



Mereduksi Perilaku Bullying Menggunakan Bimbingan Kelompok Teknik Role Playing di SMP Negeri 48 Surabaya

Fahma Lucky Nur Wahyu Suci^{1*}

¹Universitas Negeri Surabaya, Indonesia
ppg.fahmasuci99539@program.belajar.id¹

Alamat: Jl. Raya Kampus Unesa, Lidah Wetan, Kec. Lakarsantri, Surabaya, Jawa Timur 60213
Korespondensi penulis: ppg.fahmasuci99539@program.belajar.id

Abstract. *This study explores the effectiveness of role playing techniques in group guidance to reduce bullying behavior at SMP Negeri 48 Surabaya. Bullying, whether physical, verbal, or cyberbullying, is a serious problem that negatively affects victims and creates an unhealthy school environment. This study used a Classroom Action Research (PTK) approach with two intervention cycles, involving students who were victims of bullying and a control group. Role playing techniques were used to help students understand the impact of bullying and develop empathy. The results showed an increase in students' understanding of bullying and a decrease in bullying behavior among students who participated in the intervention. In the second cycle, there was an increase in students' awareness of bullying to 72.66%, and 67% of the students agreed that role playing was effective in reducing bullying. This study confirms the importance of group guidance with role playing techniques in creating a safer school environment and supporting students' psychosocial development. These results can also serve as a reference for other schools in implementing a more interactive and reflective bullying prevention program.*

Keywords: *Bullying, Group Guidance, Role Playing.*

Abstrak. Penelitian ini mengeksplorasi efektivitas teknik role playing dalam bimbingan kelompok untuk mengurangi perilaku bullying di SMP Negeri 48 Surabaya. Bullying, baik fisik, verbal, maupun cyberbullying, merupakan masalah serius yang berdampak negatif pada korban dan menciptakan lingkungan sekolah yang tidak sehat. Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan dua siklus intervensi, melibatkan siswa yang menjadi korban bullying dan kelompok kontrol. Teknik role playing digunakan untuk membantu siswa memahami dampak bullying dan mengembangkan empati. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan pemahaman siswa tentang bullying dan penurunan perilaku bullying di kalangan siswa yang mengikuti intervensi. Pada siklus kedua, terjadi peningkatan kesadaran siswa tentang bullying hingga 72,66%, dan 67% dari siswa setuju bahwa role playing efektif dalam mengurangi bullying. Penelitian ini menegaskan pentingnya bimbingan kelompok dengan teknik role playing dalam menciptakan lingkungan sekolah yang lebih aman dan mendukung perkembangan psikososial siswa. Hasil ini juga dapat menjadi acuan bagi sekolah lain dalam mengimplementasikan program pencegahan bullying yang lebih interaktif dan reflektif.

Kata kunci: Bullying, Bimbingan Kelompok, Role Playing.

1. LATAR BELAKANG

Anak-anak adalah aset bangsa yang harus dijaga karena akan menjadi penerus bangsa, penggerak bangsa untuk kehidupan yang lebih cemerlang dan jauh lebih baik (Popytasari & Naqiyah, 2021). Lingkungan sangat mempengaruhi pembentukan karakter, bertumbuhan, dan interaksi anak. Lingkungan yang baik akan sangat mempengaruhi pembentukan karakter anak menjadi lebih baik dan positif. Namun sayangnya, tidak semua lingkungan dapat membentuk karakter positif bagi anak (Adit

et al., 2019). Tindak kekerasan di lingkungan terutama sekolah, sangat mempengaruhi pembentukan karakter anak. Kekerasan dalam konteks pendidikan ini mencakup berbagai tingkah laku yang merugikan, terlebih pada proses pembelajaran. Tindakan kekerasan di lingkungan sekolah dapat berupa kekerasan fisik atau kekerasan verbal yang disebut dengan tindakan *bullying* (Popytasari & Naqiyah, 2021).

