



Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan

<http://ejournal.upg45ntt.ac.id/index.php/ciencias/index>

Pengaruh Model Pembelajaran Bermain Peran Untuk Mencegah Perilaku Bullying di Kelas XI SMA Negeri 2 Kota Kupang

Taunnu Martholen Upu^a, Ferdinan Leonardus Lopo^b, Yulinda Taebenu^c

Universitas Persatuan Guru 1945 NTT^{abc}

taunnuupu16@gmail.com^a, lopoferdinan@gmail.com^b, yulindataebenu@gmail.com^c

model Info

Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima: 27 Juni 2025

Direvisi: 30 Juni 2025

Disetujui: 27 Juli 2025

Keywords:

Model pembelajaran
bermain peran, perilaku
bullying

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana Pengaruh Model Pembelajaran Bermain Peran Untuk Mencegah Perilaku *Bullying* Di Kelas XI SMA Negeri 2 Kota Kupang. Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kuantitatif. Penelitian ini berlokasi di SMA Negeri 2 Kota Kupang. Dengan jumlah populasi sebanyak 396 siswa. Sampel dalam penelitian ini 36 siswa. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik sampling jenuh. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian adalah kuesioner dan teknik analisis data yang digunakan adalah regresi linear sederhana. Hasil penelitian ada Pengaruh Model Pembelajaran Bermain Peran Untuk Mencegah Perilaku *Bullying* Di Kelas XI SMA Negeri 2 Kota Kupang. Karena berdasarkan hasil penelitian, $F_{\text{tabel}} 0,05 = 4.11 > F_{\text{hitung}} 0,05 = 396.418$ maka hipotesis H_a ada pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran bermain peran terhadap perilaku *bullying*. Dengan adanya pengaruh model pembelajaran bermain peran untuk mencegah perilaku *bullying*. Berdasarkan perhitungan statistik $F_{\text{hitung}} < F_{\text{tabel}}$. Hal ini berarti membuktikan bahwa dengan adanya model pembelajaran bermain peran dapat berdampak pada perilaku *bullying*.

Abstract

This study aims to determine the Influence of Role-Playing Learning Model to Prevent Bullying Behavior in Class XI of SMA Negeri 2 Kupang City. This study uses a quantitative descriptive research method. This study was located at SMA Negeri 2 Kupang City. With a population of 396 students. The sample in this study was 36 students. The sampling technique in this study used a saturated sampling technique. The data collection technique used in the study was a questionnaire and the data analysis technique used was simple linear regression. The results of the study showed the Influence of Role-Playing Learning Model to Prevent Bullying Behavior in Class XI of SMA Negeri 2 Kupang City. Because based on the results of the study, $F_{\text{table}} 0.05 = 4.11 > F_{\text{count}} 0.05 = 396,418$ then the hypothesis H_a there is a significant influence between the role-playing learning model and bullying behavior. With the influence of the role-playing learning model to prevent bullying behavior. Based on the statistical calculation $F_{\text{count}} < F_{\text{table}}$. This means that the existence of a role-playing learning model can have an impact on bullying behavior.

✉ Alamat korespondensi:

Kampus FKIP, Jl. Perintis Kemerdekaan III/40, Kota Kupang

E-mail: fkjp3p@gmail.com

p-ISSN: 2621-3087

e-ISSN: 2621-5721

PENDAHULUAN

Perilaku *bullying* di lingkungan sekolah merupakan permasalahan serius yang berdampak negatif terhadap perkembangan psikologis dan sosial peserta didik. *Bullying* tidak hanya menimbulkan trauma bagi korban, tetapi juga menciptakan lingkungan belajar yang tidak kondusif. Kasus perundungan di sekolah menunjukkan bahwa fungsi perlindungan anak belum berjalan optimal, dan seringkali dianggap sebagai kenakalan biasa oleh pihak sekolah.

Berdasarkan hasil pengamatan langsung dan laporan yang diterima dari pihak guru serta siswa, SMA Negeri 2 Kota Kupang saat ini menghadapi permasalahan serius terkait perilaku *bullying* di lingkungan sekolah. Hasil observasi informal dan laporan dari guru bimbingan konseling menunjukkan adanya berbagai bentuk tindakan perundungan di antara siswa, baik dalam bentuk verbal, fisik, maupun sosial.

Selain itu, terdapat pula gejala pengucilan sosial, di mana beberapa siswa menyatakan merasa tersisih atau tidak diterima dalam kelompok pertemanan mereka. Kondisi ini menimbulkan dampak negatif terhadap psikologis siswa, seperti perasaan rendah diri, kecemasan sosial, bahkan keengganan untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran. Temuan ini diperkuat oleh laporan guru BK (Bimbingan dan Konseling) yang menunjukkan adanya peningkatan kasus konflik sosial antar siswa, yang sebagian besar dipicu oleh kurangnya empati dan keterampilan dalam menyelesaikan konflik secara sehat.

Dampak dari perilaku *bullying* ini cukup mengkhawatirkan. Beberapa siswa mengalami penurunan prestasi akademik, kurang percaya diri, hingga menunjukkan gejala stres dan kecemasan. Dalam beberapa kasus, korban *bullying* menjadi enggan bersekolah dan menunjukkan perilaku menarik diri dari lingkungan sosial. Interaksi antar siswa yang seharusnya mendukung terciptanya lingkungan belajar yang sehat,

justeru terganggu oleh adanya ketegangan, rasa takut, dan ketidaknyamanan.

Sejalan dengan pentingnya upaya *antisipatif*, berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran aktif dapat menjadi salah satu strategi efektif untuk membentuk perilaku positif siswa. Salah satu model pembelajaran aktif yang relevan adalah model pembelajaran bermain peran. Hamalik (2011) menekankan bahwa bermain peran memungkinkan siswa untuk mengembangkan empati, meningkatkan keterampilan berkomunikasi, serta memahami berbagai perspektif dalam situasi sosial tertentu. Dengan melibatkan siswa secara aktif dalam skenario kehidupan nyata, model ini membantu mereka untuk lebih peka terhadap perasaan dan hak orang lain, sehingga mampu mencegah perilaku negatif seperti *bullying*.

Berdasarkan temuan-temuan dari penelitian sebelumnya penelitian ini diarahkan untuk menerapkan model pembelajaran bermain peran sebagai upaya pencegahan perilaku *bullying* di kelas XI SMA Negeri 2 Kota Kupang.

