

**EDUKASI ANTI-BULLYING BERBASIS ROLE PLAY OLEH MAHASISWA KKN
UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA SDN 2 SELENGEN,
LOMBOK UTARA**

***ROLE-PLAY-BASED ANTI-BULLYING EDUCATION BY KKN STUDENTS TO
IMPROVE STUDENTS' UNDERSTANDING AT SDN 2 SELENGEN,
NORTH LOMBOK***

**Muhammad Arbin¹, ST. Radiyah², Linda Aulia³, Wulan Sri Andriani⁴, Nadhifah
Rabbani⁵, Pande Komang Suparyana^{6*}, Ni Made Wirastika Sari⁶**

¹Program Studi Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Mataram, Jl. Majapahit No. 62, Mataram, Indonesia

²Program Studi Sosiologi, Fakultas Hukum, Ilmu Sosial, dan Ilmu Politik, Universitas Mataram, Jl.
Majapahit No. 62, Mataram, Indonesia

³Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas
Mataram, Jl. Majapahit No. 62, Mataram, Indonesia

⁴Program Studi Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Mataram, Jl. Majapahit No. 62, Mataram, Indonesia

⁵Program Studi Biologi, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Mataram, Jl.
Majapahit No. 62, Mataram, Indonesia

⁶Program Studi Agribisnis, Fakultas Pertanian, Universitas Mataram, Jl. Majapahit No. 62, Mataram,
Indonesia

**Email Penulis korespondensi: pandesuparyana@unram.ac.id*

Abstrak

Perundungan pada lingkungan sekolah dasar memerlukan upaya pencegahan melalui edukasi yang sesuai dengan karakteristik perkembangan peserta didik. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan meningkatkan pemahaman siswa mengenai bentuk, dampak, dan upaya menghadapi bullying melalui edukasi berbasis role play. Kegiatan dilaksanakan oleh mahasiswa Kuliah Kerja Nyata Universitas Mataram di SDN 2 Selengen, Kecamatan Kayangan, Kabupaten Lombok Utara, dengan melibatkan 30 siswa kelas IV. Pelaksanaan kegiatan terdiri atas tahap persiapan, pengukuran awal (pre-test), penyampaian materi interaktif berbantuan media audiovisual, simulasi role play, diskusi dan tanya jawab, serta pengukuran akhir (post-test). Pemahaman siswa diukur menggunakan tes objektif sebanyak 10 butir yang mencakup pengertian, bentuk, dampak, dan respons terhadap bullying. Peningkatan individual ditetapkan apabila skor post-test lebih tinggi daripada skor pre-test. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa 28 dari 30 siswa mengalami peningkatan skor pemahaman, sehingga persentase siswa yang meningkat mencapai 93,3%. Selama simulasi, siswa juga menunjukkan keterlibatan aktif dalam mengidentifikasi situasi perundungan dan mendiskusikan respons yang tepat sebagai korban maupun saksi. Pendekatan role play memberikan pengalaman belajar yang kontekstual dan partisipatif sehingga berpotensi mendukung edukasi preventif anti-bullying pada siswa sekolah dasar. Keberlanjutan program memerlukan keterlibatan guru dan penguatan edukasi secara berkala untuk membangun lingkungan sekolah yang aman dan ramah anak.

Kata-Kata Kunci: Anti-Bullying; Edukasi; KKN; Pemahaman Siswa; Role Play.

Abstract

Bullying in elementary schools requires preventive measures through education tailored to the developmental characteristics of students. This community service activity aims to improve students' understanding of the forms, impacts, and ways to deal with bullying through role-play-based education. The activity was carried out by students of the University of Mataram's Community Service Program at SDN 2 Selengen, Kayangan District, North Lombok Regency, involving 30 fourth-grade students. The implementation of the activity consisted of a preparation stage, initial measurement (pre-test), delivery of interactive materials assisted by audiovisual media, role-play simulations, discussions and questions and answers, and final measurement (post-test). Student understanding was measured using a 10-item objective test covering the definition, forms, impacts, and responses to bullying. Individual improvement was determined if the post-test score was higher than the pre-test score. The evaluation results showed

that 28 of the 30 students experienced an increase in their understanding scores, bringing the percentage of students who improved to 93.3%. During the simulation, students also demonstrated active involvement in identifying bullying situations and discussing appropriate responses as victims and witnesses. The role-play approach provides a contextual and participatory learning experience, potentially supporting preventive anti-bullying education for elementary school students. The program's sustainability requires teacher involvement and regular educational reinforcement to build a safe and child-friendly school environment.