Generasi muda merupakan generasi yang menjadi cikal bakal kemajuan negeri dan harus mampu mengendalikan diri agar tidak terjerumus dalam perilaku *bullying*. Mereka perlu dibekali dengan nilai-nilai empati, toleransi, dan rasa saling menghargai, sehingga dapat tumbuh menjadi individu yang mendukung satu sama lain dan menciptakan lingkungan yang aman serta positif bagi semua orang. Dewasa ini banyak terjadi kasus pembulian yang paling tinggi disebabkan di lingkungan sekolah, baik secara verbal maupun non verbal, baik langsung maupun tidak langsung (*cyberbullying*) (Siregar et al., 2024). *Bullying* merupakan salah satu permasalahan tertinggi di dunia pendidikan. Dampak dari perilaku *bullying* tidak hanya mempengaruhi korban secara fisik, tetapi juga secara psikologis dan sosial (Halawa, 2023). Korban *bullying* seringkali mengalami penurunan kepercayaan diri, kecemasan, depresi, bahkan dalam kasus yang lebih parah dapat memicu keinginan untuk bunuh diri. Selain itu, lingkungan sekolah secara keseluruhan juga terpengaruh, dimana atmosfer belajar menjadi tidak kondusif dan hubungan antar siswa menjadi tegang.

Bullying merupakan salah satu permasalahan serius yang dihadapi oleh dunia pendidikan, terutama di lingkungan sekolah. Fenomena ini bukan hanya menimbulkan dampak negatif bagi korban, tetapi juga menciptakan lingkungan yang tidak sehat secara psikologis bagi seluruh warga sekolah. Kasus *bullying* di sekolah di Indonesia menunjukkan angka yang mengkhawatirkan, baik dalam bentuk verbal, fisik, maupun *cyberbullying*. SMP Negeri 48 Surabaya, sebagai salah satu institusi pendidikan, juga tidak terlepas dari masalah ini. Beberapa kasus *bullying* yang terjadi di sekolah ini menunjukkan bahwa diperlukan upaya serius dan terstruktur untuk mengatasi dan mencegah perilaku tersebut.

Upaya untuk mereduksi perilaku *bullying* di sekolah telah dilakukan melalui berbagai pendekatan, salah satunya adalah melalui layanan bimbingan dan konseling. Bimbingan kelompok menjadi salah satu metode yang efektif dalam membantu siswa mengatasi berbagai permasalahan sosial dan emosional, termasuk *bullying*. Teknik

role playing dalam bimbingan kelompok merupakan salah satu strategi yang dapat digunakan untuk membantu siswa memahami dampak negatif dari bullying dan mengembangkan empati terhadap sesama (Yulianto et al., 2020). Metode *role playing* pada siswa dilakukan dengan memberikan kesempatan untuk berperan dalam situasi yang mirip dengan kenyataan, sehingga mereka dapat merasakan dan memahami perasaan orang lain, baik sebagai korban maupun pelaku *bullying* (Chadijah, 2023).

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas penggunaan teknik *role playing* dalam bimbingan kelompok untuk mereduksi perilaku *bullying* di SMP Negeri 48 Surabaya. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif dalam upaya mengatasi masalah *bullying* di lingkungan sekolah serta menjadi referensi bagi sekolah-sekolah lain dalam mengimplementasikan program bimbingan kelompok dengan pendekatan yang lebih interaktif dan reflektif. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan wawasan lebih mendalam mengenai peran bimbingan dan konseling dalam menciptakan lingkungan sekolah yang aman dan mendukung perkembangan psikososial siswa.

