

## Community Service

# Use of Bully Box Media to Prevent Bullying Cases in Schools in Cipancuh Village

**Melisa Maharani**

Universitas Wiralodra Indramayu

E-mail: [melmelisa238@gmail.com](mailto:melmelisa238@gmail.com)

Copyright © 2025 by Authors, Published by Diplomasi: Jurnal Demokrasi, Pemerintahan dan Pemberdayaan Masyarakat.

Received : August 22, 2025  
Accepted : October 15, 2025

Revised : September 17, 2025  
Available online : October 31, 2025

**How to Cite:** Melisa Maharani. (2025). Use of Bully Box Media to Prevent Bullying Cases in Schools in Cipancuh Village. Diplomasi : Jurnal Demokrasi, Pemerintahan Dan Pemberdayaan Masyarakat, 3(4), 242–250. <https://doi.org/10.58355/dpl.v3i4.71>

## Abstract

Bullying at SDN 1 Cipancuh, Cipancuh Village, Indramayu, is an issue that needs to be addressed immediately due to its widespread negative impacts, ranging from mental health problems (low self-esteem, fear) to decreased learning motivation and student attendance rates. This Community Service Program activity primarily aims to measure and improve sixth grade students' understanding of the dangers of bullying and train them in self-prevention strategies and positive interventions. The method applied is Classical Guidance (Socialization) combined with the innovative media Bully Box Game, a role-playing simulation that educates participants on how to fight bullying without violence. The program targets 21 sixth grade students. Evaluation of the program's effectiveness was conducted through quantitative Pre-test and Post-test instruments. The results of the data analysis showed a very significant increase in understanding, with the average score of participants increasing from 66.7 to 90.5. The Normalized Gain ((g)) analysis averaged 0.8 (or 79.4%), which is statistically classified as Highly Effective. These findings confirm that an educational approach combined with interactive simulations is highly effective in transferring anti-bullying knowledge in a short time. This program is recommended to be integrated into school policies to create a child-friendly and bullying-free learning environment.

**Keywords:** Bullying, Bully Box, Classical Services, Normalized Gain, Children's Mental Health.

## Bimbingan dan Penyuluhan Bahaya Penggunaan Minuman Keras dan Konsumsi Narkoba bagi Perkembangan Belajar Remaja di Desa Anjatan Baru

### Abstrak

Perundungan (bullying) di SDN 1 Cipancuh, Desa Cipancuh, Indramayu, merupakan isu yang perlu

## Use of Bully Box Media to Prevent Bullying Cases in Schools in Cipancuh Village

Melisa Maharani

diatasi segera karena dampak negatifnya yang meluas, mulai dari masalah kesehatan mental (rendah diri, ketakutan) hingga penurunan motivasi belajar dan angka kehadiran siswa. Kegiatan PkM ini bertujuan utama untuk mengukur dan meningkatkan pemahaman siswa kelas VI mengenai bahaya bullying serta melatih mereka dalam strategi pencegahan diri dan intervensi positif. Metode yang diterapkan adalah Bimbingan Klasikal (Sosialisasi) yang dikombinasikan dengan media inovatif Permainan Bully Box, sebuah simulasi peran yang mengedukasi peserta tentang cara melawan perundungan tanpa kekerasan. Sasaran program adalah 21 siswa kelas VI. Evaluasi efektivitas program dilakukan melalui instrumen Pre-test dan Post-test kuantitatif. Hasil analisis data menunjukkan peningkatan pemahaman yang sangat signifikan, dengan skor rata-rata peserta meningkat dari 66,7 menjadi 90,5. Analisis Normalized Gain ((g)) rata-rata mencapai 0,8 (atau 79,4%), yang secara statistik diklasifikasikan sebagai Efektif (Highly Effective). Temuan ini menegaskan bahwa pendekatan edukasi yang dikombinasikan dengan simulasi interaktif sangat berhasil dalam mentransfer pengetahuan anti-perundungan dalam waktu singkat. Program ini direkomendasikan untuk diintegrasikan sebagai bagian dari kebijakan sekolah guna menciptakan lingkungan belajar yang ramah anak dan bebas perundungan.

