaryani, W., & Wahyu Puji Astuti, S. (2023). Perilaku Bullying Pada Peserta Didik Sekolah Menengah Pertama. *Ristekdik (Jurnal Bimbingan Dan Konseling)*, 8(8), 388–397.
- Nuzuli, A. K., Khuryati, A., Putra, Y. A., Aqbal, M., Seftian, D. R., Hidayat, M. F., & Putra, A. I. (2023). Pencegahan Sikap Anti Bullying Di Kalangan Anak Sekolah Di SD IT Al-Fikri Dusun Baru Kota Sungai Penuh. *Renata: Jurnal Pengabdian Masyarakat Kita Semua*, 1(3), 107–113.
- Panggabean, H., Situmeang, D., Simangunsong, R., Hukum, F., Sisingamangaraja, U., & Tapanuli, X. (2022). Waspada Tindakan Bullying Dan Dampak Terhadap Dunia Pendidikan. *JPM-Unita: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 9–16.
- Setiowati, A., & Astuti Dwiningrum, S. I. (2020). Strategi Layanan Bimbingan Dan Konseling Di Sekolah Dasar Untuk Mengatasi Perilaku Bullying. *Elementary School: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Ke-SD-An*, 7(2), 188–196.
- Wulandari, I., & Irmayanti, R. (2019). Bimbingan Kelompok Melalui Teknik Role Playing Terhadap Perilaku Bullying Siswa SMA. *Fokus (Kajian Bimbingan & Konseling Dalam Pendidikan)*, 2(4), 125.
- Yemima, C. K., Prasasti, S., & Haryanti, U. (2022). Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok Teknik Role Playing Terhadap Peningkatan Self Control Siswa Era Pandemi Covid-19. *Consilia: Jurnal Ilmiah Bimbingan Dan Konseling*, 5(2), 99–105.