2. KAJIAN TEORITIS

Perilaku *Bullying*

Bullying merupakan suatu perilaku agresif yang bermaksud menyakiti orang lain secara sadar dan dilakukan secara berulang-ulang. *Bullying* ini termasuk tindakan bermusuhan yang dilakukan secara sadar dan disengaja untuk menyakiti orang lain seperti memberi ancaman atau teror. Tindakan *bullying* merupakan tindakan yang direncanakan maupun spontan bersifat nyata dan hampir tidak terlihat, didepan atau belakang seseorang, mudah untuk diidentifikasi atau terselebung dalam persahabatan (Hayati et al., 2023). Tindakan *bullying* dapat dilakukan secara terbuka atau tersembunyi, dan sering kali sulit dikenali karena bisa terjadi di depan umum maupun di balik layar, baik secara langsung maupun melalui media sosial atau platform digital lainnya. Dalam beberapa kasus, *bullying* terlihat jelas dan mudah diidentifikasi, seperti dalam bentuk kekerasan fisik atau verbal yang terang-terangan (Rahmawati et al., 2023). Namun, dalam banyak situasi, *bullying* justru bersifat subtil dan terbungkus dalam hubungan yang tampaknya bersahabat, sehingga membuatnya jauh lebih sulit untuk dikenali dan dicegah. Bentuk-bentuk *bullying* yang tersembunyi ini bisa meliputi gosip, manipulasi sosial, atau tekanan

kelompok yang tidak selalu disadari oleh pihak luar. Akibatnya, korban sering kali merasa terjebak dalam situasi yang sulit untuk diungkapkan atau dilaporkan, dan kerusakan emosional yang ditimbulkan bisa sangat mendalam.

Karakteristik *bullying* dapat dikelompokkan dalam kategori *bullying* secara kontak fisik, verbal, perilaku verbal langsung, perilaku non verbal tidak langsung, serta pelecehan seksual (Maemunah & Karneli, 2021). *Bullying* secara verbal merupakan kegiatan *bully* yang dilakukan dengan memberikan julukan nama, celaan, fitnah, kritik, penghinaan, teror, surat intimidasi, dan sebagainya. *Bullying* secara fisik terjadi karena jenis kegiatan seperti memukul, menendang, menampar, mencekik, menggigit, menyakar, meludahi, atau merusak barang milik korban yang tertindas. *Bullying* secara relasional merupakan *bullying* untuk melemahkan harga diri korban secara sistematis melalui pengabaian, pengucilan atau penghindaran (Kurnia & Aeni, 2018). *Cyberbullying* merupakan kegiatan pembullyingan yang dilakukan melalui media digital, seperti media sosial, pesan teks, atau platform online lainnya (Yunita et al., 2022). Bentuk *bullying* ini bisa berupa penghinaan, penyebaran rumor, pengancaman, atau tindakan negatif lainnya yang dilakukan secara terus-menerus dengan tujuan untuk menyakiti, mempermalukan, atau mengintimidasi korban. *Cyberbullying* seringkali terjadi di dunia maya, namun dampaknya bisa sangat nyata dan merusak kesejahteraan mental serta emosional korban.

Bimbingan Kelompok

Bimbingan kelompok merupakan salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan keterampilan berkomunikasi melalui layanan bimbingan. Bimbingan kelompok memiliki kelebihan yaitu, 1) Interaksi dan Umpan Balik: Anggota kelompok dapat berinteraksi, saling memberikan pendapat, tanggapan, dan saran, serta mengidentifikasi sikap-sikap negatif untuk perbaikan, 2) Pengembangan Sikap Percaya: Siswa saling memahami antar anggota kelompok, yang mendorong sikap percaya dan keterbukaan dalam mengutarakan isi hati, 3) Latihan Komunikasi: Siswa dilatih untuk mengkomunikasikan pikiran dan perasaan secara tepat dan jelas, 4) Pemecahan Konflik: Anggota kelompok dilatih untuk memecahkan konflik dan masalah antar pribadi dengan cara konstruktif, 5) Keefektifan Perilaku Komunikasi: Bimbingan kelompok mencakup aspek keterbukaan, rasa positif, empati, dukungan, dan kesetaraan, yang mendukung interaksi positif dan perubahan perilaku (Erlangga, 2017). Bimbingan kelompok adalah sebuah proses pengarahan yang dilakukan oleh