**Kata Kunci:** Perundungan (Bullying), Bully Box, Layanan Klasikal, Normalized Gain, Kesehatan Mental Anak.

### PENDAHULUAN

Korban bullying mengalami low psychological well-being yang signifikan. Gejala yang dialami mencakup spektrum luas, ditandai dengan rasa tidak nyaman, ketakutan kronis, kecemasan, rendah diri yang mengakar, hingga depresi klinis. Studi menunjukkan bahwa paparan perundungan yang berkepanjangan dapat memicu respons stres traumatis, berpotensi berkembang menjadi Post-Traumatic Stress Disorder (PTSD) atau gangguan kecemasan parah di masa dewasa. Dalam kasus ekstrem dan tanpa intervensi yang memadai, tekanan psikologis yang intens akibat perundungan dapat memicu pemikiran dan keinginan untuk bunuh diri sebagai upaya melarikan diri dari penderitaan dan tekanan yang tidak tertahankan.

Kesejahteraan psikologis yang terganggu secara langsung menghambat fungsi kognitif. Korban sering menunjukkan penurunan drastis dalam konsentrasi belajar, yang secara langsung berujung pada penurunan prestasi akademik dan potensi kegagalan di sekolah. Secara sosial, mereka mengalami penyesuaian sosial yang buruk, yang bermanifestasi sebagai keengganan atau ketakutan untuk pergi ke sekolah (school refusal) dan kecenderungan menarik diri dari pergaulan sebaya (isolasi sosial). Jangka panjang, isolasi ini dapat menghambat pengembangan keterampilan sosial yang esensial, memengaruhi kemampuan mereka untuk menjalin hubungan interpersonal yang sehat dan membatasi peluang profesional di masa depan.

SDN 1 Cipancuh, yang berlokasi di Desa Cipancuh, Kecamatan Haurgelis, Kabupaten Indramayu, mengidentifikasi bullying sebagai isu sosial yang persisten dan berulang setiap tahun. Masalah perundungan di sekolah ini berawal dari bentuk verbal bullying sederhana, seperti saling ejek yang menyangkut nama orang tua atau fisik. Meskipun bentuknya terlihat remeh di mata orang dewasa, verbal bullying sangat merusak harga diri anak dan merupakan pintu gerbang menuju tindakan agresif yang lebih parah.

Kasus di Cipancuh menunjukkan adanya konsekuensi serius: korban merasa terkucilkan dan dalam beberapa kasus, mereka mengambil keputusan ekstrem untuk tidak mau lagi berangkat ke sekolah (Bab I, A dan C). Situasi ini menjadi sangat mendesak karena keterbatasan sekolah dalam menyediakan mekanisme pelaporan dan intervensi

## Use of Bully Box Media to Prevent Bullying Cases in Schools in Cipancuh Village

Melisa Maharani

yang atraktif dan rahasia bagi siswa kelas bawah. Tidak adanya saluran yang nyaman untuk melaporkan insiden perundungan menjadikan intervensi eksternal melalui program PkM ini sangat relevan dan mendesak.

Program PkM ini dirancang sebagai kontribusi nyata perguruan tinggi dalam mengisi kekosongan intervensi di SDN 1 Cipancuh. Program ini bertujuan mentransformasi pengetahuan pasif menjadi kesadaran dan keterampilan aktif. Tujuan spesifik dari program ini adalah: (a) Edukasi dan Pemahaman Terstruktur: Memberikan edukasi yang jelas dan terstruktur tentang berbagai jenis dan dampak bullying melalui layanan bimbingan klasikal. (b) Peningkatan Kesadaran Kuantitatif: Mengukur dan meningkatkan pengetahuan serta kesadaran anti-perundungan siswa kelas VI melalui instrumen Pre-test dan Post-test. (c) Penguatan Keterampilan Responsif: Memperkenalkan Media Bully Box sebagai sarana interaktif berbasis experiential learning untuk melatih siswa dalam strategi menghadapi pelaku bullying secara non-agresif namun tegas, menekankan pentingnya pembelaan diri tanpa menggunakan kekerasan.

