

Anti-Bullying Education through the Implementation of Play-Based Learning in Primary School Children

Pendidikan Anti-Bullying melalui Implementasi Pembelajaran Bermain pada Anak Sekolah Dasar

Sulis Dyah Candra^{*1}, Agung Abdul Rahman Wiyono ², Raihan Wishal Nafis³, Lukman Hakim⁴

¹Agrotek, Pertanian, Universitas Panca Marga, Indonesia

²Ilmu Hukum, Hukum, Universitas Panca Marga, Indonesia

³Bisnis Digital, Ekonomi dan Bisnis, Universitas Panca Marga, Indonesia

⁴Manajemen, Ekonomi dan Bisnis, Universitas Panca Marga, Indonesia

E-mail: sulis.d.candra@gmail.com ¹, agung.abdulrahman@upm.ac.id ², raihan@upm.ac.id ³,
lukmanhakim@upm.ac.id ⁴

Abstract

Anti-bullying education in primary schools requires innovative approaches to help students understand and prevent bullying from an early age. This community service activity aimed to raise awareness and understanding among elementary school students about bullying through the implementation of play-based learning. The activities were conducted using interactive and enjoyable methods such as role-playing, which allowed students to experience different perspectives as perpetrators, victims, and bystanders. The results showed that this approach was effective in fostering empathy, enhancing social skills, and encouraging mutual respect among students. By creating a positive and inclusive learning environment, it is expected that anti-bullying values will be instilled in students' daily behavior.

Keywords: Anti-bullying; Game learning; Role-playing; Bullying awareness; Social skills

Abstrak

Pendidikan anti-bullying di sekolah dasar memerlukan pendekatan inovatif agar siswa dapat memahami dan menghindari perilaku perundungan sejak dini. Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan kesadaran dan pemahaman siswa sekolah dasar mengenai bullying melalui implementasi pembelajaran berbasis permainan. Kegiatan dilaksanakan dengan pendekatan yang menyenangkan dan interaktif, seperti permainan peran (role playing) yang memungkinkan siswa merasakan langsung berbagai situasi sebagai pelaku, korban, maupun saksi bullying. Hasil dari kegiatan ini menunjukkan bahwa pendekatan bermain efektif dalam membangun empati, meningkatkan keterampilan sosial, serta menumbuhkan sikap saling menghargai antar siswa. Dengan terciptanya lingkungan belajar yang positif dan inklusif, diharapkan nilai-nilai anti-bullying dapat tertanam kuat dalam keseharian siswa.

Kata kunci: Anti-bully; Pembelajaran permainan; Peran main; Kesadaran bully; Keterampilan sosial

1. PENDAHULUAN

Dalam setahun terakhir, dunia pendidikan semakin sering disorot oleh berita-berita terkait kasus bullying yang dialami oleh siswa di berbagai lembaga Pendidikan (Nurfitriyanti et al., 2024). Pada tahun 2023, terdapat beberapa kasus perundungan yang melibatkan korban dari berbagai wilayah di Indonesia. Salah satunya adalah seorang siswa yang mengalami luka serius akibat dianiaya oleh sekelompok kakak kelas (Anjelita & Utama, 2024). Selain itu, di sebuah SD di Pasuruan, seorang siswa berinisial YW yang berusia 9 tahun dan berada di kelas III mengalami demam serta sakit kepala setelah dipukuli oleh teman-temannya. Insiden ini bermula ketika YW mengucapkan sesuatu yang membuat teman-temannya tersinggung, yang kemudian menyebabkan YW didorong hingga terjatuh dan kepalanya terbentur besi. Kasus serupa juga terjadi pada siswa kelas V dari Bukittinggi yang dipukul oleh teman-temannya karena menolak memberikan uang jajan kepada salah satu pelaku. Tindakan penganiayaan ini diikuti oleh teman-temannya yang lain (Firmansyah, 2022). Di Gresik, seorang siswi mengalami kebutaan permanen setelah dicolok oleh kakak kelasnya pada September 2023, dan di

Sukabumi, seorang siswa kelas 3 SD mengalami penganiayaan hingga patah pada Agustus 2023. Di Asahan, Sumatera Utara, seorang siswa berinisial YZ dikeroyok oleh enam orang temannya, hingga korban mengalami trauma dan enggan kembali ke sekolah (NAJWA et al., 2023).