seorang fasilitator dalam lingkup kelompok pada waktu yang sama. Bimbingan kelompok merupakan bantuan yang diberikan kepada individu dalam situasi kelompok untuk mencegah munculnya masalah yang dapat menghambat pengembangan potensi diri, bimbingan kelompok memanfaatkan dinamika kelompok untuk mencapai tujuan bimbingan dan konseling (Fadilah, 2019). Proses pembelajaran dengan metode Bimbingan Kelompok, terutama dalam Bimbingan Konseling, memerlukan teknik dan metode yang tepat agar peserta didik termotivasi untuk belajar. Dengan melibatkan siswa secara langsung melalui Bimbingan Kelompok, penyampaian materi dapat berjalan dengan efektif, sehingga diharapkan pemahaman dan motivasi siswa terhadap Bimbingan Konseling dapat tercapai dengan baik (Hanan, 2017). Bimbingan kelompok adalah layanan yang diberikan dalam sebuah kelompok, di mana sekelompok peserta didik secara bersama-sama menerima berbagai informasi dari narasumber tertentu (terutama pembimbing atau konselor) yang bermanfaat dalam mendukung kehidupan sehari-hari dan membantu dalam pengambilan keputusan (Adityawarman et al., 2020).

Role Playing

Teknik *role playing* merupakan teknik simulasi dengan permainan peran yang melibatkan siswa secara langsung agar dapat merasakan dan mengimajinasikan perannya sesuai dengan materi yang sedang diberikan (Khoiro & Akhwani, 2021). Metode *role playing* merupakan metode yang dilakukan dengan bermain peran untuk membantu siswa dalam memahami nilai sosial, moral, dan cerminan perilaku. Metode *role play* memiliki kelebihan yaitu 1) siswa aktif memainkan peran, 2) menumbuhkan motivasi dan semangat kebersamaan, 3) mampu merubah suasana kelas menjadi lebih dinamis dan antusias, 4) memberi kesan kuat dan ingatan mendalam pada siswa. Namun, metode ini juga memiliki kelemahan yaitu, 1) membutuhkan waktu lama, 2) materi tertentu yang dapat menggunakan metode ini, 3) seringkali kesulitan dalam memainkan peran, 4) jika kurang persiapan, maka siswa hanya melakukannya terpaksa tanpa sungguh-sungguh (Agustin et al., 2022). Teknik *role playing* merupakan cara penugasan dengan pengembangan imajinasi penghayatan oleh siswa yang didalamnya memuat aturan, tujuan, dan unsur perasaan dalam melakukan proses belajar (Kamalia & Rahim, 2022). Teknik *role play* menerapkan pengajaran penawaran bagi keuntungan guru dan siswa. *Role playing* menekankan pada sifat dan perasaan sosial

pembelajaran serta kemampuan kerjasama siswa dalam merangsang kondisi sosial maupun intelektual (Hayanti, 2021).

3. METODE PENELITIAN

Dalam penulisan yang dilakukan, peneliti menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK) guna memberikan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* yang digunakan untuk mengatasi perilaku *bullying*. Dalam penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas, yang terdiri dari perencanaan (*planning*), tindakan (*action*), observasi (*observation*) dan refleksi (*reflection*) dengan 2 siklus (Putriani, 2023). Penelitian ini menggunakan desain eksperimen dengan pendekatan kuasi-eksperimen. Peneliti akan membandingkan kelompok siswa yang mengikuti bimbingan kelompok menggunakan teknik *role playing* dengan kelompok kontrol yang tidak mengikuti intervensi tersebut.

- Populasi dalam penelitian ini adalah siswa di SMP Negeri 48 Surabaya. Sampel diambil menggunakan teknik purposive sampling, yang terdiri dari dua kelompok: kelompok eksperimen yang berisi siswa yang mengalami perilaku *bullying* dan kelompok kontrol yang berisi siswa dengan karakteristik serupa tetapi tidak mengikuti intervensi.
- Teknik pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian ini adalah dengan melakukan observasi, kuesioner, dan wawancara untuk mengidentifikasi pelaku *bullying* di kalangan siswa.
- Prosedur intervensi dilakukan dengan melakukan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*, siswa berperan aktif dalam skenario yang berkaitan dengan *bullying* untuk meningkatkan empati, komunikasi, dan keterampilan penyelesaian konflik. Evaluasi diperlukan untuk mengukur perubahan dalam perilaku *bullying* melalui kuesioner dan observasi.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Bullying merupakan salah satu gangguan yang ada pada kegiatan interaksi sosial karena *bullying* melibatkan oranglain dan interaksi sosial membutuhkan oranglain.