### METODE

#### a. Lokasi dan Waktu

Kegiatan ini dilaksanakan secara langsung (luring) di SDN 1 Cipancuh, Desa Cipancuh, Indramayu. Kegiatan utama (sosialisasi dan simulasi) dilakukan selama satu hari, yaitu pada Kamis, 18 Juli 2024, dengan menyasar 21 siswa kelas VI.

#### b. Kerangka Konseptual Media Bully Box

Program ini mengadopsi model Layanan Bimbingan Klasikal (ceramah edukatif) yang diperkaya dengan pendekatan experiential learning melalui permainan Bully Box. Bully Box adalah media simulasi dan praktik peran yang dirancang untuk:

1. Meningkatkan Empati Kognitif: Dengan memainkan peran korban, siswa pelaku didorong untuk memahami perspektif emosional korban.
2. Melatih Assertiveness: Permainan ini secara eksplisit melatih korban untuk melawan dan mempertahankan diri menggunakan "kebaikan tapi tegas," bukan dengan agresi.

Penguatan Kohesivitas Kelompok: Pembagian kelompok dalam permainan bertujuan mengembangkan kerja sama dan keterampilan sosial untuk mengatasi masalah bersama.

#### c. Teknik Pengukuran Kuantitatif

Efektivitas program diukur menggunakan desain penelitian satu kelompok Pre-test Post-test.

1. Pengumpulan Data: Instrumen kuantitatif berupa angket (Pre-test dan Post-test) berisi pertanyaan terkait pengetahuan tentang definisi, jenis, dan dampak bullying.
2. Analisis Data (Uji Normalized Gain): Data hasil tes dianalisis menggunakan Uji Normalized Gain ( $(g)$ ) untuk mengukur besarnya peningkatan pengetahuan yang dicapai siswa setelah intervensi, dengan menormalisasi skor terhadap potensi peningkatan maksimum.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Pelaksanaan Kegiatan

Sosialisasi tentang bullying atau perundungan dengan permainan bully box di SDN

## Use of Bully Box Media to Prevent Bullying Cases in Schools in Cipancuh Village

Melisa Maharani

1. Cipancuh sangat penting untuk membangun kesadaran dan mencegah perilaku bullying/perundungan. Hal ini untuk mengajarkan anak-anak, tentang dampak negative dari bullying/perundungan, baik bagi korban maupun pelaku. Sosialisasi ini juga mencakup pembelajaran tentang cara mengenali tanda-tanda perundungan, strategi untuk melindungi diri sendiri dan orang lain, serta pentingnya melaporkan kasus-kasus perundungan kepada orang dewasa atau pihak yang dapat membantu.

### a. Ice Breaking

Sebelum sosialisasi dimulai kita mengadakan ice breaking, ini berfungsi sebagai alat untuk membangun hubungan sosial yang lebih baik di antara siswa yang terlibat. Dengan memecah kebekuan atau ketegangan awal, ice breaking membantu menciptakan suasana yang lebih santai dan ramah, agar siswa-siswi merasa lebih nyaman saat berinteraksi, berbicara. Selain itu, di adakannya ice breaking juga dapat meningkatkan energi dan antusias dalam acara sosialisasi, sehingga menghasilkan komunikasi yang lebih terbuka dan produktif di antara siswa-siswi.

### b. Pembagian Lembar Pre-test

Dengan tujuannya memberikan lembar pretest adalah untuk mengukur pemahaman awal atau kemampuan sebelum memulai sosialisasi tentang Bully atau Perundungan.