Keywords: Anti-Bullying; Education; KKN; Student Understanding; Role Play.

PENDAHULUAN

Sekolah dasar merupakan lingkungan penting dalam pembentukan karakter, pola interaksi sosial, dan kemampuan peserta didik dalam membangun hubungan dengan teman sebaya. Pada tahap perkembangan ini, siswa semakin intensif berinteraksi dalam kelompok dan menghadapi berbagai dinamika sosial. Kondisi tersebut dapat menjadi ruang berkembangnya perilaku prososial, tetapi juga dapat memunculkan tindakan perundungan apabila siswa belum mampu mengenali batas antara candaan, konflik interpersonal, dan perilaku bullying.

Bullying merupakan perilaku agresif yang dapat muncul dalam berbagai bentuk, termasuk tindakan fisik, verbal, sosial atau relasional, serta perundungan melalui media digital. Dampaknya dapat memengaruhi kondisi psikologis, relasi sosial, rasa aman, partisipasi dalam pembelajaran, dan kesejahteraan peserta didik. Oleh karena itu, kemampuan siswa untuk mengenali bentuk-bentuk bullying menjadi salah satu aspek penting dalam upaya pencegahan sejak pendidikan dasar. Pemahaman tersebut diperlukan agar siswa mampu mengidentifikasi tindakan perundungan, memahami konsekuensinya, serta menentukan respons yang tepat ketika menjadi korban atau saksi.

Berbagai upaya edukasi anti-bullying telah dilaksanakan pada lingkungan pendidikan. Ningtyas & Sumarsono (2023) menunjukkan pentingnya kegiatan sosialisasi dalam upaya mengurangi bullying pada anak usia sekolah dasar. Isnayanti et al. (2024) juga menekankan peran edukasi anti-bullying dalam membangun budaya positif di kalangan siswa. Sementara itu, Jatikumoro et al. (2024) memperlihatkan relevansi pemberian edukasi mengenai fenomena bullying kepada peserta didik sekolah dasar. Temuan tersebut menunjukkan bahwa intervensi edukatif memiliki posisi penting dalam meningkatkan kesadaran siswa terhadap perilaku perundungan.

Meskipun demikian, edukasi yang dominan menggunakan komunikasi satu arah memiliki keterbatasan dalam memberikan pengalaman kontekstual kepada siswa. Peserta didik sekolah dasar memerlukan pendekatan yang memungkinkan mereka menghubungkan konsep bullying dengan situasi yang dekat dengan kehidupan sehari-hari. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan adalah role play atau bermain peran. Melalui simulasi situasi sosial, siswa dapat belajar mengenali tindakan perundungan, memahami respons emosional pihak yang terlibat, dan mendiskusikan pilihan tindakan yang lebih tepat. Pendekatan ini relevan bagi siswa sekolah dasar karena menggabungkan aspek kognitif, partisipasi, dan pengalaman belajar berbasis situasi.

Kebutuhan terhadap edukasi anti-bullying juga ditemukan di SDN 2 Selengen, Kecamatan Kayangan, Kabupaten Lombok Utara. Berdasarkan komunikasi awal dengan pihak sekolah, terdapat kebutuhan untuk memperkuat kesadaran siswa mengenai pentingnya menghargai teman dan mencegah tindakan kekerasan dalam interaksi sehari-hari. Pihak sekolah juga menyampaikan adanya pengalaman insiden kekerasan yang pernah menimbulkan ketegangan dalam lingkungan sekolah. Informasi kontekstual tersebut didukung oleh dokumentasi kegiatan yang menunjukkan dukungan kepala sekolah terhadap

program edukasi anti-kekerasan dan bullying. Kondisi ini menunjukkan bahwa program edukasi perlu diarahkan pada kemampuan praktis siswa dalam mengenali, merespons, dan mencegah perilaku perundungan.