KAJIAN PUSTAKA

1. Model Pembelajaran Bermain Peran

Model pembelajaran bermain peran merupakan pendekatan interaktif dalam proses belajar yang memungkinkan peserta didik terlibat secara aktif dalam suatu skenario sosial dengan memainkan peran tertentu yang relevan dengan permasalahan yang sedang dibahas. Joyce dan Weil (2011) menyatakan bahwa metode ini dapat membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan sosial, kemampuan komunikasi, serta empati-kompetensi yang esensial dalam membangun hubungan interpersonal yang sehat dengan teman sebaya. Dalam konteks pencegahan perilaku *bullying* di lingkungan sekolah, bermain peran memberi ruang bagi siswa untuk memahami secara langsung peran sebagai korban, pelaku, maupun saksi. Dengan keterlibatan aktif ini, siswa diharapkan

mampu merefleksikan dampak dari perilaku negatif seperti perundungan dan pada akhirnya termotivasi untuk menghindarinya.

Dalam perspektif pendekatan pembelajaran yang menekankan pada aspek pengalaman langsung dan empati semakin mendapat perhatian, khususnya dalam upaya mencegah perilaku bullying di lingkungan sekolah. Dalam perspektif teori pembelajaran sosial yang dikemukakan oleh Bandura (2018), perilaku individu dibentuk melalui proses observasi, imitasi, dan pengalaman langsung dari lingkungan sekitarnya. Model pembelajaran bermain peran menjadi salah satu metode yang relevan, karena memungkinkan siswa tidak hanya mengamati, tetapi juga mengalami secara emosional berbagai situasi yang merepresentasikan tindakan bullying. Ketika siswa memerankan peran sebagai korban, mereka dapat merasakan ketidaknyamanan serta dampak psikologis dari perilaku perundungan. Sebaliknya, saat berperan sebagai pelaku, siswa diajak untuk memahami konsekuensi moral dari tindakan agresif yang dilakukan. Pengalaman ini menjadi fondasi penting dalam menumbuhkan kesadaran moral dan mendorong perubahan perilaku ke arah yang lebih positif dan empatik.

Menurut Chorsini, Romlah (2006), bermain peran dapat digunakan sebagai alat diagnostik untuk memahami seseorang melalui perilaku spontan dalam suatu peran, sebagai media pengajaran melalui proses modeling, serta sebagai metode pelatihan keterampilan hubungan interpersonal. Dengan keterlibatan aktif dalam skenario kehidupan nyata, siswa mampu mengembangkan pemahaman dan keterampilan baru yang mendukung pembentukan karakter dan pengendalian diri.

langkah-langkah model pembelajaran bermain peran, Menurut Huda 2013 langkah-langkah model pembelajaran bermain peran sebagai berikut:

a) Guru menyusun/menyiapkan skenario yang akan ditampilkan.

- b) Guru menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa hari sebelum pelaksanaan Kegiatan Belajar Mengajar
- c) Guru membentuk kelompok siswa yang masing-masing beranggotakan 5 orang.
- d) Guru memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai.
- e) Guru memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakukan skenario yang sudah dipersiapkan.
- f) Masing-masing siswa berada dikelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan.
- g) Setelah selesai ditampilkan, masing-masing siswa diberikan lembar kerja untuk membahas atau member penilaian atas penampilan masing-masing kelompok.
- h) Guru memberikan kesimpulan dan evaluasi secara umum.

Menurut Joyce dan Weil (2009), langkah-langkah bermain peran adalah:

- a) Pemilihan Masalah atau Tema: Guru memilih suatu masalah, situasi, atau peristiwa yang relevan dan menarik untuk diperankan. Masalah yang dipilih harus mengandung nilai-nilai sosial atau dilema yang penting untuk dikaji bersama.
- b) Pemilihan Peran: Guru bersama siswa menentukan tokoh-tokoh atau peran-peran yang akan dimainkan dalam situasi tersebut. Peran-peran ini harus mewakili berbagai sudut pandang dalam masalah yang diangkat.
- c) Penyusunan Skenario: Guru membuat kerangka atau gambaran umum tentang situasi yang akan diperankan, tetapi memberikan keleluasaan kepada siswa untuk mengembangkan improvisasi dalam percakapan dan tindakan mereka.
- d) Pelaksanaan Bermain Peran: Siswa memerankan peran masing-masing sesuai dengan karakter dan situasi yang telah disiapkan. Kegiatan ini dilakukan di depan kelas atau dalam kelompok kecil, dengan penekanan pada spontanitas dan ekspresi diri.

- e) Diskusi dan Evaluasi: Setelah permainan peran selesai, guru memimpin diskusi reflektif. Siswa diajak untuk menganalisis jalannya permainan, perasaan yang muncul, nilai-nilai yang diperlihatkan, serta keputusan-keputusan yang diambil oleh para tokoh.
- f) Generalisasi: Guru membantu siswa menarik kesimpulan dan menghubungkan pengalaman bermain peran dengan konsep, prinsip, atau nilai dalam kehidupan nyata. Pada tahap ini, siswa mengaitkan pelajaran yang diperoleh dengan penerapannya di luar kelas.

2. Perilaku *bullying*

Perilaku *bullying* merupakan tindakan agresif yang dilakukan secara sengaja dan berulang oleh individu atau kelompok terhadap pihak yang dianggap lebih lemah. Tujuan dari tindakan ini adalah untuk menyakiti, merendahkan, atau mengintimidasi korban, baik secara fisik, verbal, maupun sosial. *Bullying* dapat terjadi di berbagai lingkungan, termasuk sekolah dan media sosial, serta berdampak negatif secara psikologis maupun sosial bagi korban.

Secara istilah, *bullying* berarti pengertakan atau gangguan terhadap pihak yang lebih lemah dan dilakukan secara terus-menerus. Menurut para ahli seperti Olweus dan Tattum, *bullying* melibatkan ketidakseimbangan kekuasaan dan menimbulkan tekanan mental pada korban. Bentuk *bullying* dapat berupa fisik (seperti memukul), verbal (seperti ejekan atau hinaan), dan sosial (seperti pengucilan atau penyebaran gosip), yang semuanya berpotensi menyebabkan gangguan psikologis jangka panjang.