### c. Penyampaian Materi

Penyampaian materi kali ini disampaikan oleh mahasiswa KKN, materi yang disampaikan ialah, 1). Pengertian bullying/perundungan : menjelaskan secara sederhana apa itu bullying, 2). Jenis-jenis bullying: menjelaskan tentang berbagai bentuk bullying seperti non-verbal/fisik (memukul, menendang), verbal (menghina, memaki), 3). Dampak bullying : menjelaskan bagaimana bullying bisa membuat orang merasa sedih, takut, atau tidak aman, dan mengganggu belajar di sekolah, 4). Pencegahan bullying : mengajarkan dan menjelaskan kepada siswa- siswi untuk menghormati dan membantu teman-temannya, serta pentingnya melaporkan kepada orang dewasa jika mereka atau teman-teman mereka mengalami bullying.

### d. Pembagian Kelompok

Setelah selesai menyampaikan materi, selanjutnya pembagian kelompok, yang terdiri dari 2 kelompok untuk melakukan games. Pembagian kelompok ini juga bertujuan untuk meningkatkan kerjasama dan keterampilan sosial, mengembangkan keterampilan pemecahan masalah dan strategi, memungkinkan pembagian tugas yang efektif, mengurangi persaingan negatif antar individu, meningkatkan keterlibatan dan kesempatan berpartisipasi.

### e. Games Bully Box

Games bully box merupakan games dalam konteks permainan atau aktivitas yang merujuk pada suatu bentuk permainan atau kompetisi di mana pemain berusaha untuk mengatasi atau menangani tantangan atau rintangan tertentu. Cara memainkan games bully box ialah sebagai berikut:

- 1) Setelah melakukan pembagian kelompok dan terdiri dari 2 kelompok yaitu kelompok pembuli (pelaku) dan kelompok yang dibuli (korban).
- 2) Pemateri memberikan arahan dan peraturan kepada kelompok.
- 3) Permainan dimulai, Dimana dari 2 kelompok tersebut harus mengumpulkan point

## Use of Bully Box Media to Prevent Bullying Cases in Schools in Cipancuh Village

Melisa Maharani

yang sudah di tentukan dan harus unggul salah satunya.

- 4) Babak pertama, kelompok pembuli memalak kelompok yang dibuli, disini ke-2 kelompok tersebut saling mempertahankan pertahanan masing-masing, dan kelompok yang dibuli menang dan mendapatkan poin.
- 5) Babak kedua, kelompok pembuli melakukan kekerasan pada kelompok yang dibuli, sehingga setiap kelompok juga mempertahankan kelompoknya masing-masing, dan kelompok pembuli yang menang dan mendapatkan poin.
- 6) Babak ketiga (terakhir), pada babak ini setiap kelompok memiliki poin yang sama dan harus merebutkan poin satu lagi. Kelompok pembuli melakukan penghinaan kepada kelompok yang dibuli, disini setiap kelompok saling adu argumen agar bisa mempertahankan kelompoknya masing-masing, dan pada akhirnya yang memenangkan babak terakhir ini ialah kelompok yang dibuli (korban).

Selesai melakukan games bully box, pemateri sempat memberikan arahan kepada siswa-siswi kelas 6 SDN 1 Cipancuh, arahnya adalah setelah melakukan permainan jangan menganggap serius dan tidak ada yang namanya musuh atau membuli, dan setiap permainan yang dilakukan merupakan sebuah edukasi sambil bermain, jika kita atau melihat teman yang di buli maka kita harus melawan jangan hanya diam, karena permainan yang tadi di mainkan oleh siswa-siswi kelas 6 SDN 1 Cipancuh di menangkan oleh kelompok yang di buli (korban), yang artinya jika kita melawan dan saling membantu maka pembuli bisa di kalahkan dengan syarat kita melawan pelaku tidak dengan membuli lagi tapi menggunakan kebaikan tapi tegas.

