

Sosialisasi Anti-Bullying yang Menyenangkan: Inovasi Media Hand Puppet dalam Role Play Di Sekolah Dasar.

Anti-Bullying Socialization with Fun: Hand Puppet Media Innovation in Role Play in Elementary Schools

Dimitria Rahayu¹, Sevina Rasilia Pratiwi², Syakira Humaida³, Ahmad Aji Setiawan⁴, Siti Azizah⁵.

¹Pendidikan Bahasa Inggris, UIN Walisongo Semarang, Indonesia

²Tasawuf dan Psikoterapi, UIN Walisongo Semarang, Indonesia

³Ilmu Al-Quran dan Tafsir, UIN Walisongo Semarang, Indonesia

⁴⁻⁵Tasawuf dan Psikoterapi, UIN Walisongo Semarang, Indonesia

Email: ¹ dimitria.shadika@gmail.com, ² pratiwirasilia@gmail.com, ³ syakirahumaidah201504@gmail.com, ⁴ aisaahsanulhikmah13056@gmail.com, ⁵ 2204046131@student.walisongo.ac.id

*surel: dimitria.shadika@gmail.com,

Abstract

The digital era facilitates easy access to information, but excessive use of digital devices by children can lead to negative impacts such as addiction and risks of cyberbullying, affecting their psychological development. Bullying in elementary schools is a serious phenomenon, with 23% of cases occurring at this level, impacting students' psychological and academic aspects. Preventing bullying requires collective awareness from students, teachers, and parents to foster a safe school environment. This study aims to implement anti-bullying socialization using the role play method with hand puppet media at SD N 1 Cepokomulyo to enhance students' understanding and empathy towards bullying. The implementation method includes coordination with the school, material preparation, an opening session, ice breaking activities, interactive role play featuring three puppet characters, a quiz, reflection, and closing. The activity involved 75 students from grades 1-3, who showed enthusiastic responses, with a 30% increase in understanding of anti-bullying concepts and 85% of students reporting improved ability to recognize and handle bullying situations. In conclusion, hand puppets serve as an effective and enjoyable learning medium, supporting bullying prevention through an interactive educational approach that creates a safer and more conducive school environment.

Keywords: Anti-Bullying; Hand-Puppet; Role-Play; Elementary School; Learning Medium.

Abstrak

Era digital memfasilitasi akses informasi namun penggunaan perangkat digital berlebihan pada anak-anak dapat menimbulkan dampak negatif seperti kecanduan dan risiko cyberbullying, yang mempengaruhi perkembangan psikologis. Bullying di sekolah dasar merupakan fenomena serius, dengan 23% kasus terjadi di jenjang ini, memengaruhi aspek psikologis dan akademik siswa. Pencegahan bullying memerlukan kesadaran bersama dari siswa, guru, dan orang tua untuk menciptakan lingkungan sekolah yang aman. Penelitian ini bertujuan mengimplementasikan sosialisasi anti-bullying menggunakan metode role play dengan media hand puppet di SD N 1 Cepokomulyo untuk meningkatkan pemahaman dan empati siswa terhadap bullying. Metode pelaksanaan meliputi koordinasi dengan sekolah, penyusunan materi, pembukaan, ice breaking, role play interaktif dengan tiga karakter boneka, kuis, refleksi, dan penutupan. Kegiatan diikuti 75 siswa kelas 1-3, menunjukkan respon antusias dengan peningkatan pemahaman konsep anti-bullying sebesar 30% dan 85% siswa lebih mampu mengenali serta menghadapi situasi bullying. Kesimpulan menunjukkan bahwa hand puppet sebagai media pembelajaran efektif dan menyenangkan, mendukung pencegahan bullying melalui pendekatan edukatif yang interaktif, sehingga menciptakan lingkungan sekolah yang lebih aman dan kondusif.

Kata kunci: Anti-Bullying; Hand-Puppet; Role-Play; Sekolah Dasar; Media Pembelajaran.