Pada kondisi awal observasi, ditemukan bagaimana siswa tidak bisa membedakan antara sebagai korban dan pelaku *bullying*.

Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, dilakukan pendekatan bimbingan kelompok dengan *role playing* di SMPN 48 Surabaya dilakukan selama 2 siklus atau 2 minggu pendekatan.

Siklus I

- a. Perencanaan.** Perencanaan pada siklus 1 penelitian menyiapkan RPL bimbingan kelompok, skenario *role playing*, angket pernyataan siswa dan beberapa alat juga materi yang dibutuhkan. Proses layanan dan bimbingan konseling dilakukan selama 2 kali pertemuan.
- b. Pelaksanaan.** Pelaksanaan pada siklus I memiliki 2 agenda kegiatan dengan membentuk kelompok dan membahas skenario. Pada pertemuan kedua agenda dilakukan dengan penerapan teknis *role playing* untuk membahas masalah, serta membagi angket pernyataan konseli dan wawancara siswa sebagai data.
- c. Observasi.** Observasi dari hasil data dilakukan selama layanan proses bimbingan kelompok. Peneliti membuat laporan bimbingan kelompok dan mengolah angket hasil konseli. Data dari hasil laporan bimbingan kelompok dianalisis dengan persentase hasil, dimana dalam hasil pertama terdapat sekitar 40% responden yang mengetahui tentang perilaku *bullying*. Terdapat sekitar 30% responden berdampak pada perilaku *bullying*. Sekitar 34% responden tereduksi dengan baik tentang *bullying*. Sekitar 42% responden setuju metode *role play* dapat mereduksi *bullying*.
- d. Refleksi.** Pelaksanaan *role playing* berjalan lancar dengan siswa memerankan perannya dengan baik. Guru merefleksi kegiatan bermain peran yang dilakukan, namun dari hasil pelaksanaan tersebut terlihat bahwa masih banyak siswa belum mengetahui bercandaan mereka merupakan *bullying* terhadap temannya. Beberapa mengetahui perilaku *bullying*, maka saat kegiatan berlangsung terjadi pertukaran informasi dari siswa yang belum dan telah memahami dan mengetahui *bullying*. Saat proses konseling berlangsung, siswa terlihat antusias mengungkapkan pendapat mereka tentang *bullying* serta terlihat dari antusias mereka memerankan peran pada kegiatan *role playing*. *Role playing* ini memiliki tujuan untuk memberi rasa nyata pada siswa tentang dampak perilaku *bullying*. Namun, banyak siswa

yang belum memahami arti dari *role playing* tersebut mendasari peneliti untuk melaksanakan perencanaan guna penelitian selanjutnya pada siklus II.

Siklus II

- a. **Perencanaan.** Perencanaan pada siklus II dilakukan dengan perencanaan layanan bimbingan kelompok, menyiapkan RPL bimbingan, skenario *role play*, angket pernyataan dan alat materi yang dibutuhkan.
- b. **Pelaksanaan.** Pelaksanaan pada siklus II terdiri dari agenda pembentukan ulang kelompok untuk memperbaharui anggota dan skenario. Penerapan teknik *role play* membahas masalah yang ada dengan bermain peran. Siswa terlihat lebih antusias dari pelaksanaan sebelumnya. Siswa mendalami peran yang baik hingga pelaksanaan bimbingan kelompok dengan *role play* berakhir. Peneliti membagi angket pernyataan konseli dan wawancara siswa.
- c. **Observasi.** Observasi dilakukan dengan pengamatan saat layanan bimbingan kelompok. Penelitian membuat laporan dan mengolah hasil angket konseli. Pada siklus II terdapat 72,66% siswa mengetahui tentang *bullying*. Sebanyak 38,2% responden berdampak pada kegiatan *bullying*. Terdapat 52% atau setengah lebih siswa tereduksi baik tentang *bullying*. Terdapat 67% siswa menyetujui bahwa *role play* dapat mereduksi perilaku *bullying*.
- d. **Refleksi.** Terdapat peningkatan pemahaman *bullying* pada kegiatan *role play* siklus II. Perompakan kelompok dilakukan agar semua pemain merasakan dampak perilaku *bullying* secara langsung. Siswa pada siklus II menunjukkan perubahan dimana mereka lebih baik dalam menjiwai dan lebih paham arti perilaku *bullying*. Siswa bertukar cerita terkait perasaan dalam memainkan peran antara satu dengan lain sehingga memunculkan *self control disorder* dan *problem solving* tepat ketika menghadapi perilaku *bullying*.