Data dari Federasi Serikat Guru Indonesia (FSGI) dan Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) menunjukkan bahwa kejadian bullying di sekolah semakin memprihatinkan (Salsabillah et al., 2024). Berdasarkan data, tercatat 1.478 insiden intimidasi yang terdokumentasi sepanjang tahun 2023, angka yang jauh lebih tinggi dibandingkan dengan tahun-tahun sebelumnya. Bentuk bullying yang paling banyak dialami siswa adalah bullying fisik (55,5%), disusul oleh bullying verbal (29,3%), dan bullying psikologis (15,2%). Kasus bullying paling banyak terjadi di jenjang pendidikan SD (26%), diikuti oleh SMP (25%) dan SMA (18,75%)(Artyarini et al., 2018). Peningkatan kasus bullying ini menandakan bahwa diperlukan upaya yang lebih besar dalam mengatasi masalah tersebut. Salah satu cara yang efektif adalah dengan meningkatkan pengetahuan siswa mengenai dampak dari bullying melalui program edukasi (Anjelita & Utama, 2024). Program edukasi anti-bullying bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada siswa mengenai konsekuensi negatif dari perilaku bullying. Salah satu metode yang dianggap efektif untuk mencegah bullying di sekolah adalah melalui **pembelajaran berbasis permainan**, khususnya menggunakan teknik **role playing** atau bermain peran (Mardiyah & Abdul Syukur, 2020).

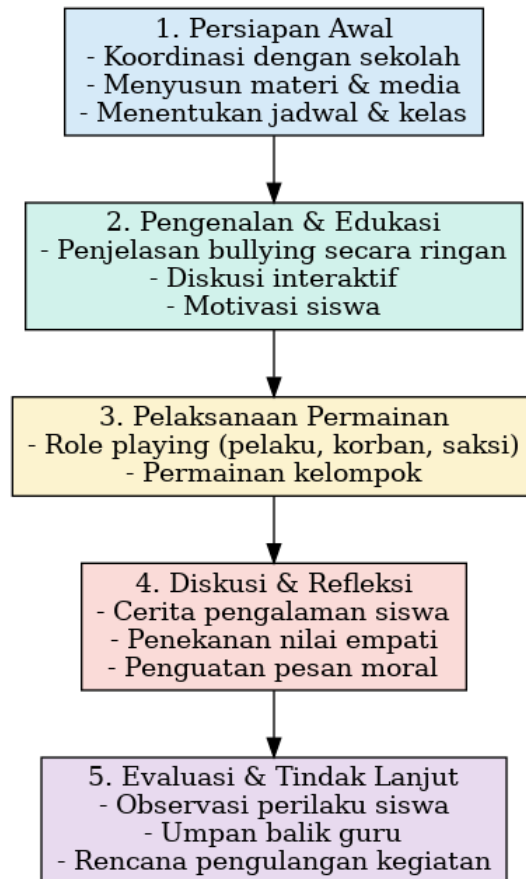
Pembelajaran berbasis permainan memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk belajar dalam suasana yang menyenangkan dan interaktif. Dalam metode ini, siswa dapat berperan sebagai pelaku, korban, dan saksi bullying, yang membantu mereka lebih memahami dampak dari perbuatan tersebut. Melalui permainan, siswa juga belajar untuk lebih santai dalam berinteraksi, meningkatkan empati, serta memperkuat keterampilan sosial mereka (Marhaely et al., 2024). Oleh karena itu, pembelajaran berbasis permainan diharapkan dapat menjadi solusi yang efektif dalam mengurangi angka bullying di kalangan siswa sekolah dasar. Meskipun berbagai program telah diterapkan untuk mengatasi bullying, banyak anak yang masih kesulitan memahami sepenuhnya dampak dari perilaku tersebut. Dibutuhkan pendekatan yang lebih inovatif dan menarik untuk mengedukasi mereka, salah satunya dengan menggunakan metode **pembelajaran berbasis permainan**, yang memungkinkan siswa belajar secara aktif dan interaktif mengenai konsekuensi negatif dari bullying (Kusumawardani et al., 2020)(Natalia et al., 2024).

Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk memberikan pendidikan anti-bullying kepada anak-anak sekolah dasar melalui **pembelajaran berbasis permainan**. Dengan menggunakan pendekatan permainan, diharapkan anak-anak dapat memahami pentingnya sikap saling menghormati dan memiliki keterampilan sosial yang baik untuk menghindari terjadinya bullying (Chairunnisa & Raharjo, 2024). Beberapa studi menunjukkan bahwa **pembelajaran berbasis permainan** dapat menjadi metode yang efektif dalam meningkatkan kesadaran sosial dan mengurangi perilaku bullying (Nurfitriyanti et al., 2024). (Kusumawardani et al., 2020; Mardiyah & Abdul Syukur, 2020; Puckett, 2020) dalam penelitiannya mengenai penggunaan permainan untuk mencegah bullying, mengungkapkan bahwa permainan yang terstruktur dengan baik dapat mengajarkan anak-anak tentang nilai-nilai sosial yang sehat, sekaligus membangun kemampuan mereka dalam mengatasi perbedaan dan konflik. Selain itu, (Puckett, 2020) juga menjelaskan bahwa media berbasis teknologi, seperti animasi dan permainan interaktif, dapat memperkaya pengalaman belajar anak-anak dalam konteks pendidikan karakter dan pencegahan bullying (Salsabillah et al., 2024).

2. METODE

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan di salah satu sekolah dasar di wilayah [sebutkan lokasi, misalnya: Kota Probolinggo], dengan sasaran siswa kelas 3 hingga kelas 6. Pemilihan peserta didasarkan pada tingginya angka kasus perundungan di lingkungan sekolah dasar, serta pentingnya menanamkan nilai-nilai empati dan sosial sejak dini.

Metode pelaksanaan kegiatan dibagi menjadi beberapa tahapan sebagai berikut:.



Gambar 1. Diagram Proses Pelaksanaan Pengabdian



Gambar 2. Persiapan Kegiatan

a. Persiapan Kegiatan

- 1) Koordinasi dengan pihak sekolah untuk menentukan jadwal dan peserta kegiatan.
- 2) Penyusunan materi edukasi tentang bullying yang disesuaikan dengan tingkat usia siswa.
- 3) Pengembangan media permainan edukatif, terutama berbasis teknik *role playing* yang melibatkan simulasi peran sebagai pelaku, korban, dan saksi bullying.



Gambar 3. Pelaksanaan Edukasi dan Permainan

b. Diskusi dan Refleksi Bersama

- 1) Setelah permainan selesai, siswa diajak berdiskusi mengenai perasaan mereka saat menjalani peran tertentu dan bagaimana mereka memaknai pengalaman tersebut.
- 2) Guru dan fasilitator memberikan penguatan terhadap nilai-nilai anti-bullying yang muncul selama kegiatan.



Gambar 4. Diskusi dan Refleksi Bersama

c. Evaluasi dan Tindak Lanjut

- 1) Evaluasi dilakukan secara kualitatif melalui observasi langsung oleh guru dan fasilitator terhadap respons dan perubahan perilaku siswa selama dan setelah kegiatan.
- 2) Umpan balik juga dikumpulkan secara lisan dari siswa dan guru untuk mengetahui sejauh mana kegiatan ini berdampak terhadap pemahaman siswa mengenai bullying.
- 3) Rencana tindak lanjut disarankan berupa pengulangan aktivitas atau integrasi nilai-nilai anti-bullying ke dalam kegiatan belajar mengajar sehari-hari.