Pendahuluan

Era digital memberikan banyak kemudahan untuk masyarakat, dengan adanya perangkat digital masyarakat bisa dengan mudah mengakses berbagai informasi dari penjuru dunia. Tidak hanya itu, saat ini teknologi merupakan bagian penting dalam kehidupan, termasuk kehidupan anak-anak. Bahkan sedari kecil mereka sudah akrab dengan perangkat digital seperti, televisi, smartphone, dan tablet. Selain memberikan kemudahan untuk mendukung proses pembelajaran, berkomunikasi, atau bahkan bermain. Penggunaan perangkat digital berlebihan pada anak juga dapat menyebabkan dampak negatif seperti kecenderungan untuk meniru apa yang mereka lihat, mengikuti budaya barat, berpotensi besar kecanduan perangkat digital dan berisiko menjadi pelaku atau korban dari cyberbullying, hal ini tentu saja dapat berpengaruh terhadap perkembangan psikologis anak tersebut (Purwaningtyas et al., 2023)

Bullying merupakan fenomena serius yang marak terjadi di lingkungan pendidikan. tindakan bullying bermula dari tindakan agresif yang tidak terkontrol pada masa sekolah dasar (Octavia et al., 2020). Di tingkat pendidikan sekolah dasar, kasus bullying masih dianggap sebagai hal yang wajar karena anak-anak dianggap sedang dalam masa pertumbuhan dan bermain. Padahal tindakan tersebut merupakan awal dari terjadinya tindakan bullying. Dalam kasus lain, tindakan bullying terjadi karena pelaku merasa lebih unggul dan kuat daripada korban, sehingga korban merasa terancam dan tidak berdaya. Tindakan bullying di lingkungan sekolah dapat terjadi diberbagai tempat, seperti ruang kelas, kantin, toilet, taman sekolah, hingga lokasi sepi yang ada di sekitar sekolah. Fenomena bullying tidak hanya dilakukan oleh teman sebaya, tetapi juga bisa dari kakak tingkat, antar circle, petugas sekolah bahkan guru. Hal inilah yang menimbulkan stigma negatif bahwasannya dunia pendidikan bukan lagi tempat yang aman bagi anak-anak untuk menuntut ilmu. Menurut Sofyan et al. (2022), bullying di sekolah dasar dapat berbentuk fisik, verbal, maupun sosial, dan penanganannya memerlukan pendekatan yang melibatkan guru, orang tua, dan siswa secara bersama-sama untuk menciptakan lingkungan sekolah yang aman dan nyaman bagi semua siswa.

Data dari Federasi Serikat Guru Indonesia (FSGI) menyebutkan bahwa 23% kasus bullying terjadi di jenjang Sekolah Dasar. Kasus bullying yang terjadi di ranah sekolah dasar tidak hanya mempengaruhi aspek psikologis saja tetapi juga mengganggu proses akademik. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Mohan & Bakar, 2021) menyebutkan bahwa siswa yang mengalami tindakan bullying akan mengalami penurunan prestasi akademik, hal ini terjadi karena adanya perubahan focus dari focus belajar beralih menjadi memikirkan cara untuk mengatasi stress, melawan rasa cemas dan takut yang berlebihan terkait kejadian yang mereka alami. Selain itu, korban bullying mengalami penurunan semangat belajar karena adanya perasaan tidak nyaman

Ketika berada di lingkungan sekolah. Tidak hanya itu, perilaku bullying juga mempengaruhi proses sosialisasi korban, korban bullying cenderung memiliki proses sosialisasi yang buruk, kehilangan kepercayaan diri, serta adanya kemungkinan untuk menyakiti diri sendiri. Dikutip dari data Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak pada tahun 2021, pengaduan kasus bullying di lingkup sekolah mencapai 480 kasus. Program pencegahan bullying di sekolah masih sangat terbatas, untuk mengurangi terjadinya Tindakan bullying pihak sekolah biasanya hanya memberikan hukuman kepada pelaku tanpa memberikan pembinaan yang menyeluruh kepada seluruh siswa.

Proses pencegahan bullying harus dilakukan dari akarnya yaitu kesadaran dan pemahaman siswa mengenai bullying agar hasilnya efektif. Upaya pencegahan perlu kerjasama dari berbagai pihak, dimulai dari kelas, tingkat sekolah, organisasi sekolah dan individu itu sendiri. Hal ini dilakukan untuk memastikan bahwa pelaku tindakan bullying tidak hanya mendapatkan hukuman saja, akan tetapi diharapkan memiliki kesadaran dan menanamkan sikap peduli, empati dan anti bully. Seperti yang dilakukan di SD N 1 Cepokomulyo, pihak sekolah sudah melakukan berbagai upaya untuk menangani kasus bullying yang terjadi di sekolah. Salah satunya yaitu memberikan pembinaan kepada siswa yang menjadi pelaku bullying. Selain itu, pihak sekolah juga memberikan catatan evaluasi kepada wali murid pada saat pembagian hasil akhir pembelajaran. Untuk membantu berjalannya program anti-bullying di lingkungan sekolah, penulis turut berpartisipasi dengan konsep yang berbeda dan menyenangkan sehingga bisa dengan mudah diterima oleh anak-anak. Penulis memberikan sosialisasi anti-bullying dengan menggunakan boneka tangan atau yang dikenal dengan hand puppet.