Pembahasan

Tindakan *bullying* merupakan tindakan salah yang melibatkan interaksi sosial. Sayangnya, tidak banyak siswa memahami bahwa perkataan dan tindakan mereka merupakan salah satu bentuk dari tindakan *bullying*. Bimbingan kelompok dalam layanan konseling menggunakan *role playing* merupakan bimbingan konseling yang cukup efektif diterapkan pada siswa dengan tema masalah sosial yang seringkali terjadi di sekolah. *Role playing* dapat memunculkan rasa empati, dan kebersamaan

antar siswa. Selain itu, *role playing* juga dapat memberikan pemahaman siswa saat mendapat perilaku buruk dan merasakan sakitnya korban *bullying*.

Berdasarkan hasil *role playing* yang dilakukan, siswa sangat antusias melakukan bimbingan kelompok. Hasil angket pernyataan siswa berhasil menyatakan bahwa teknik *role playing* dalam bimbingan kelompok mampu mereduksi perilaku *bullying*. Hal ini mampu memberi indikator keberhasilan penelitian melalui lebih dari setengah jumlah siswa memahami tindakan *bullying* dan setuju mereka dalam penggunaan metode *role playing*. Oleh karenanya, teknik *role playing* yang dilakukan mampu mereduksi perilaku *bullying* siswa di SMP Negeri 48 Surabaya melalui bimbingan kelompok yang dilakukan.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* yang dilakukan oleh peneliti di SMP Negeri 48 Surabaya dengan pendekatan bimbingan kelompok bertujuan untuk mengajak siswa merasakan rasa dan dampak dari perilaku *bullying*. Layanan bimbingan kelompok dengan *role playing* ini mampu menjadi salah satu bentuk alternatif penting pada pelaksanaan mengatasi perilaku *bullying*. Teknik *role play* tidak hanya memberi pemahaman siswa terhadap *bullying*, namun juga mengajak siswa merasakan efek dari *bullying* yang dapat meningkatkan rasa empati dan interaksi sosial sehingga siswa tidak akan melakukan tindakan *bullying* karena telah memahami rasa yang muncul dari tindakan *bullying*.

DAFTAR REFERENSI

- Adit, G. N., Hendriana, H., & Rosita, T. (2019). Bimbingan Kelompok dengan Teknik Role Playing untuk Mengurangi Perilaku Bullying pada Peserta Didik SMP “X” di Kota Bandung. *Jurnal Fokus*, 2(6), 213–228.
- Adityawarman, L. P., Hidayati, A., & Arief, M. (2020). Peran Bimbingan Kelompok dalam Perencanaan Karir Siswa. *Jurnal Advice*, 2(2), 165–177.
- Agustin, N. A., Abidin, Y., & Rakhmayanti, F. (2022). Analisis Penggunaan Metode Pembelajaran Role Playing dalam Meningkatkan Hasil Belajar Kelas V di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 1–9.
- Chadijah, S. (2023). Upaya Guru Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa Melalui Penerapan Metode Role Playing pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Al-Amar (JAA)*, 4(2), 161–174.