Gambar 5. Evaluasi

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini telah dilaksanakan dengan melibatkan siswa kelas 3 hingga kelas 6 di salah satu sekolah dasar di [nama lokasi]. Pelaksanaan program berjalan dengan lancar dan mendapat sambutan positif dari pihak sekolah, guru, serta para siswa. Berikut adalah hasil pelaksanaan dan pembahasan terkait dampak kegiatan terhadap peserta.

a. Respons dan Antusiasme Peserta

Selama kegiatan berlangsung, siswa menunjukkan antusiasme tinggi dalam mengikuti rangkaian pembelajaran berbasis permainan. Mereka tampak aktif saat sesi penyuluhan berlangsung, terutama ketika materi disampaikan melalui media visual seperti gambar dan cerita. Pendekatan yang menyenangkan membuat siswa lebih mudah menerima informasi tentang bullying, termasuk jenis-jenisnya dan dampak yang ditimbulkan.

Pada saat pelaksanaan permainan peran (role playing), sebagian besar siswa dapat memahami alur cerita dan menjalani peran masing-masing dengan baik. Dalam beberapa kelompok, terlihat bahwa siswa mulai menyadari dampak emosional dari tindakan bullying setelah merasakan langsung menjadi "korban" dalam permainan. Hal ini menjadi indikasi awal bahwa metode ini berhasil menumbuhkan empati di antara mereka.

b. Pengamatan Guru dan Fasilitator

Guru dan fasilitator yang mendampingi kegiatan mencatat adanya perubahan sikap pada siswa, terutama dalam hal cara mereka berinteraksi setelah kegiatan selesai. Beberapa siswa yang sebelumnya tampak pasif dalam berkomunikasi, mulai menunjukkan keberanian dalam berdiskusi. Selain itu, beberapa siswa mulai menunjukkan perilaku mendukung satu sama lain ketika ada teman yang kesulitan dalam permainan atau diskusi kelompok.

Menurut salah satu guru kelas, kegiatan ini memberikan dampak positif yang langsung terlihat. Siswa menjadi lebih peduli terhadap teman, dan muncul kesadaran untuk tidak mengejek atau mempermalukan satu sama lain. Guru juga menyampaikan bahwa pendekatan bermain sangat cocok untuk jenjang usia siswa sekolah dasar karena tidak membuat mereka merasa digurui, namun tetap menyampaikan pesan moral yang kuat.

c. Refleksi Siswa

Pada sesi refleksi, siswa diminta untuk menyampaikan perasaan mereka selama mengikuti permainan dan pelajaran yang mereka dapatkan. Beberapa tanggapan yang muncul antara lain:

"Saya jadi tahu kalau mengejek teman itu bisa membuat dia sedih."

"Ternyata kalau kita melihat teman dibully, kita harus bantu, bukan diam saja."

"Seru mainnya, tapi juga bikin mikir kalau bullying itu gak baik."

Tanggapan-tanggapan ini menunjukkan bahwa siswa tidak hanya menikmati kegiatan, tetapi juga menangkap esensi dari pesan anti-bullying yang ingin disampaikan.

d. Dampak Sosial dan Potensi Keberlanjutan

Kegiatan ini memberikan dampak sosial dalam jangka pendek, yaitu meningkatnya kepedulian siswa terhadap lingkungan sosialnya. Selain itu, pendekatan ini membuka peluang bagi pihak sekolah untuk mengadopsi metode pembelajaran berbasis permainan sebagai bagian dari program pendidikan karakter.

Melalui kegiatan ini, guru juga memperoleh referensi baru dalam menyampaikan materi sosial kepada siswa dengan pendekatan yang lebih menyenangkan. Ke depan, kegiatan serupa dapat dijadikan program rutin yang terintegrasi dalam kurikulum sekolah atau dijadikan agenda tahunan dalam rangka membangun budaya sekolah yang aman dan ramah anak.