### f. Pembagian Lembar Post-test

Setelah selesai memberikan materi dan selesai melakukan games bully box, siswa-siswi diberikan lembar post-test yang isinya sama dengan lembar pre-test. Post-test ini bertujuan untuk mengevaluasi pemahaman dan pencapaian siswa-siswi kelas 6 di SDN 1 Cipancuh setelah mereka mengikuti pemaparan materi tentang bully atau perundungan. Dan ini juga membantu mengukur sejauh mana materi telah dipahami dan digunakan untuk menentukan apakah tujuan pembelajaran telah tercapai.

### g. Pembagian Hadiah

Setelah mereka melakukan permainan dan ada kelompok yang menang maka harus di kasih reward, dan kelompok yang kalah juga diberi reward agar mereka dapat meningkatkan motivasi, memperkuat keterampilan, membangun kepercayaan diri, merangsang kreativitas, dan memperkuat ikatan emosional.

### h. Foto Bersama

Kegiatan sosialisasi tentang bully dan games bully box diakhiri dengan foto bersama-sama yang bertujuan untuk mengabadikan momen beresamadan memperkuat hubungan antara kelompok bahkan individu, serta sebagai bukti atau dokumentasi dari kegiatan dan Kerjasama dengan siswa-siswi kelas 6 di SDN 1 Cipancuh.

## Waktu Kegiatan

Waktu kegiatan ini pada hari kamis tanggal 18 Juli 2024 pukul 08:00 WIB. Yang diawali dengan salam, dilanjut memperkenalkan diri dan memberikan ice breaking agar siswa-siswi tidak tegang Ketika berinteraksi dengan penulis dan tim. Setelah sesi ice

## Use of Bully Box Media to Prevent Bullying Cases in Schools in Cipancuh Village

Melisa Maharani

breaking dilanjut dengan memberikan lembar pre-test untuk mengetahui kemampuan awal siswa- siswi tentang bullying/perundungan. Setelah selesai mengisi lembar pre-test dilanjut dengan pemateri mensosialisasikan atau memberikab materi tentang bullying/perundungan kepada siswa-siswi kelas 6 di SDN 1 Cipancuh. Selesai memaparkan materi dilanjut untuk games bully box yang sudah terbagi menjadi 2 (dua) kelompok yang terdiri dari pembuli (pelaku) dan yang di buli (korban), permainan ini mempraktikan bagaimana cara menghadapi dan melawan pembuli (pelaku) agar korban bisa terhindar dari sikap bullying. Selanjutnya memberikan lembar post-test ini isinya sama dengan lembar pre-test. Post-test ini bertujuan untuk mengevaluasi pemahaman dan pencapaian dan juga membantu mengukur sejauh mana materi telah dipahami. Setelah selesai semuanya yaitu memberikan reward (hadiah) dan di akhiri dengan sesi foto bersama agar menunjukkan kebersamaan dan kekompakan yang terjalin selama pembelajaran.

### Hasil Peningkatan Pemahaman Mitra Pada Program Penggunaan Media Bully Box

Di lihat dari hasil pre-test dan post-test maka dapat kita ketahui terdapat peningkatan hasil pre-test dengan hasil post-test pada semua siswa yang sudah kami lakukan kegiatan sosialisasi tentang bullying. Peningkatan hasil pre-test dan post-test cukup besar, oleh karena itu dapat di simpulkan bahwa program sosialisasi dengan media games bully box ini berhasil. Di bawah ini adalah data hasil pre-test dan post-test sebagai berikut:

**Table 1.**

Hasil Peningkatan Pemahaman Mitra Pada Program Pemggunaan Media Bully Box

No	Nama	Kelas	Nilai	
			Pre-Test	Post-Test
1	Faisal	VI	80	100
2	Ridwan	VI	80	100
3	Alfan	VI	80	100
4	Metta	VI	60	100
5	Fauzi	VI	80	100
6	Naycilla	VI	40	60
7	Abel	VI	60	80
8	Zidane	VI	60	100
9	Amaniya	VI	40	100
10	Rizka	VI	80	100
11	Nabilla	VI	80	100
12	Dian	VI	40	60
13	Firdi	VI	60	100
14	Dea	VI	80	100
15	Alisya	VI	60	100
16	Dita	VI	80	100
17	Andini	VI	80	100