Dalam lingkungan sekolah, guru memiliki peran penting dalam mencegah dan mengatasi *bullying*. Selain sebagai pendidik, guru juga harus menjadi teladan

dan pelindung bagi siswa dengan memberikan pembinaan serta menegakkan aturan secara konsisten. Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang partisipatif seperti model bermain peran, yang mampu menumbuhkan empati, kesadaran sosial, dan keterampilan penyelesaian konflik untuk menciptakan lingkungan belajar yang aman dan bebas dari kekerasan.

Jenis-jenis perilaku *bullying* Menurut Coloroso (2007), *bullying* dibagi menjadi 4 jenis, yaitu:

a) *Bullying* Fisik

Penindasan fisik adalah jenis *bullying* yang paling terlihat dan dapat diidentifikasi di antara bentuk-bentuk penindasan lainnya, namun penindasan fisik terhitung kurang dari sepertiga dari insiden penindasan yang dilaporkan oleh siswa. Jenis *bullying* fisik meliputi menggigit, menarik rambut, memukul, menendang, mengunci, memelintir, meninju, mencekik, menyikut, meninju, menendang, menjepit, mengancam, mendorong, menyakiti, mencakar dan meludahi anak yang ditindas dalam posisi yang menyakitkan, serta seperti meruak dan menghancurkan pakaian dan barang-barang milik anak yang ditindas oleh si penindas, semakin berbahaya jenis agresi ini, bahkan jika itu tidak dimaksudkan untuk melukai secara serius.

b) *Bullying* Verbal

Kekerasan verbal adalah bentuk penindasan yang paling umum digunakan oleh anak perempuan dan laki-laki. Kekerasan verbal mudah dilakukan dan dapat dibisikkan di depan orang dewasa dan teman sebaya tanpa ketahuan. *Bullying verbal* dapat diteriakkan di taman bermain bercampur dengan hingar bingar yang didengar oleh pengawas, diabaikan karena dianggap tidak lebih dari dialog bodoh dan menjengkelkan antara teman sebaya. *Bullying verbal* dapat berupa julukan, teguran, fitnah, kritik kejam, hinaan, dan pernyataan yang bernada hasutan atau pelecehan seksual.

Kekerasan verbal dapat berupa perampasan uang atau barang-barang berharga, panggilan telepon yang kasar, email yang mengintimidasi, surat anonim yang berisi ancaman kekerasan, tuduhan palsu, serta gosip.

c) *Bullying* Secara Relasional

Bullying secara relasional dilaksanakan dengan pemutusan hubungan sosial dengan tujuan melemahkan harga diri korban secara sistematis melalui pengabaian, pengucilan atau penghindaran. *Bullying* dalam bentuk ini paling sulit dideteksi dari luar. Contoh *bullying* secara relasional adalah perilaku atau sikap terselubung, seperti pandangan yang agresif, menatap, mendesah, mencibir, mengejek tawa, dan mengejek bahasa tubuh.

d) *Cyber Bullying*

Jenis perilaku *bullying* ini merupakan yang dilakukan melalui sarana elektronik, seperti komputer berupa internet, email, website, chatting room, jejaring sosial dan melalui telepon genggam seperti sms biasanya ditujukan untuk meneror korban dengan menggunakan tulisan animasi, gambar, dan rekaman video, atau film yang sifatnya mengintimidasi, menyakiti, atau menyudutkan. *Bullying* jenis ini biasanya dilakukan oleh kelompok remaja yang telah memiliki pemahaman cukup baik terhadap sarana teknologi informasi dan media elektronik lainnya

Faktor penyebab terjadinya *Bullying* Menurut Ariesto (2009), faktor-faktor penyebab terjadinya *bullying* antara lain:

a) Faktor Keluarga

Pelaku *bullying* seringkali berasal dari keluarga yang bermasalah, Orang tua yang sering menghukum anak-anaknya secara berlebihan, atau situasi keluarga yang penuh dengan stress, agresif, dan permusuhan. Anak-anak akan mempelajari perilaku *bullying* ketika mengamati konflik-konflik yang terjadi pada orang tua mereka, dan kemudian menirunya terhadap teman-temannya. Jika tidak ada konsekuensi yang tegas dari lingkungan, maka anak akan belajar bahwa "orang yang berkuasa diizinkan untuk berperilaku agresif, dan perilaku

agresif itu dapat meningkatkan status dan kekuatan seseorang". Dari sini anak mengembangkan perilaku *bullying*.

b) Faktor Sekolah

Sekolah adalah media tempat berlangsungnya kegiatan dan proses pendidikan. Sekolah menyelenggarakan kegiatan pendidikan, pembelajaran dan pelatihan. Sekolah adalah lembaga pendidikan formal yang secara sistematis menyelenggarakan program pengajaran, pembelajaran dan pelatihan untuk membantu siswa mengembangkan potensi moral, spiritual, intelektual, emosional, dan sosialnya. Sekolah yang rawan *bullying* adalah sekolah yang minim pengawasan guru, terutama bagi siswa yang tinggal di kelas di belakang atau jauh dari pengawasan guru. Anak-anak menghabiskan banyak waktu di sekolah, sehingga perilaku *bullying* dapat disebabkan oleh kondisi sekolah.

Rahman (Wiyani, 2012) mengatakan bahwa kekerasan/*bullying* dalam pendidikan muncul akibat adanya pelanggaran yang disertai dengan hukuman, terutama hukuman fisik. Sekolah menampilkan sistem dan kebijakan pendidikan yang buruk memiliki kecenderungan untuk berbuat kejahatan secara halus dan terselubung seperti penghinaan dan pengucilan.

c) Faktor Teman (Lingkungan Teman Sebaya)

Lingkungan teman sebaya adalah salah satu faktor yang sangat kuat dalam membentuk perilaku dan sikap seseorang, terutama pada masa anak-anak dan remaja. Faktor-faktor dari lingkungan teman yang mempengaruhi perilaku meliputi:

a. Tekanan Teman Sebaya (*Peer Pressure*)

Seseorang sering kali terdorong untuk mengikuti perilaku teman-temannya agar diterima dalam kelompok. Tekanan ini bisa bersifat positif (misalnya terdorong untuk berprestasi) atau negatif (misalnya terdorong untuk melakukan *bullying*, tawuran, atau perilaku menyimpang lainnya)

b. Peniruan (Modeling)

Anak-anak dan remaja cenderung meniru perilaku teman yang mereka anggap populer, berkuasa, atau lebih berani. Jika teman yang ditiru memperlihatkan perilaku negatif, maka besar kemungkinan perilaku itu juga akan diadopsi.

c. Kurangnya Pengawasan dalam Pergaulan

Ketika hubungan antar teman berlangsung tanpa bimbingan atau kontrol dari orang dewasa (seperti guru atau orang tua), perilaku negatif lebih mudah berkembang. Anak-anak mungkin merasa bebas melakukan apapun tanpa takut ada konsekuensi.

d) Faktor Media Sosial.