PEMBAHASAN

Pembahasan Psikologis Siswa Setelah Pembelajaran Role Playing

a. Peningkatan Empati

Salah satu dampak psikologis terbesar dari role playing dalam konteks pendidikan anti-bullying adalah peningkatan **empati**. Dalam permainan peran, siswa tidak hanya belajar tentang peran mereka sebagai pelaku atau korban bullying, tetapi mereka juga merasakan apa yang dialami oleh orang lain dalam situasi tersebut.

- 1) **Empati Kognitif:** Siswa menjadi lebih peka terhadap perspektif orang lain. Ketika mereka berperan sebagai korban, mereka mulai memahami perasaan terhina, takut, atau sakit yang dirasakan oleh orang yang dibuli. Hal ini mendorong mereka untuk lebih memahami perasaan teman-teman mereka dalam kehidupan nyata.
- 2) **Empati Emosional:** Selain itu, siswa juga mengalami **respon emosional** yang lebih kuat terhadap penderitaan orang lain. Ketika mereka memainkan peran sebagai korban atau saksi bullying, mereka bisa merasakan ketidaknyamanan dan kecemasan yang mungkin dirasakan oleh korban sesungguhnya, yang memicu perasaan peduli dan ingin mencegah bullying.

b. Pengelolaan Emosi dan Stres

Dalam proses role playing, siswa juga dilatih untuk mengelola emosi mereka dalam situasi konflik. Pembelajaran berbasis permainan memungkinkan siswa untuk belajar bagaimana merespons situasi stres tanpa harus mengalaminya dalam kehidupan nyata.

- 1) **Keterampilan Mengelola Konflik:** Melalui permainan, siswa belajar cara menangani perasaan marah atau frustrasi dengan cara yang lebih positif dan konstruktif. Mereka bisa mempraktikkan cara menyelesaikan konflik tanpa harus resorting pada kekerasan atau perundungan.
- 2) **Stres dan Kecemasan:** Menghadapi peran sebagai korban bullying dalam permainan dapat memunculkan perasaan stres atau cemas, namun hal ini dapat digunakan sebagai sarana untuk mengidentifikasi dan mengelola perasaan tersebut dengan bimbingan yang tepat. Setelah melakukan refleksi tentang pengalaman tersebut, siswa dapat belajar untuk tidak membiarkan perasaan negatif tersebut mempengaruhi hubungan mereka dengan teman-teman mereka.

c. Peningkatan Keterampilan Sosial

Salah satu tujuan utama dari pembelajaran berbasis permainan adalah untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa. Role playing memberi mereka kesempatan untuk berlatih bagaimana cara berinteraksi dengan orang lain dalam situasi yang menantang atau tidak nyaman.

- 1) **Keterampilan Komunikasi:** Siswa belajar untuk berkomunikasi dengan lebih jelas, baik dalam menyampaikan perasaan mereka maupun dalam mendengarkan perasaan orang lain.

Hal ini sangat penting dalam konteks bullying, karena banyak konflik terjadi akibat miskomunikasi atau kurangnya keterampilan dalam menyelesaikan masalah secara verbal.

- 2) **Keterampilan Kolaborasi:** Dalam permainan kelompok atau role-playing, siswa juga dilatih untuk bekerja sama dengan teman-temannya untuk mencapai tujuan bersama. Mereka belajar untuk berbagi peran, mendiskusikan solusi bersama, dan mendukung satu sama lain dalam situasi yang sulit.

d. Pengembangan Identitas Sosial yang Positif

Role playing memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengeksplorasi berbagai peran dan situasi sosial, yang pada gilirannya dapat membantu mereka membangun **identitas sosial yang lebih positif**.