Berdasarkan permasalahan tersebut, mahasiswa Kuliah Kerja Nyata Universitas Mataram melaksanakan edukasi anti-bullying berbasis role play bagi siswa kelas IV SDN 2 Selengen. Kegiatan memadukan penyampaian materi interaktif, media audiovisual, simulasi peran, diskusi, dan evaluasi pemahaman. Penggunaan role play menjadi karakter utama kegiatan karena siswa ditempatkan sebagai peserta aktif dalam menganalisis situasi perundungan. Kegiatan ini bertujuan meningkatkan pemahaman siswa mengenai pengertian, bentuk, dampak, serta respons yang tepat terhadap bullying sekaligus mendukung upaya membangun lingkungan sekolah yang aman dan ramah anak.

METODE PENELITIAN

Lokasi, Waktu, Dan Peserta Kegiatan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan sebagai bagian dari program Kuliah Kerja Nyata Universitas Mataram di SDN 2 Selengen, Desa Selengen, Kecamatan Kayangan, Kabupaten Lombok Utara. Peserta kegiatan terdiri atas 30 siswa kelas IV. Pemilihan siswa kelas IV didasarkan pada pertimbangan bahwa peserta pada jenjang ini telah memiliki pengalaman interaksi teman sebaya yang semakin kompleks dan mampu mengikuti kegiatan edukasi berbasis diskusi serta simulasi sederhana. Kegiatan dilaksanakan pada periode KKN Desember 2025 – Februari 2026.

Tahapan Pelaksanaan

Kegiatan dilaksanakan melalui lima tahapan, yaitu persiapan, pre-test, edukasi interaktif, role play, dan post-test.

Tahap persiapan

Tahap persiapan dilakukan melalui koordinasi antara mahasiswa KKN dan pihak SDN 2 Selengen untuk mengidentifikasi kebutuhan kegiatan, menentukan sasaran peserta, menyiapkan materi, menyusun media audiovisual, serta mengembangkan skenario role play. Materi edukasi mencakup pengertian bullying, karakteristik tindakan perundungan, bentuk bullying fisik, verbal, sosial, dan siber, dampak perundungan, serta tindakan yang dapat dilakukan ketika menjadi korban atau saksi.

Pengukuran awal (pre-test)

Sebelum pemberian materi, siswa mengerjakan tes pemahaman yang terdiri atas 10 butir pertanyaan objektif. Instrumen dirancang menggunakan bahasa sederhana dan situasi yang sesuai dengan konteks siswa sekolah dasar. Pertanyaan mencakup empat indikator, yaitu: (1) kemampuan mengenali konsep bullying; (2) kemampuan mengidentifikasi bentuk bullying; (3) pemahaman terhadap dampak bullying; dan (4) kemampuan menentukan respons yang tepat terhadap situasi perundungan.

Setiap jawaban benar diberi skor 1 dan jawaban salah diberi skor 0, sehingga skor total berada pada rentang 0–10. Skor kemudian dapat dikonversi menjadi skala 0–100 menggunakan rumus:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah jawaban benar}}{10} \times 100\%$$

Edukasi interaktif berbantuan audiovisual

Materi disampaikan secara interaktif menggunakan presentasi audiovisual. Penyampaian materi menggunakan contoh yang dekat dengan pengalaman siswa, seperti mengejek kondisi fisik, memanggil teman dengan sebutan yang merendahkan, mengejek nama orang tua, mengucilkan teman dari kelompok, mendorong atau memukul, serta melakukan penghinaan melalui media digital. Pada setiap contoh, siswa diajak mengidentifikasi jenis tindakan, kemungkinan dampak terhadap korban, dan respons yang tepat.

Pelaksanaan role play

Role play dilaksanakan melalui simulasi situasi perundungan yang relevan dengan kehidupan sekolah. Siswa dibagi ke dalam kelompok kecil dan diberikan skenario sederhana yang memuat peran sebagai korban, saksi atau teman sebaya, dan pihak yang memberikan respons terhadap situasi bullying. Untuk menjaga keamanan psikologis peserta, skenario tidak menggunakan nama siswa, pengalaman pribadi korban, atau tindakan kekerasan fisik nyata.