Jika kita melihat di layar kaca, program-program non-edukasi sekarang ini tontonan yang kurang mendidik malah dijadikan tuntunan dengan adegan-adegan kekerasan dalam sebuah sinetron-sinetron, itu tayangan yang tidak terlalu mendidik merupakan tontonan yang sangat tidak mendidik tapi malah ditiru oleh anak-anak. Banyak sekali aksi *bullying* yang ditonjolkan dalam sebuah adegan tersebut, baik itu secara verbal maupun fisik. Mulai dari hal yang paling sederhana, seperti menghasut seseorang, memboikot, mengancam, hingga tindakan kekerasan seperti memukul, menyambar, menampar, memukul, berkelahi, dan lain-lain. Dalam hal ini, anak-anak paling mudah dipengaruhi oleh adegan-adegan yang mereka lihat di televisi dan bahkan dengan mempraktekannya. Ini termasuk dalam bentuk penyalahgunaan media sosial di kalangan anak-anak.

d. Karakteristik *Bullying*

Bullying adalah aktifitas yang sadar, disengaja, dan keji yang dimaksudkan untuk melukai, menanamkan ketakutan melalui ancaman agresi lebih lanjut. Seperti hasil penelitian para ahli, antara lain oleh Rigby (Astuti, 2008) perilaku *bullying* yang banyak dilakukan di sekolah umumnya mempunyai tiga karakteristik yang terintegrasi sebagai berikut :

a) Ketidakseimbangan kekuatan Perilaku yang ditunjukkan pelaku melibatkan

ketidakseimbangan kekuatan sehingga menimbulkan perasaan tertekan pada korban. Selanjutnya Coloroso (2007) juga menyebutkan pelaku *bullying* biasanya merupakan orang yang lebih tua, lebih besar, lebih kuat, lebih mahir secara verbal, lebih tinggi dalam status sosial dan berasal dari ras yang berbeda.

b) Perilaku agresi yang menyenangkan *Bullying* menyebabkan kepedihan emosional dan luka fisik, adanya tindakan untuk dapat melukai, dan menimbulkan rasa senang di hati pelaku saat menyaksikan penderitaan korban pada saat di bully (Coloroso, 2007). Menurut Wiyani (2012) korban *bullying* akan merasa tidak nyaman, takut, rendah diri, serta merasa tidak berharga dalam lingkungan sosial dan berkeinginan untuk bunuh diri.c) Perilaku yang berulang-ulang atau terus menerus *Bullying* merupakan salah satu dari perilaku agresif yang terjadi berulang kali, bersifat regeneratif, menjadi kebiasaan atau tradisi yang mengancam jiwa korban (Astuti, 2008). *Bullying* tidak dimaksudkan sebagai peristiwa yang hanya terjadi sekali.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan karakteristik perilaku *bullying* adalah perilaku agresif yang (a) dimaksudkan untuk menyebabkan penderitaan atau kerusakan, (b) melibatkan ketidakseimbangan kekuasaan atau kekuatan antara pelaku dan korban dan (c) umumnya terjadi berulang-ulang dari waktu ke waktu.

e. Dampak *Bullying*

Menurut Olweus (2018), dampak *bullying* pada korban sangatlah signifikan, baik secara fisik maupun psikologis. Korban *bullying* sering kali mengalami kecemasan, depresi, dan rasa rendah diri yang mendalam. Olweus juga mencatat bahwa korban dapat menghadapi kesulitan dalam membentuk hubungan sosial yang sehat, serta menunjukkan penurunan kinerja akademik akibat stres dan trauma yang ditimbulkan dari perundungan. Dampak ini tidak hanya bersifat sementara, tetapi dapat berlanjut hingga dewasa.

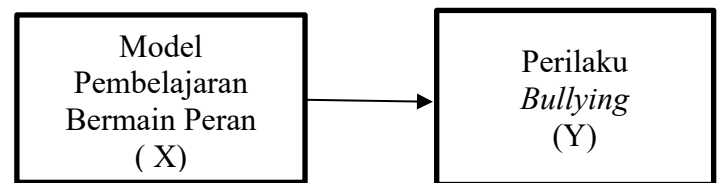
Smith et al. (2004) juga menekankan bahwa *bullying* dapat menghambat perkembangan sosial dan emosional anak. Korban *bullying* sering kali merasa terisolasi dan tidak dihargai oleh teman-temannya. Mereka cenderung merasa tertekan dan takut berada di lingkungan sosial, yang pada gilirannya mengarah pada penurunan rasa percaya diri dan kesulitan dalam berinteraksi dengan orang lain. Bahkan, kondisi ini dapat memengaruhi kemampuan mereka untuk berprestasi di sekolah.

Menurut pandangan peneliti *bullying* tidak hanya berdampak pada kondisi mental korban, tetapi juga memengaruhi kehidupan sosial dan emosional mereka. Korban *bullying* sering merasa terasing, kehilangan rasa percaya diri, dan merasa tidak aman di lingkungan sosial mereka. Kondisi ini dapat menyebabkan mereka menghindari interaksi sosial, merasa cemas, dan bahkan mengisolasi diri dari lingkungan sekitar. Jika hal ini berlangsung lama, korban dapat kehilangan motivasi untuk berpartisipasi dalam aktivitas sekolah atau kegiatan sosial lainnya. Oleh karena itu, dibutuhkan model pembelajaran yang mampu menanamkan nilai empati, kerja sama serta pemahaman terhadap perbedaan dan keberagaman individu, dimana model bermain peran menjadi salah satu strategi yang potensial.

Lingkungan sekolah merupakan tempat bagi siswa untuk bermain dan menuntut ilmu. Pada saat di lingkungan sekolah, banyak kejadian-kejadian yang ditemui seperti mendorong teman, mengejek dan memukul. Peristiwa tersebut terkesan biasa karena lazim terjadi. Namun tidak disadari, praktik *bullying* telah terjadi. Perilaku mengolok-olok dan mengejek dikategorikan sebagai perilaku *bullying verbal*, sedangkan untuk *bullying fisik*, seperti mendorong paksa dan menampar.