- 1) **Peran Positif dalam Sosial:** Dengan berfokus pada peran sebagai teman yang mendukung dan sebagai saksi yang bertanggung jawab, siswa dapat membangun citra diri mereka sebagai individu yang peduli dan bertanggung jawab.
- 2) **Pengaruh Sosial:** Ketika siswa melihat teman-teman mereka memainkan peran yang baik dalam permainan (misalnya, berperan sebagai saksi yang menghentikan bullying), mereka lebih cenderung untuk meniru perilaku tersebut dalam kehidupan nyata.

e. Perubahan Sikap dan Nilai

Pembelajaran berbasis permainan yang melibatkan role playing tidak hanya mengubah pemahaman siswa tentang bullying, tetapi juga dapat **mengubah sikap mereka terhadap perilaku negatif**. Siswa yang sebelumnya mungkin menganggap bullying sebagai hal yang biasa atau tidak terlalu penting bisa berubah setelah mengalami situasi yang menyakitkan dalam permainan peran.

- 1) **Sikap terhadap Bullying:** Setelah peran sebagai korban, siswa menjadi lebih sadar bahwa bullying adalah tindakan yang merusak, tidak hanya bagi korban, tetapi juga bagi pelaku dan masyarakat secara keseluruhan. Mereka cenderung mengembangkan sikap anti-bullying yang lebih kuat.
- 2) **Nilai-nilai Sosial yang Positif:** Melalui permainan ini, siswa juga mempelajari nilai-nilai seperti keadilan, persahabatan, dan rasa hormat. Mereka lebih siap untuk mengaplikasikan nilai-nilai ini dalam interaksi sehari-hari mereka dengan teman-teman dan orang di sekitar mereka.

f. Peningkatan Kepercayaan Diri

Dalam proses role playing, siswa diberi kesempatan untuk berlatih berbicara dan berinteraksi dengan teman-temannya, yang dapat membantu **meningkatkan rasa percaya diri mereka**.

- 1) **Penguasaan Diri dalam Situasi Sosial:** Ketika siswa berperan sebagai pelaku atau saksi dalam bullying, mereka mendapatkan kesempatan untuk mengendalikan situasi dan memilih cara yang paling baik untuk menyelesaikan masalah. Hal ini membantu mereka merasa lebih percaya diri dalam menghadapi situasi sosial yang mungkin mereka temui di kehidupan nyata.

Penerimaan Sosial: Siswa yang merasa bahwa mereka telah berhasil dalam permainan atau yang merasa dihargai oleh teman-temannya selama role playing juga lebih mungkin mengalami peningkatan dalam penerimaan sosial. Mereka merasa lebih terhubung dengan teman-temannya, yang pada gilirannya meningkatkan rasa harga diri mereka.

4. KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang mengusung tema *Pendidikan Anti-Bullying melalui Implementasi Pembelajaran Bermain pada Anak Sekolah Dasar* telah berhasil dilaksanakan dengan baik. Metode pembelajaran berbasis permainan terbukti efektif dalam

menyampaikan nilai-nilai anti-bullying kepada siswa sekolah dasar secara menyenangkan, partisipatif, dan mudah dipahami.

Melalui permainan peran dan aktivitas kelompok, siswa menunjukkan peningkatan empati, pemahaman terhadap dampak bullying, serta kesadaran untuk membangun hubungan sosial yang sehat dengan teman-temannya. Respons positif dari guru dan siswa menunjukkan bahwa pendekatan ini dapat dijadikan alternatif metode edukasi karakter yang relevan dan aplikatif.

Sebagai tindak lanjut, disarankan agar:

- a. Pihak sekolah mengintegrasikan pendekatan pembelajaran bermain dalam program pendidikan karakter, khususnya terkait pencegahan bullying.
- b. Kegiatan serupa dapat dikembangkan dalam skala yang lebih luas, melibatkan lebih banyak sekolah dasar dengan materi yang disesuaikan secara kontekstual.
- c. Diperlukan pendampingan berkelanjutan dari pihak guru untuk memastikan nilai-nilai anti-bullying tetap diterapkan dalam interaksi sehari-hari siswa.