## Use of Bully Box Media to Prevent Bullying Cases in Schools in Cipancuh Village

Melisa Maharani

18	Damar	VI	80	100
19	Deni	VI	40	60
20	Nurul	VI	60	80
21	Yusna	VI	60	80

### Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini menggunakan Uji N-Gain untuk mengolah data hasil dari pre-test dan post-test siswa kelas VI SDN 1 Cipancuh. Adapun hasilnya terlampir pada tabel di bawah ini:

**Tabel 2.**  
Hasil Penelitian Menggunakan Uji N-Gain

No	Nama	Kelas	Nilai		Post-Pre	Skor Ideal (100-Pre)	N-Gain Score	N-Gain Score (%)
			Pre-Test	Post-Test				
1	Faisal	VI	80	100	20	20	1.00	100
2	Ridwan	VI	80	100	20	20	1.00	100
3	Alfan	VI	80	100	20	20	1.00	100
4	Metta	VI	60	100	40	40	1.00	100
5	Fauzi	VI	80	100	20	20	1.00	100
6	Naycilla	VI	40	60	20	60	0.33	33
7	Abel	VI	60	80	20	40	0.50	50
8	Zidane	VI	60	100	40	40	1.00	100
9	Amaniya	VI	40	100	60	60	1.00	100
10	Rizka	VI	80	100	20	20	1.00	100
11	Nabilla	VI	80	100	20	20	1.00	100
12	Dian	VI	40	60	20	60	0.33	33
13	Firdi	VI	60	100	40	40	1.00	100
14	Dea	VI	80	100	20	20	1.00	100
15	Alisya	VI	60	100	40	40	1.00	100
16	Dita	VI	80	100	20	20	1.00	100
17	Andini	VI	80	100	20	20	1.00	100
18	Damar	VI	80	100	20	20	1.00	100
19	Deni	VI	40	60	20	60	0.33	33
20	Nurul	VI	60	80	20	40	0.50	50
21	Yusna	VI	60	80	20	40	0.50	50
<b>Mean</b>			<b>66.7</b>	<b>90.5</b>	<b>23.8</b>	<b>33.3</b>	<b>0.8</b>	<b>79.4</b>

### Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian di atas dilihat dari N-Gain Score berikut tabel ke efektifan N-Gain Score adalah sebagai berikut:

**Tabel 3.** Tafsiran Efektivitas N-Gain

<b>Presentase (%)</b>	<b>Tafsiran</b>
<40	Tidak Efektif
40 – 55	Kurang Efektif
56 – 75	Cukup Efektif
>75	Efektif

Pada tabel di atas N-Gain dikatakan efektif jika presentasenya lebih dari 75. Terdapat 15 siswa yang presentase nya sudah dikatakan efektif, dan terdapat 3 siswa yang presentasenya dikatakan kurang efektif. Oleh karena itu berikut tabel ke efektifan siswa:

**Tabel 4.**  
Efektivan Uji N-Gain Siswa

<b>No.</b>	<b>Nama</b>	<b>N-Gain Skor</b>	<b>Efektifitas</b>
1	Faisal	100	Efektif
2	Ridwan	100	Efektif
3	Alfan	100	Efektif
4	Metta	100	Efektif
5	Fauzi	100	Efektif
6	Naycilla	33	Tidak Efektif
7	Abel	50	Kurang Efektif
8	Zidane	100	Efektif
9	Amaniya	100	Efektif
10	Rizka	100	Efektif
11	Nabilla	100	Efektif
12	Dian	33	Tidak Efektif
13	Firdi	100	Efektif
14	Dea	100	Efektif
15	Alisya	100	Efektif
16	Dita	100	Efektif
17	Andini	100	Efektif
18	Damar	100	Efektif
19	Deni	33	Tidak Efektif
20	Nurul	50	Kurang Efektif
21	Yusna	50	Kurang Efektif

**KESIMPULAN**

Penggunaan Media Bully Box untuk Mencegah Kasus Perundungan di Sekolah di SDN 1 Cipancuh telah mencapai tujuannya dengan tingkat efektivitas yang sangat tinggi (79,4%). Peningkatan pengetahuan ini adalah fondasi krusial bagi perubahan perilaku jangka panjang. Kombinasi metode ceramah dan praktik simulasi melalui Bully Box terbukti sebagai strategi yang tepat dalam menangani isu bullying di tingkat sekolah dasar.