Contoh skenario mencakup: (1) seorang siswa diejek secara berulang karena karakteristik tertentu; (2) seorang siswa sengaja dikucilkan dari kelompok bermain; dan (3) seorang siswa menyaksikan temannya direndahkan oleh siswa lain. Setelah simulasi, fasilitator melakukan sesi refleksi atau debriefing dengan mengajukan pertanyaan mengenai bentuk bullying yang terjadi, kemungkinan perasaan pihak yang terdampak, tindakan yang sebaiknya dilakukan saksi, dan pihak dewasa yang dapat dimintai bantuan.

Pengukuran akhir (post-test)

Setelah seluruh rangkaian edukasi dan role play, siswa mengerjakan post-test yang mengukur indikator pemahaman yang sama dengan pre-test. Untuk mengurangi efek mengingat jawaban, urutan soal atau alternatif jawaban sebaiknya diubah tanpa mengubah konstruk yang diukur.

Teknik Evaluasi Dan Analisis Data

Evaluasi kegiatan menggunakan pendekatan one-group pre-test–post-test sederhana untuk membandingkan pemahaman siswa sebelum dan setelah kegiatan. Analisis dilakukan secara deskriptif pada tingkat individu dan kelompok. Seorang siswa dikategorikan mengalami peningkatan pemahaman apabila:

$$\text{Skor post-test} > \text{Skor pre-test}$$

Jumlah siswa yang mengalami peningkatan kemudian dihitung menggunakan rumus yang dimodifikasi dari Suharsimi (2013) :

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = persentase siswa yang mengalami peningkatan;

f = jumlah siswa dengan skor post-test lebih tinggi daripada pre-test;

N = jumlah seluruh peserta.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan Edukasi Anti-Bullying

Kegiatan edukasi anti-bullying dilaksanakan dengan melibatkan 30 siswa kelas IV SDN 2 Selengen. Rangkaian kegiatan memadukan penyampaian materi interaktif, media audiovisual, diskusi, tanya jawab, dan simulasi role play. Materi difokuskan pada pengenalan bentuk bullying fisik, verbal, sosial, dan siber, dampak terhadap korban, serta tindakan yang dapat dilakukan ketika siswa mengalami atau menyaksikan perundungan.

Pada tahap awal kegiatan, diskusi menunjukkan bahwa pemahaman siswa mengenai bullying cenderung lebih mudah dikaitkan dengan tindakan fisik yang terlihat secara langsung. Beberapa bentuk perilaku verbal dan sosial belum selalu dikenali sebagai perundungan. Kondisi tersebut terlihat ketika siswa mendiskusikan contoh seperti mengejek nama orang tua, memberikan julukan yang merendahkan, mengucilkan teman, dan menggunakan kata-kata yang menyakitkan. Temuan awal ini memperlihatkan pentingnya edukasi yang membantu siswa mengenali bentuk perundungan di luar kekerasan fisik.

Penyampaian materi menggunakan contoh kontekstual untuk menghubungkan konsep bullying dengan situasi yang dekat dengan kehidupan sekolah. Strategi tersebut mendorong siswa untuk memberikan tanggapan terhadap contoh kasus dan mengajukan pertanyaan selama kegiatan. Pendekatan kontekstual penting karena perilaku verbal tertentu dapat dianggap sebagai candaan apabila siswa belum memahami dampak dan pola relasi yang menyertainya.



Gambar 1. Penyampaian materi edukasi anti-bullying kepada siswa kelas IV SDN 2 Selengen

Implementasi Role Play Sebagai Pendekatan Partisipatif

Pelaksanaan role play diarahkan untuk memberikan pengalaman belajar berbasis situasi kepada siswa. Melalui skenario sederhana, siswa diajak mengenali posisi pihak yang mengalami perundungan, pihak yang menyaksikan, dan pihak yang dapat memberikan respons. Setelah simulasi, fasilitator memandu refleksi mengenai bentuk tindakan yang terjadi, kemungkinan dampak emosional, dan alternatif respons yang aman.