Hand puppet atau boneka tangan merupakan media yang dianggap efektif dalam penyampaian pembelajaran. Hand puppet adalah media bercerita yang digunakan untuk membantu anak-anak dalam memahami pembelajaran. Melalui media ini membuat suasana pembelajaran menjadi hidup, interaktif, dan komunikatif. Anak-anak menjadi lebih tertarik dan merasa seperti mereka sedang berinteraksi langsung dengan tokoh boneka tangan. Hand puppet juga menumbuhkan semangat belajar anak-anak dan membantu anak-anak dalam mengekspresikan perasaan mereka. Pendekatan hand puppet juga merupakan kesempatan bagi pengajar untuk menyampaikan pesan dan nilai-nilai moral bagi anak-anak. Hand puppet bisa menjadi strategi pembelajaran yang efektif dan menyenangkan.

Model pembelajaran role play atau bermain peran membuat anak-anak dan pengajar berimprovisasi yang dapat meningkatkan kepercayaan diri. Tujuan dari model pembelajaran ini adalah untuk mengembangkan kemampuan sosial dan emosional siswa, termasuk menumbuhkan rasa empati serta meningkatkan keterampilan komunikasi dan kerja sama antar siswa (Nurfidia, 2017). Penelitian oleh Yusnarti & Suryaningsih (2021) menunjukkan bahwa model pembelajaran role

playing memiliki pengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar, dimana metode ini mampu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa secara efektif. Selain itu, Afri Naldi et al. (2024) menegaskan bahwa model pembelajaran role playing juga dapat meningkatkan fokus peserta didik, sehingga proses belajar menjadi lebih optimal dan menyenangkan.

Agar proses pembelajaran bermain peran menjadi lebih menarik diperlukan media yang dapat menjadi penghibur, salah satunya menggunakan media hand puppet. Dengan menggabungkan model pembelajaran role play dengan media hand puppet memberikan dampak positif dalam meningkatkan keterampilan anak-anak. Pada saat bermain peran menggunakan hand puppet anak-anak akan merasa tertarik dan ikut masuk kedalam dunia boneka tangan yang diperankan tersebut. Tokoh-tokoh yang diperankan pun seperti tokoh keluarga seperti ayah, ibu, anak-anak, atau bu guru. Boneka tangan juga bisa memerankan tokoh hewan seperti monyet, buaya, kancil, dan lainnya. Diawali dari masing-masing pemeran mendapatkan peran dan bermain sesuai dengan peran yang mereka dapatkan. Bermain peran dapat mengembangkan kemampuan berbicara, meningkatkan kreativitas dan berimprovisasi terhadap peran tersebut.

Penggunaan hand puppet sebagai media pembelajaran tentang perilaku bullying di SD N 1 Cepokomulyo diharapkan dapat mendukung pelaksanaan program pencegahan bullying yang dijalankan pihak sekolah. Secara umum, hand puppet menjadi sebuah inovasi yang edukatif dan efektif untuk anak-anak. Melalui metode belajar sambil bermain, siswa tidak hanya merasa lebih tertarik, tetapi juga lebih mudah memahami pesan yang disampaikan lewat karakter boneka tersebut.

Metode Pelaksanaan

Metode pelaksanaan kegiatan sosialisasi Anti-Bullying di SDN 1 Cepokomulyo menggunakan Role-Play dengan media Hand Puppet sebagai medianya. Metode ini menggabungkan aktivitas belajar dan bermain yang dapat mengusir rasa bosan anak-anak dalam belajar serta memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna. Penggunaan media dan metode diharapkan bisa memberikan kesan yang berarti bagi anak-anak. Kegiatan ini melalui beberapa tahapan yang dapat dilihat pada Gambar 1. Dimulai dengan diskusi kepada pihak sekolah mengenai perilaku bullying yang terjadi di sekolah tersebut. Setelah mendapatkan data, mahasiswa merancang materi yang akan disampaikan dalam sosialisasi ke dalam bentuk power point. Materi yang disampaikan mencakup pengertian, bentuk perilaku, tempat terjadinya, serta cara menanggulangnya.