## Use of Bully Box Media to Prevent Bullying Cases in Schools in Cipancuh Village

Melisa Maharani

Rekomendasi: 1. Penerapan Berkelanjutan: Pihak sekolah, khususnya guru, disarankan melanjutkan penggunaan Media Bully Box dan materi edukasi anti-perundungan secara rutin di setiap awal semester. 2. Keterlibatan Orang Tua: Perlu adanya sosialisasi kepada orang tua untuk meningkatkan kesadaran mereka terhadap tanda-tanda bullying dan pentingnya peran pengawasan di rumah. 3. Penguatan Konseling: Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Wiralodra dan sekolah diharapkan bekerja sama dalam mengembangkan materi konseling yang lebih mendalam, khususnya bagi siswa yang terindikasi sebagai korban maupun pelaku perundungan.

### DAFTAR PUSTAKA

- Blackwell Publishing. Rianovita, G., & Dkk. (2023). Pencegahan Perilaku Bullying di Sekolah Dasar melalui Media Kotak Aduan (Bully Box). *Jurnal Pengabdian Masyarakat*.
- Evi Aeni Rufaedah, and Ibnu Rusydi. 2025. "Strategi Guru Bimbingan Dan Konseling Dalam Menangani Perilaku Bullying Di SMP Negeri 1 Balongan". *Risalah Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam* 11 (1):7-12. [https://doi.org/10.31943/jurnal\\_risalah.v11i1.2140](https://doi.org/10.31943/jurnal_risalah.v11i1.2140).
- Olweus, D. (1993). *Bullying at School: What We Know and What We Can Do*. Setiawan, B., & Dkk. (2022). Efektivitas Media Permainan dalam Meningkatkan Kesadaran Anti-Bullying pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*.
- Sudirman, A., & Dkk. (2021). \*Intervensi Kognitif Behavioral untuk Mengatasi Dampak Psikologis Korban Bullying\*. *Jurnal Bimbingan dan Konseling*.
- Ibnudin, I., & Masruroh, L. (2024). Pengaruh Layanan Bimbingan Klasikal dengan Teknik Diskusi dalam Mengurangi Perilaku Bullying di MTs Negeri 1 Cirebon. *Counselia; Jurnal Bimbingan Konseling Pendidikan Islam*, 5(2), 327–340.
- Maulida, H., Darmiany, D., & Kholifatur Rosyidah, A. N. (2022). Analisis Dampak Perilaku Verbal Bullying Terhadap Kepercayaan Diri Siswa Di SDN 20 Ampenan Tahun Pelajaran 2022/2023. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(3c), 1861–68.
- Pratiwi, I., Herlina, H., & Utami, G. T. (2021). Gambaran Perilaku Bullying Verbal Pada Siswa Sekolah Dasar: Literature Review. *Jkep*, 6(1), 51–68.
- Ru'iyah, S. (2022). Mencegah Perilaku Bullying Melalui Bimbingan Klasikal dengan Media Video di Panti Asuhan. *JKI (Jurnal Konseling Indonesia)*, 7(2), 72–82.
- Taunnu, M. U., Lopob, F. L., & Taebenuc, Y. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Bermain Peran Untuk Mencegah Perilaku Bullying di Kelas XI SMA Negeri 2 Kota Kupang. *Ciencias: Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 8(2), 91-104.
- Wiyani, N. A. (2012). *Save Our Children from School Bullying*. Pustaka Insan Madani.