Keterlibatan siswa dalam simulasi menunjukkan bahwa pembelajaran mengenai bullying dapat dikembangkan melalui aktivitas yang menempatkan peserta sebagai subjek aktif. Ketika menghadapi skenario perundungan, siswa tidak hanya diminta menyebutkan

definisi, tetapi juga menganalisis tindakan dan menentukan respons. Pendekatan tersebut relevan dengan karakteristik pembelajaran siswa sekolah dasar yang membutuhkan contoh konkret dan aktivitas partisipatif.

Hasil ini mendukung argumentasi bahwa edukasi anti-bullying perlu disampaikan melalui pendekatan yang sesuai dengan perkembangan peserta didik. Ningtyas & Sumarsono (2023) menekankan pentingnya sosialisasi dalam upaya mengurangi bullying pada anak usia sekolah dasar, sedangkan Isnayanti et al. (2024) menunjukkan relevansi edukasi anti-bullying dalam mendukung budaya positif di kalangan siswa. Dalam kegiatan ini, role play memperluas proses edukasi dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk menganalisis situasi perundungan melalui simulasi.

Namun, hasil observasi terhadap keterlibatan dan respons emosional siswa harus ditafsirkan secara proporsional. Kegiatan ini tidak menggunakan instrumen psikometrik untuk mengukur empati atau perubahan sikap. Oleh karena itu, temuan tidak dapat digunakan untuk menyimpulkan bahwa role play secara statistik meningkatkan empati siswa. Bukti yang tersedia lebih tepat menunjukkan bahwa metode tersebut mendorong partisipasi dan refleksi selama proses edukasi.

Perubahan Pemahaman Siswa

Evaluasi pemahaman dilakukan dengan membandingkan skor pre-test dan post-test masing-masing siswa. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa 28 dari 30 siswa memperoleh skor post-test yang lebih tinggi daripada skor pre-test. Dengan demikian, persentase siswa yang mengalami peningkatan skor mencapai 93,3%.

Tabel 1. Perubahan skor pemahaman siswa setelah edukasi anti-bullying

Kategori Perubahan	Jumlah Siswa	Persentase
Skor meningkat	28	93,3%
Skor tidak meningkat	2	6,7%
Total	30	100,0%

Sumber: Data evaluasi kegiatan, 2026

Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar peserta memperoleh skor evaluasi akhir yang lebih tinggi setelah mengikuti rangkaian edukasi. Peningkatan ini dapat berkaitan dengan kombinasi penyampaian materi, penggunaan contoh kontekstual, media audiovisual, diskusi, dan role play. Siswa memperoleh kesempatan untuk menerima informasi, mengamati contoh, mempraktikkan respons melalui simulasi, serta mendiskusikan situasi perundungan.

Temuan kegiatan sejalan dengan pentingnya edukasi anti-bullying pada peserta didik sekolah dasar sebagaimana dikemukakan oleh Jatikumoro et al. (2024) dan Isnayanti et al. (2024). Peningkatan skor pada sebagian besar siswa juga menunjukkan bahwa materi yang dikontekstualisasikan dengan pengalaman sosial sehari-hari berpotensi membantu siswa mengenali bentuk bullying yang sebelumnya kurang dipahami.

Meskipun 93,3% siswa mengalami peningkatan skor, hasil tersebut perlu ditafsirkan dengan hati-hati. Desain kegiatan tidak menggunakan kelompok kontrol sehingga peningkatan tidak dapat sepenuhnya diatribusikan secara kausal kepada role play. Selain itu, evaluasi dilakukan dalam jangka pendek setelah kegiatan sehingga belum dapat menunjukkan retensi pengetahuan atau perubahan perilaku dalam jangka panjang. Keterbatasan ini menunjukkan perlunya evaluasi lanjutan dan keterlibatan guru dalam memantau penerapan pemahaman siswa pada interaksi sehari-hari.



Gambar 2. Mahasiswa KKN Universitas Mataram bersama siswa SDN 2 Selengen setelah kegiatan edukasi anti-bullying

Implikasi Kegiatan Bagi Lingkungan Sekolah

Kegiatan edukasi memperoleh dukungan dari pihak sekolah. Dukungan tersebut penting karena pencegahan bullying memerlukan keberlanjutan yang melampaui kegiatan edukasi satu kali. Dokumentasi kegiatan menunjukkan bahwa pihak sekolah memandang edukasi sebagai bagian dari upaya membangun kesadaran siswa untuk saling menghargai di tengah perbedaan latar belakang.