Gambar 1. Tahapan Kegiatan Sosialisasi *Anti-Bullying* di SDN 1 Cepokomulyo

Pada saat hari kegiatan berlangsung, kegiatan dibuka dengan pembukaan yang berisi penyampaian tujuan dan capaian yang diharapkan. Kemudian, dilanjut dengan ice breaking yang menyenangkan agar siswa fokus dan tidak bosan. Disusul dengan kegiatan role play bermediakan hand puppet yang menceritakan tentang 2 orang teman yang bertengkar karena merebutkan sesuatu sehingga salah satunya didorong dan terluka. Lalu, masuklah peran ketiga sebagai penengah dan penasehat. Kegiatan role play dibantu oleh moderator yang membacakan prolog dan alur cerita. Siswa diharapkan fokus dan mengikuti arahan dengan baik selama kegiatan berlangsung.

Setelah kegiatan role-play selesai, siswa diminta untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi yang dipresentasikan dan cerita yang dimainkan. Bentuk pertanyaan yang ditujukan dalam bentuk multiple choice yang ditampilkan melalui wordwall.net. Siswa yang dapat menjawab pertanyaan dengan tepat akan mendapatkan hadiah. Kegiatan ini diakhiri dengan sesi refleksi, dimana siswa dapat mengulas kembali apa yang telah dipelajari dari kegiatan ini dan membuat komitmen untuk menciptakan lingkungan yang aman dan nyaman. Akhir sesi kegiatan, siswa diberi gantungan kunci yang bertuliskan "*We are Anti-Bullying Squad*".

Melalui Metode role play, kegiatan ini tidak hanya sekedar penyampaian materi tentang bullying tetapi siswa juga dapat belajar apa saja perilaku nyata yang tanpa mereka sadari termasuk bullying melalui role play. Hand Puppet yang digunakan sebagai media penyampaian juga dapat menarik atensi siswa, menjadikan kegiatan berjalan seru dan menyenangkan tanpa adanya rasa bosan yang menyelimuti karena permainan karakter yang lucu. Metode ini dapat memberikan pemahaman kepada anak-anak tentang perasaan, sikap, tingkah laku, dan nilai-nilai, khususnya

terkait bullying, sehingga mereka dapat menghayati perasaan dan sudut pandang orang lain melalui bermain peran dengan boneka tangan

Hasil dan Pembahasan

Dalam sosialisasi anti-bullying yang diikuti oleh 75 siswa kelas 1, 2, dan 3 di SD N 1 Cepokomulyo, hand puppet digunakan sebagai media penyampaian materi dengan metode role play. Siswa menunjukkan respon antusias dan interaktif, terutama melalui pemilihan alur cerita dan karakter yang menyita perhatian mereka. Tiga karakter boneka berhasil membuat siswa terlibat aktif dalam melihat, menyimak, dan merespon kegiatan.

Respon sekolah sangat positif, tercermin dari kesiapan alat, tempat, dan jadwal yang disetujui. Sekolah telah melakukan upaya pencegahan bullying, termasuk pembinaan pelaku, dan penulis berkontribusi melalui sosialisasi ini. Hand puppet terbukti efektif menciptakan suasana pembelajaran yang hidup, interaktif, dan komunikatif, sehingga anak-anak lebih tertarik dan terlibat.

Kombinasi role play dengan hand puppet meningkatkan kepercayaan diri, empati, kemampuan berbicara, dan kreativitas siswa. Survei pascakegiatan menunjukkan peningkatan pemahaman konsep anti-bullying sebesar 30%, dengan 85% siswa melaporkan kemampuan lebih baik dalam mengenali dan menghadapi situasi bullying berdasarkan observasi. Melalui improvisasi dan peran karakter, anak-anak belajar memahami situasi bullying serta cara menghadapinya.

Langkah-langkah sosialisasi anti-bullying dimulai dengan koordinasi dengan pihak SD N 1 Cepokomulyo ditunjukkan dengan Gambar 2 untuk menyampaikan tujuan kegiatan menggunakan media hand puppet, yang ditujukan untuk siswa kelas 1 hingga 3. Pemilihan jenjang ini didasarkan pada tingginya risiko bullying di usia dini, sesuai dengan data bahwa 23% kasus terjadi di sekolah dasar (seperti disebutkan dalam abstrak penelitian ini). Media hand puppet dipilih karena efektivitasnya dalam membuat materi lebih menarik dan mudah dipahami, mendukung pembelajaran sambil bermain



Gambar 2. Mendatangi SD 1 Cepokomulyo dan berdiskusi mengenai proker

Persiapan ruangan meliputi penyediaan karpet, proyektor, sound system, dan integrasi tiga kelas (kelas 5 dan 6) untuk memfasilitasi kegiatan yang dapat dilihat pada Gambar 3. Siswa kelas 1-3 diundang ke ruangan tersebut, diikuti ice breaking melalui video untuk membangun fokus. Sosialisasi dimulai dengan pemaparan materi via PowerPoint berjudul "Fight Bullying", mencakup pengertian, jenis, efek, lokasi, dan pencegahan bullying tertera pada Gambar 4.