Model pembelajaran bermain peran merupakan salah satu metode yang dapat digunakan dalam upaya pencegahan *bullying*. Dengan melibatkan siswa dalam simulasi peran sebagai korban, pelaku, dan saksi *bullying*, metode ini membantu

meningkatkan empati, kesadaran sosial, serta keterampilan komunikasi dalam menyelesaikan konflik. Secara konseptual, model pembelajaran bermain peran (*variabel independen*) berpengaruh terhadap pencegahan perilaku *bullying* (*variabel dependen*) melalui mekanisme peningkatan empati, pemahaman sosial, serta keterampilan resolusi konflik. Jika model ini diterapkan secara efektif, diharapkan terjadi perubahan sikap dan perilaku siswa dalam menghadapi serta mencegah tindakan *bullying* di sekolah.



Gambar 1. Kerangka Berpikir

1. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan sebuah asumsi awal yang berkaitan dengan perumusan masalah dalam penelitian, dimana perumusan tersebut disajikan dalam bentuk pertanyaan. Istilah "sementara" digunakan karena jawaban yang diberikan masih bersifat teoritis dan belum didukung oleh data empiris yang diperoleh melalui proses pengumpulan informasi.

Ha: Ada pengaruh antara model pembelajaran bermain peran untuk mencegah perilaku *bullying* di kelas XI SMA Negeri 2 Kota Kupang

Ho: Tidak ada pengaruh antara model pembelajaran bermain peran untuk mencegah perilaku *bullying* di kelas XI SMA Negeri 2 Kota Kupang

METODE PENELITIAN

1 Jenis, Lokasi dan Waktu Penelitian

Jenis penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif, yang berlokasi di SMA Negeri 2 Kota Kupang dengan waktu pelaksanaan penelitian selama bulan april 2025.

Populasi Dan Sampel

a. Populasi

Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian, Arikunto dalam Lopo dkk (2022). Dalam penelitian populasi yang diambil adalah siswa kelas XI SMA Negeri 2 Kota Kupang yang berjumlah 396 siswa

b. Sampel

Sampel adalah proses pemilihan sejumlah individu suatu penelitian sedemikian rupa sehingga individu-individu tersebut merupakan perwakilan kelompok yang lebih besar pada nama orang yang dipilih. Pengambilan sampel ini berdasarkan pendapat dari Arikunto dalam Lopo dkk (2022), bahwa populasi lebih dari 100, sampel yang diambil sebaiknya minimal 10% dari populasi yang ada. Jadi sampel dalam penelitian ini adalah 36 siswa kelas XI SMA Negeri 2 Kota Kupang.

2 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik angket/kuesioner. Kuesioner adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya atau hal-hal yang ia ketahui Suharsimin dalam Lopo dkk, (2022). Angket ini digunakan untuk mengetahui tanggapan responden terdapat pertanyaan yang diajukan. Dengan angket ini responden mudah memberikan jawaban alternatif jawaban sudah disediakan dan membutuhkan waktu singkat dalam menjawabnya. Teknik ini digunakan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran bermain peran untuk mencegah perilaku *bullying* di kelas XI SMA Negeri 2 Kota Kupang.

Kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan

kuesioner tertutup, artinya kuesioner diberikan langsung kepada responden kemudian responden tinggal memilih alternatif jawaban yang sudah diberikan. Suharsimin dalam Lopo dkk, (2022). Adapun alternatif responden terdiri dari lima kategori. Untuk angket perceraian orang tua berkategori (Sangat Setuju, Setuju, Kurang Setuju, Tidak Setuju, Sangat Tidak Setuju) begitu pula dengan angket Perilaku *Bullying* menggunakan kategori yang sama.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Uji Asumsi Dasar

a. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk menguji data yang diperoleh terdistribusi secara normal atau tidak. Apa bila data terdistribusi normal, maka dalam pengujian hipotesis penelitian ini dapat digunakan statistik parametrik yaitu analisis regresi, sebaliknya apabila tidak terdistribusi normal dapat digunakan statistik non parametrik.

Tabel 1. Uji Normalitas

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
X	0.092	36	.200*	.980	36	.876
Y	0.159	36	.106	.896	36	.015

Sumber: Hasil Analisis SPSS (*Statistical Product and Service Sulation*) Tahun 2025

Berdasarkan tabel di atas kita lihat pada kolom *kolmogorov-smirnova* dan dapat diketahui bahwa nilai signifikansi untuk Model Pembelajaran 0,092; dan untuk Perilaku *Bullying* 0,159. Karena signifikansi untuk seluruh variabel lebih besar dari 0,5 maka dapat disimpulkan bahwa data pada variabel model pembelajaran bermain peran dan perilaku *bullying* berdistribusi normal.

b. Uji Linearitas

Uji linearitas bertujuan untuk mengetahui apakah dua variabel mempunyai hubungan yang linear atau tidak secara signifikan. Uji ini biasa digunakan sebagai prasarat dalam analisis

korelasi atau regresi linear. Pengujian pada SPSS dengan menggunakan *Test for linearity* pada taraf 0.05. dua variabel dikatakan mempunyai hubungan yang linear bila signifikan (*linearity*) kurang dari 0.05

Tabel 2. Hasil Uji Linearitas

ANOVA Table					
	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Model	6278.333	19	330.439	2.710	.137
Peran Bermain	498.919	1	498.919	4.092	.099
Perilaku <i>Bullying</i>	5779.414	18	321.079	2.633	.144
Within Groups	609.667	5	121.933		
Total	6888.000	24			

Dari hasil output di atas dapat diketahui bahwa nilai signifikansi pada linearity sebesar 0.137. Karena signifikan karena lebih besar dari 0.05 maka dapat disimpulkan bahwa antar variabel model pembelajaran bermain perannn dengan perilaku *bullying* dapat berhubungan yang linear.