Implikasi kegiatan mengarah pada perlunya penguatan peran guru dalam mendeteksi perilaku perundungan, menyediakan mekanisme pelaporan yang aman, dan mengintegrasikan nilai empati serta penghargaan terhadap perbedaan dalam aktivitas pembelajaran. Program mahasiswa KKN dapat berfungsi sebagai stimulus awal, sedangkan keberlanjutan pencegahan bullying bergantung pada konsistensi praktik sekolah dan keterlibatan warga sekolah

KESIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan edukasi anti-bullying berbasis role play yang dilaksanakan oleh mahasiswa KKN Universitas Mataram di SDN 2 Selengen memberikan pengalaman belajar partisipatif kepada 30 siswa kelas IV dalam mengenali bentuk, dampak, dan respons terhadap perundungan. Kombinasi materi interaktif, media audiovisual, diskusi, tanya jawab, dan simulasi peran membantu siswa menghubungkan konsep bullying dengan situasi yang dekat dengan kehidupan sekolah. Berdasarkan perbandingan skor pre-test dan post-test, sebanyak 28 dari 30 siswa memperoleh skor akhir yang lebih tinggi daripada skor awal, sehingga persentase siswa yang mengalami peningkatan skor mencapai 93,3%. Hasil tersebut menunjukkan adanya perubahan positif pada pemahaman siswa setelah mengikuti kegiatan. Namun, karena kegiatan tidak menggunakan kelompok kontrol dan evaluasi jangka panjang, hasil belum dapat digunakan untuk menyimpulkan perubahan perilaku atau efektivitas kausal role play secara terpisah dari komponen edukasi lainnya. Keberlanjutan program memerlukan penguatan edukasi secara berkala, keterlibatan guru, dan mekanisme respons terhadap perundungan yang mudah dipahami siswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pelaksana menyampaikan terima kasih kepada Pemerintah Desa Selengen, pihak SDN 2 Selengen, kepala sekolah, guru, dan seluruh siswa yang telah mendukung pelaksanaan kegiatan. Apresiasi juga disampaikan kepada Universitas Mataram atas dukungan terhadap pelaksanaan program Kuliah Kerja Nyata sebagai bagian dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Tim pelaksana menyampaikan terima kasih kepada Dosen Pendamping KKN Universitas Mataram atas arahan, bimbingan, dan dukungan selama perencanaan hingga pelaksanaan kegiatan edukasi anti-bullying. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada seluruh rekan mahasiswa KKN Desa Selengen atas kerja sama, partisipasi, serta kontribusinya dalam menyiapkan materi, mendampingi siswa, melaksanakan kegiatan, dan mendokumentasikan program. Dukungan dari seluruh tim telah membantu kegiatan ini terlaksana dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Isnayanti, A. N., Kamil, M. N. Al, AR, M., & Mas'adi. (2024). Edukasi Anti-Bullying di Sekolah Dasar: Membangun Budaya Positif di Kalangan Siswa. *Jurnal Abdimas Indonesia*, 4(4), 1668–1675. <https://doi.org/10.53769/JAI.V4I4.1203>
- Jatikumoro, A., Allosius, J., Wijayanto, S., Sembiring, E. D., & Nastiti, P. (2024). Edukasi Fenomena Bullying pada Peserta Didik SD Negeri Keputran 1 Yogyakarta. *GIAT Teknologi Untuk Masyarakat*, 3(2), 89–99. <https://doi.org/10.24002/GIAT.V3I2.9144>
- Ningtyas, P. V., & Sumarsono, R. B. (2023). Upaya Mencegah Bullying Anak Usia Sekolah Dasar Melalui Sosialisasi. *Jumat Pendidikan: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(2), 104–108. <https://doi.org/10.32764/abdimaspen.v4i2.3706>
- Suharsimi, A. (2013). *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik* (Edisi Revisi). Jakarta: Rineka Cipta. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>