Dengan kolaborasi antara pendidik, orang tua, dan masyarakat, diharapkan lingkungan sekolah yang aman, ramah, dan bebas dari bullying dapat tercipta secara berkelanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

- Anjelita, K., & Utama, C. (2024). Darurat Bullying: Perilaku Dan Solusi Untuk Menangani Tindak Bullying Di Sekolah Dasar. *Abuya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 31–41. <https://doi.org/10.52185/abuyavol2iss1y2024415>
- Artyarini, A., Oktapiani, E., & Fatimah, S. (2018). PENERAPAN TEKNIK ROLE PLAYING DALAM MENGURANGI PERILAKU BULLYING PADA PESERTA DIDIK MTs. *FOKUS (Kajian Bimbingan & Konseling Dalam Pendidikan)*, 1(3), 94. <https://doi.org/10.22460/fokus.v1i3.2758>
- Chairunnisa, M. L., & Raharjo, T. J. (2024). Peran Pendidik dalam Membangun Empati Anak Melalui Metode Role Playing di Kelompok Bermain Aisyiyah 01 Kota Semarang. *Jurnal Pendidikan Dan Bahasa*, 1(4), 20–33.
- Firmansyah, F. A. (2022). Peran Guru Dalam Penanganan Dan Pencegahan Bullying di Tingkat Sekolah Dasar. *Jurnal Al-Husna*, 2(3), 205. <https://doi.org/10.18592/jah.v2i3.5590>
- Kusumawardani, L. H., Dewanti, B. R., Maitsani, N. A., Uliyah, Z., Dewantari, A. C., Laksono, A. D., Saraswati, G. I., Nugroho, K. A., Lestari, A. D., & Laila, N. R. (2020). Peningkatan Pengetahuan Pencegahan Perilaku Bullying Melalui Metode Edukasi Dan Role Play Pada Anak Usia Sekolah. *Jurnal Ilmiah Keperawatan Stikes Hang Tuah Surabaya*, 15(2), 162–171. <https://doi.org/10.30643/jiksht.v15i2.73>
- Mardiyah, S., & Abdul Syukur, B. (2020). Pengaruh Edukasi Dengan Metode Role Play Terhadap Peningkatan Pengetahuan Tentang Pencegahan Bullying Pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Kesehatan Kusuma Husada*, 2015, 99–104. <https://doi.org/10.34035/jk.v11i1.426>
- Marhaely, S., Purwanto, A., Aini, R. N., Asyanti, S. D., Sarjan, W., & Paramita, P. (2024). Literatur Review: Model Edukasi Upaya Pencegahan Bullying Untuk Sekolah. 2024, 5(1), 826–834.
- NAJWA, L., ARYANI, M., SUHARDI, M., PURMADI, A., & GARNIKA, E. (2023). Sosialisasi Pencegahan Perilaku Bullying Melalui Edukasi Pendidikan Karakter Dan Pelibatan Orang Tua. *COMMUNITY: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 13–17. <https://doi.org/10.51878/community.v3i1.2330>
- Natalia, A., Alfarizki, F., Ayu Mitari, I., Adiatma Widada, M., Handayani, M., Kholiqoh, N., Mutiara Wijayani, R., & Hernanda, R. (2024). SOSIALISASI ANTI BULLYING SEBAGAI UPAYA PENCEGAHAN TINDAK KEKERASAN PADA PESERTA DIDIK. *Jurnal Media Akademik*, 2(9), 3031–5220.
- Nurfitriyanti, M., Candra, E. N., & Suharyati, H. (2024). Peran Sekolah dalam Mencegah Bullying di Sekolah ditinjau dari Filsafat Etika. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(3), 2041–2048. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i3.6539>
- Puckett, D. S. (2020). 6. Empowerment. *The Agile Culture Code*, 5(2), 109–174. <https://doi.org/10.5771/9783869805269-109>

Salsabillah, C. S., Fitra, M. A., Zaidan, M. F., & Kusmawati, A. (2024). Intervensi Konseling Kelompok Untuk Mengurangi Dampak Bullying Terhadap Kesehatan Mental Remaja. *Jurnal Bima: Pusat Publikasi Ilmu Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 2(1), 279–287. <https://doi.org/10.61132/bima.v2i1.613>