c. Teknik Analisis Data

1. Persamaan Regresi Linear Sederhana
 Persamaan Regresi Linear Sederhana
 Garis regresi dengan satu variabel bebas memiliki persamaan sebagai berikut :
 Untuk mengetahui garis regresi pengaruh model pembelajaran bermain peran (X) dan Perilaku *bullying* (Y). Sugiyono dalam Lopo, dkk (2022), mengemukakan rumus sebagai berikut:

$$Y = a + bX$$

 Keterangan:
 Y = Pendidikan Anak

a = Konstan

b = Koefisien Regresi

X = Perceraian Orang Tua

Berdasarkan tabel tabulasi (lampiran 2 dan 3) maka dapat di analisis dengan bantuan program SPSS 22 (*Statistical Product and Service Sulation*) menghasilkan data sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Analisis Regresi Linear Sederhana

Coefficients ^a					
Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	62.252	14.526		4.285	.000
Model pembelajaran bermain peran	.340	.254	.269	1.340	.193

Sumber: Hasil Analisis SPSS (*Statistical Product and Service Sulation*), Tahun 2025

Dengan demikian terbukti persamaan:

$$Y = a + bX$$

$$Y = 0,340 + 62.252$$

Angka-angka ini dapat di artikan sebagai berikut:

- a) Konstanta sebesar 0.340; artinya jika pengaru model pembelajaran bermain peran (X) nilainya 0, maka Perilaku *bullying* (Y) nilainya positif yaitu 0.340.

b) Koefisien regresi variabel jika model pembelajaran bermain peran (X) sebesar 62.252; artinya jika model pembelajaran bermain peran mengalami kenaikan 1%, maka perilaku *bullying* mengalami peningkatan penurunan perilaku *bullying* 0.340. Koefisien positif artinya terjadi hubungan positif antara model pembelajaran bermain peran dengan perilaku *bullying*, semakin meningkat model pembelajaran maka semakin mempengaruhi Perilaku *bullying* yang diperoleh.

c) Koefisien Korelasi Sederhana (R)
Kekuatan hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat atau nilai R pada analisis regresi linear sederhana dengan mudah dapat diketahui berdasarkan nilai r hasil analisis korelasi produk momen pearson karena jumlah variabel bebas hanya satu $R = r$. Dan untuk mengetahui presentase sumbangan variabel bebas terhadap variabel terikat digunakan analisis determinasi (R^2).

Menurut Sugiono dalam Priyatno (2008) pedoman untuk memberikan intensitas prestasi koefisien korelasi sebagai berikut:

- 0,00 – 0,199 = sangat rendah
- 0,20 – 0,399 = rendah
- 0,40 – 0,599 = cukup kuat
- 0,60 – 0,799 = kuat
- 0,80 – 1,000 = sangat kuat

Pengaruh Model Pembelajaran Bermain Peran (Variabel X) terhadap Perilaku *Bullying* (Y).

Priyatno dalam Lopo, dkk (2022), rumus korelasi sederhana adalah sebagai berikut

$$r_1 = \frac{n \sum X_1 Y - \sum X_1 \sum Y}{\sqrt{n \sum X_1^2 - (\sum X_1)^2} \sqrt{n \sum Y^2 - (\sum Y)^2}}$$

Dari hasil analisis korelasi sederhana, lihat pada output *model summary* dan disajikan sebagai berikut :

Tabel. 4. Analisis Korelasi Sederhana
Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.960 ^a	.921	.919	4.374

1	.960 ^a	.921	.919	4.374
---	-------------------	------	------	-------

Sumber: Hasil Analisis SPSS (*Statistical Product and Service Solution*), Tahun 2025

Berdasarkan tabel diatas, diperoleh angka R sebesar 0,960. Hal ini menunjukkan bahwa hasil analisis korelasi sederhana (r) didapat korelasi antara pengaruh model pembelajaran bermain peran (Variabel X) dengan perilaku *bullying* (Y) adalah 0,960. Hal ini menunjukkan bahwa terjadi hubungan yang sangat kuat antara pengaruh model pembelajaran bermain peran Variabel X) (dengan perilaku *bullying* (Y). Dan koefisien determinasi (R^2) = 0,921, maka setelah dikonversikan ke dalam presentase dapat diketahui bahwa besarnya kontribusi pengaruh model pembelajaran bermain peran (X) dengan perilaku *bullying* (Y) sebesar 92,1%. 6,9% di pengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

a. Uji Hipotesis

Uji Hipotesis Pengujian hipotesis digunakan uji F yaitu untuk mengetahui apakah variabel independen (X) berpengaruh secara signifikan terhadap variabel dependen (Y). Signifikan berarti hubungan yang terjadi dapat berlaku untuk populasi (dapat digeneralisasikan). F hitung dapat dicari dengan rumus sebagai berikut:

- a) Model pembelajaran bermain peran (Variabel X) terhadap Perilaku *bullying* (Y).

$$F_{hitung} = \frac{R_1^2 / k}{(1 - R_1^2) / (n - k - 1)}$$

Keterangan :

R_1^2 = Koefisien determinasi

n = Jumlah data atau kasus

k = Jumlah Variabel Independen

Dari hasil output analisis regresi dapat diketahui nilai F seperti pada tabel.

Tabel.4.5.Hasil Analisis Regresi Linear Sederhana (F hitung)

ANOVAa

Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1 Regres sion	7583.572	1	7583.572	396.418	.000 ^b
Residu al	650.428	34	19.130		
Total	8234.000	35			

Sumber: Hasil Analisis SPSS (*Statistical Product and Service Sulation*), Tahun 2025

Nilai F Hitung = 396.418 tersebut selanjutnya dikonsultasikan dengan nilai F tabel pada derajat kebebasannya (df) ternyata F tabel ($df1 = M; 1$ $df2 = N-M-1 = 190; a = 0,05$) = 4,11; karena F hitung > F tabel maka pengaruh model pembelajaran bermain peran (X) terhadap perilaku *bullying* (Y) adalah terbukti signifikan kepercayaan 95%.

PEMBAHASAN

Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana Pengaruh Model Pembelajaran Bermain Peran Untuk Mencegah Perilaku *Bullying* Di kelas XI SMA Negeri 2 Kota Kupang. Sehingga teknik bermain peran dikatakan mampu meningkatkan kesadaran bahaya *bullying* pada siswa SMA Negeri 2 Kota Kupang. Berdasarkan hasil analisis terhadap penelitian yang dilakukan terhadap siswa kelas XI sebagai subjek penelitian, dapat dikatakan bahwa terdapat keterkaitan antara teori dan kenyataan yang terjadi pada saat dilaksanakannya penelitian.