- Erlangga, E. (2017). Bimbingan Kelompok Meningkatkan Keterampilan Berkomunikasi Siswa. *Psymphathic : Jurnal Ilmiah Psikologi*, 4(1), 149–156. <https://doi.org/10.15575/psy.v4i1.1332>
- Fadilah, S. N. (2019). Layanan Bimbingan Kelompok dalam Membentuk Sikap Jujur Melalui Pembiasaan. *Islamic Counseling: Jurnal Bimbingan Konseling Islam*, 3(2), 167. <https://doi.org/10.29240/jbk.v3i2.1057>
- Halawa, P. Y. A. B. (2023). Efektivitas Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Menggunakan Teknik Rolea Playing untuk Mengurangi Perilaku Bullying Siswa Kelas XII SMK Negeri 1 Lahusa Tahun Pelajaran 2022/2023. *FAGURU: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Keguruan*, 2(1), 1–12. <https://jurnal.uniraya.ac.id/index.php/FAGURU>
- Hanan, A. (2017). Meningkatkan Motivasi Belajar Bimbingan konseling Siswa Kelas VIII.C Melalui Bimbingan Kelompok Semester Satu Tahun Pelajaran 2015/2016. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 3(1), 62–73.
- Hayanti, N. (2021). Upaya Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Metode Role Playing pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris di MAN 5 Sleman. *LANGUAGE : Jurnal Inovasi Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 1(2), 1–11.
- Hayati, N., Tarbiyah, F., Keguruan, I., Bimbingan, P., Konseling, D., & Yusri, F. (2023). Upaya Edukasi Pencegahan Bullying pada Siswa SMPN 1 Enam Lingkung di Kabupaten Padang Pariaman. *Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Kebudayaan (JKPPK)*, 1(1).
- Kamalia, A., & Rahim, A. (2022). Penerapan Metode Role Playing pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Guppi Cinini Indramayu. *JOEL: Journal of Educational and Language Research*, 2(2), 2807–2937. <http://bajangjournal.com/index.php/JOEL>
- 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. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1359>
- Kurnia, D., & Aeni, A. N. (2018). Indikasi Bullying Fisik pada Siswa SD dan Implikasinya Terhadap Pendidikan Akhlak Menurut Tuntunan Agama. *Mimbar Sekolah Dasar*, 5(2), 97. <https://doi.org/10.17509/mimbar-sd.v5i2.11641>
- Maemunah, S., & Karneli, Y. (2021). Teknik Role Playing dalam Mengurangi bullying di SMP Muhammadiyah 3 Jakarta. *Prophetic Guidance and Counseling Journal*, 2(1), 1–6. <https://doi.org/10.32832/pro-gcj.v2i1.4729>
- Popytasari, H., & Naqiyah, N. (2021). Teknik Role Playing dalam Bimbingan dan Konseling untuk Perilaku Bullying di Sekolah Menengah. *Jurnal Fokus Konseling*, 7(2), 76–89. <https://doi.org/10.52657/jfk.v7i2.1425>
- Putriani, F. A. (2023). Laporan Penelitian Tindakan Bimbingan Konseling Upaya Mereduksi Perilaku Bullying Melalui Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Role Playing Pada Siswa SMP Negeri 1 Ngoro. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Visioner*, IV(1), 21–27.

- Rahmawati, A. T., Setianingsih, E. S., & Primaningrum, D. (2023). Pengaruh Pemberian Layanan Bimbingan Kelompok dengan Teknik Role Playing dalam Mengurangi Perilaku Bullying Kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Randublatung. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 1–5.
- Siregar, T., Rosnawati, R., Nizar Rangkuti, A., & Hilda, L. (2024). Upaya Mereduksi Perilaku Bullying Melalui Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Role Playing pada Siswa MTS Negeri 1 Padangsidempuan. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(3), 1–9.
- Yulianto, A., Nopitasari, D., Qolbi, I. P., & Aprilia, R. (2020). Pengaruh Model Role Playing Terhadap Kepercayaan Diri Siswa Pada Pembelajaran Matematika SMP. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 3(1), 97–102. <https://doi.org/10.30605/jsgp.3.1.2020.173>
- Yunita, T., Rafifah, T., & Anggraeni, D. (2022). Say No to Bullying Behavior : Implementasi Nilai Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 4(3), 183–189. <https://doi.org/10.31004/aulad.v4i3.174>