Hasil penelitian menunjukkan ada pengaruh model pembelajaran bermain peran terhadap perilaku *bullying*, karena berdasarkan hasil analisis, $F \text{ tabel } 0.05 = 4.11 < F \text{ hitung } 0.05 = 396.418$ maka hipotesis H_a ada pengaruh yang signifikan antara pengaruh model pembelajaran bermain peran dan perilaku *bullying*. Hasil penelitian $F \text{ tabel } 0,05 = 4.11$ $F \text{ hitung } < 396.418$, maka hipotesis H_a ada pengaruh yang signifikan

antara model pembelajaran bermain peran terhadap perilaku *bullying*.

Dengan demikian model pembelajaran bermain peran merupakan salah satu strategi pembelajaran aktif yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengungkapkan perasaan, sikap, dan nilai-nilai melalui simulasi peran tertentu dalam situasi sosial yang diskenariokan. Menurut Joyce dan Weil (2009), model bermain peran adalah pendekatan pembelajaran yang digunakan untuk membantu siswa memahami berbagai sudut pandang dan mengembangkan empati melalui eksplorasi peran sosial. Dalam pelaksanaannya, siswa diminta untuk memerankan karakter tertentu yang berkaitan dengan topik pembelajaran, sehingga mereka dapat belajar melalui pengalaman langsung.

Selain model pembelajaran bermain peran, terdapat berbagai teknik lain yang juga dapat diterapkan secara efektif dalam upaya mencegah perilaku *bullying* di lingkungan sekolah. Teknik-teknik ini dapat berfungsi sebagai pelengkap maupun alternatif dalam program pencegahan *bullying*, terutama apabila diterapkan secara menyeluruh dan melibatkan seluruh komponen warga sekolah.

Salah satu pendekatan yang dapat diterapkan adalah konseling individual dan kelompok. Konseling individual memungkinkan peserta didik untuk mengekspresikan pengalaman serta perasaan mereka secara pribadi, sehingga membantu mengatasi tekanan psikologis yang mungkin ditimbulkan oleh pengalaman *bullying*. Sementara itu, konseling kelompok berperan dalam meningkatkan kesadaran sosial, empati, serta keterampilan interaksi sosial siswa secara kolektif. Pendekatan ini biasanya difasilitasi oleh guru Bimbingan dan Konseling (BK) atau konselor sekolah yang memiliki kompetensi profesional dalam bidangnya (Corey, 2013).

Pendidikan karakter menanamkan nilai-nilai moral dan etika (seperti kejujuran, empati, tanggung jawab) dalam proses pembelajaran sehari-hari. Program ini melibatkan seluruh komponen sekolah (kurikulum, guru, aktivitas ekstrakurikuler, tata nilai) dalam membentuk sikap positif siswa. Palupi dkk. (2024) menemukan bahwa

pendidikan karakter yang terintegrasi di sekolah efektif mencegah *bullying*; dengan menekankan empati, toleransi, dan penghargaan terhadap orang lain, lingkungan sekolah menjadi lebih positif dan insiden *bullying* dapat berkurang. Dengan kata lain, membangun karakter baik pada siswa sejak dini dapat memperbaiki moral siswa sehingga mereka menolak perundungan dan menghargai teman sebaya.

Mediasi teman sebaya (*peer mediation*) melibatkan siswa yang dilatih untuk menjadi mediator menyelesaikan konflik antar teman. Teknik ini mengajarkan siswa mendengarkan, berkomunikasi, dan berempati untuk menyelesaikan sengketa tanpa kekerasan. Hasil kajian menunjukkan mediasi sebaya dapat meningkatkan ketahanan calon korban dan empati pelaku, sehingga iklim sekolah menjadi lebih sehat. Dalam praktiknya, mediator sebaya membantu menengahi konflik kecil sebelum berkembang menjadi *bullying*. Pendekatan ini juga memberdayakan siswa sebagai bagian dari solusi, bukan hanya objek intervensi guru atau staf sekolah.

Dengan demikian, peneliti meyakini bahwa upaya pencegahan *bullying* tidak dapat bergantung pada satu pendekatan saja, melainkan perlu dilakukan secara menyeluruh, terencana, dan melibatkan seluruh warga sekolah. Kombinasi dari berbagai teknik ini akan memperkuat budaya anti-*bullying* di sekolah dan mendorong terbentuknya generasi siswa yang lebih peduli, toleran, dan berempati.

SIMPULAN

Dari hasil penelitian yang dilakukan di kelas XI SMA Negeri 2 Kota Kupang, maka dapat disimpulkan sebagai berikut : Ada Pengaruh Model Pembelajaran Bermain Peran Untuk Mencegah Perilaku *Bullying* Di kelas XI SMA Negeri 2 Kota Kupang. Hal ini dilihat dari indikator-indikator penelitian yang ditunjukkan dari hasil analisis koefisien korelasi sederhana. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh model pembelajaran bermain peran untuk mencegah perilaku *bullying* di kelas XI SMA Negeri 2 Kota Kupang, yang ditunjukkan dari hasil uji koefisien korelasi sederhana (uji f) diperoleh

f hitung sebesar = 396.418 (dengan tingkat signifikansi 0,05), sedangkan nilai f tabel adalah = 0,05) = 4.11 jadi f hitung lebih besar f tabel atau = 396.418. Ada pengaruh antara pengaruh model pembelajaran bermain peran terhadap perilaku *bullying* di kelas XI SMA Negeri 2 Kota Kupang.

SARAN

a) Bagi Sekolah

Sekolah diharapkan lebih proaktif dalam menciptakan lingkungan yang aman dan ramah bagi semua siswa. Salah satunya dengan mendukung kegiatan pembelajaran yang bersifat interaktif dan reflektif seperti bermain peran, yang terbukti mampu meningkatkan kesadaran siswa terhadap dampak negatif *bullying* dan pentingnya perilaku saling menghargai.

b) Bagi Guru dan Pendidik

Diharapkan guru, khususnya guru Bimbingan dan Konseling (BK) serta guru mata pelajaran lainnya, dapat memanfaatkan model pembelajaran bermain peran sebagai metode yang efektif dalam membentuk empati, meningkatkan kesadaran sosial, serta menanamkan nilai-nilai anti-kekerasan di kalangan siswa. Model ini dapat diterapkan secara rutin dalam kegiatan pembelajaran atau sesi konseling kelompok.

c) Bagi Orang Tua

Orang tua diharapkan dapat menjalin komunikasi yang terbuka dan hangat dengan anak-anak, serta memberikan perhatian terhadap perubahan sikap dan perilaku mereka. Keterlibatan orang tua dalam membentuk karakter anak sangat penting, termasuk dalam menanamkan nilai empati, sopan santun, dan sikap saling menghormati. Orang tua juga disarankan untuk bekerja sama dengan pihak sekolah dalam memantau dan mendampingi perkembangan sosial anak.

d) Bagi Siswa

Siswa diharapkan dapat lebih terbuka dan peduli terhadap perasaan serta kondisi teman-teman sebayanya. Melalui kegiatan bermain peran, siswa dapat belajar memahami sudut pandang orang lain dan menghindari perilaku yang merugikan, baik secara fisik maupun psikologis. Diharapkan siswa menjadi agen perubahan yang aktif dalam menciptakan lingkungan sekolah yang aman dan menyenangkan.

e) Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini masih memiliki keterbatasan dalam hal jumlah sampel dan cakupan variabel. Oleh karena itu, peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan penelitian ini dengan menggunakan pendekatan kuantitatif dan kualitatif secara bersamaan, melibatkan lebih banyak sekolah, serta mengeksplorasi faktor-faktor lain yang berkontribusi terhadap pencegahan *bullying*, seperti peran keluarga, lingkungan pertemanan, dan pengaruh media sosial.

DAFTAR PUSTAKA

- Adiyono, A., Irvan, I., & Rusanti, R. (2022). Peran guru dalam mengatasi perilaku *bullying*. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(3), 649–658.
- Artyarini, A., Oktapiani, E., & Fatimah, S. (2018). Penerapan teknik role playing dalam mengurangi perilaku *bullying* pada peserta didik MTs. *FOKUS: Kajian Bimbingan dan Konseling dalam Pendidikan*, 1(3), 94–102.
- Bandura, A. (1986). *Social foundations of thought and action: A social cognitive theory*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.
- Caprara, G. V., Alessandri, G., & Eisenberg, N. (2016). *Prosociality: The contribution of traits, values, and self-efficacy beliefs*. *Journal of Personality and Social Psychology*, 110(4), 462–480.
- Coloroso, B. (2007). *Edisi revisi: Bullying, mengapa anak melakukannya dan bagaimana menghentikannya*. Jakarta: Serambi Ilmu Semesta.
- Coloroso, B. (2007). *Edukasi Tanpa Kekerasan: Mengasuh Anak dengan Cinta Tanpa Kekerasan, Balas Dendam dan Penghinaan*. Jakarta: Serambi Ilmu Semesta.
- Coloroso, B. (2007). *The bully, the bullied, and the bystander*. New York: HarperCollins.
- Corey, G. (2013). *Theory and practice of counseling and psychotherapy* (9th ed.). Belmont, CA: Brooks/Cole Cengage Learning.
- Darling-Hammond, L., Flook, L., Cook-Harvey, C., Barron, B., & Osher, D. (2019). *Implications for educational practice of the science of learning and development*. *Applied Developmental Science*, 24(2), 97–140.
- Espelage, D. L., & Swearer, S. M. (2004). *Bullying in American schools: A social-ecological perspective on prevention and intervention*. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.
- Hammond, L. D. (2015). *The Role of Social Interaction in Learning: A Vygotskian Perspective Revisited*. *Educational Psychologist*, 50(3), 222–241.
- Hermansyah, A. (2011). *Penggunaan Teknik Bermain Peran dalam Layanan Bimbingan Kelompok untuk Meningkatkan Empati Siswa SMP Negeri 1 Jetis Bantul*. Skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta.)
- Joyce, B., & Weil, M. (2009). *Model of teaching* (ed. ke-7). Boston: Pearson Education.
- Joyce, B., & Weil, M. (2009). *Models of Teaching* (8th ed.). Boston: Pearson Education, Inc.
- Joyce, B., & Weil, M. (2011). *Models of teaching* (ed. ke-8). Boston: Allyn & Bacon.
- Joyce, B., & Weil, M. (2011). *Models of teaching*. Boston: Pearson Education.
- Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (1996). Conflict resolution and peer mediation programs in elementary and secondary schools: A review of the research.

- Review of Educational Research*, 66(4), 459–506.
<https://doi.org/10.3102/00346543066004459>
- Joyce, B., & Weil, M. (2009). *Models of teaching* (8th ed.). Boston, MA: Allyn & Bacon.
- Lestari, D. 2017. *Pengaruh Layanan Konseling Kelompok Menggunakan Teknik Role Playing Terhadap Perilaku Asertif Siswa*. Skripsi, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Lopo, F. L., Olok, W., Taebenu, Y., & Jado, G. G. (2022). *Pengaruh Pergaulan Terhadap Pemilihan Karir Siswa SMA Negeri 1 Amarasi*. *Ciencias: Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*,
- Lickona, T. (1991). *Educating for character: How our schools can teach respect and responsibility*. New York, NY: Bantam Books.
- Olweus, D. (1995). *Bullying at school: What we know and what we can do*. Oxford: Blackwell Publishing.
- Olweus, D. (1993). *Bullying at school: What we know and what we can do*. Oxford, UK: Blackwell Publishing.
- Romlah, S. (2006). *Bimbingan dan konseling kelompok*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sagala, S. (2009). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.)
- Slavin, R. E. (2018). *Educational Psychology: Theory and Practice* (12th ed.). Boston: Pearson.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Thornberg, R., & Jungert, T. (2017). *School bullying and the mechanisms of moral disengagement*. *Aggressive Behavior*, 43(6), 559–570.
- Uno, H. B. (2008). *Model pembelajaran: Menciptakan proses belajar mengajar yang kreatif dan efektif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Wentzel, K. R., & Muenks, K. (2019). *Social-emotional competence and academic motivation: A developmental perspective*. *Educational Psychologist*, 54(3), 167–179.
- Wiyani, N. A. (2012). *Psikologi pendidikan: Strategi mendidik anak di era global*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Wiyani, N. A. (2012). *Psikologi perkembangan anak*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Williford, A., Boulton, A. J., & Jenson, J. M. (2014). Effects of a multimedia cyberbullying prevention intervention on adolescents' attitudes and behaviors. *Journal of Adolescence*, 37(6), 783–792.
<https://doi.org/10.1016/j.adolescence.2014.05.009>
- Child Development Research*, 2021, Article ID 8853214