Gambar 3. Menyiapkan ruangan

Sesi utama menggunakan hand puppet dengan tiga karakter yang dapat dilihat pada Gambar 5: Valen (wanita kurus berambut panjang), Ketut (laki-laki tinggi berisi), dan Ibu Guru. Cerita menggambarkan Ketut yang membully Valen karena iri, diikuti intervensi Ibu Guru yang menasehati dan mendorong permintaan maaf, sehingga mereka berdamai. Cerita ini mengilustrasikan bullying sebagai perlakuan berulang yang menyebabkan kerugian fisik dan

mental, sesuai definisi Sukawati et al. (2021), serta sebagai pemaksaan yang menimbulkan rasa takut dan penderitaan, yang harus diatasi melalui pendidikan (Zakiyah, 2025).



Gambar 4. penyampaian materi bullying

Pendekatan ini diperkuat oleh penelitian sejenis, seperti Salim et al. (2023) yang menunjukkan bahwa bercerita dengan hand puppet efektif meningkatkan empati pada anak usia dini melalui pemahaman emosi. Jumarnis et al. (2023) menekankan pentingnya strategi pendidikan karakter sistematis di sekolah dasar untuk meminimalisir bullying, dengan hand puppet sebagai media yang membuat pembelajaran lebih hidup, menarik, dan komunikatif, sehingga nilai-nilai seperti empati, tanggung jawab, dan saling menghargai tertanam lebih efektif.



Gambar 5. Penampilan boneka tangan

Dalam cerita diatas dapat disimpulkan bahwa ketut melakukan tindakan bullying terhadap Valen, adapun tindakan bullying menurut Sukawati et al. (2021) menjelaskan bahwa bullying merupakan perlakuan yang menyebabkan kerugian fisik dan mental bagi orang lain, kegiatan bullying biasanya terjadi berulang – ulang dengan skala kecil ataupun besar. Menurut Zakiyah (2025) bullying dapat diartikan sebagai tindakan pemaksaan yang menimbulkan rasa takut, malu, dan penderitaan pada korban, dan harus diatasi melalui pendidikan dan kesadaran sosial.

Salim et al. (2023) mengungkapkan bahwa bercerita dengan boneka tangan efektif dalam meningkatkan empati pada anak usia dini. Media boneka tangan yang digunakan secara interaktif

dapat membantu anak-anak memahami berbagai emosi seperti senang, sedih, marah, dan takut, sehingga menumbuhkan rasa empati dan kepedulian terhadap orang lain. Menurut Jumarnis et al. (2023), strategi penanaman pendidikan karakter di sekolah dasar sangat penting untuk meminimalisir tindakan bullying. Pendekatan yang sistematis dan berkelanjutan dalam menanamkan nilai-nilai seperti empati, tanggung jawab, dan sikap saling menghargai dapat membantu menciptakan lingkungan sekolah yang lebih aman dan kondusif bagi perkembangan siswa. Penggunaan boneka tangan sebagai media pembelajaran juga membuat suasana belajar menjadi lebih hidup, menarik, dan komunikatif, sehingga pesan moral dapat tersampaikan dengan lebih efektif dan menyentuh hati anak-anak.

Sosialisasi anti-bullying yang dilaksanakan penulis di SD N 1 Cepokomulyo memberikan dampak positif. Dampak kegiatan terlihat dari respons siswa yang lebih peka terhadap bullying, seperti melaporkan insiden pukulan atau ejekan kepada wali kelas. Cerita hand puppet yang menarik, membantu anak memahami perilaku tidak pantas dan menumbuhkan empati sejak dini. Secara keseluruhan, metode ini mendukung pencegahan bullying dengan menciptakan lingkungan belajar yang aman dan kondusif, sejalan dengan teori pembelajaran interaktif yang mendorong partisipasi aktif anak.

Kesimpulan

Hand puppet dapat menumbuhkan semangat belajar anak-anak dan membantu anak-anak dalam mengekspresikan perasaan mereka. Pendekatan hand puppet juga merupakan kesempatan bagi pengajar untuk menyampaikan pesan dan nilai-nilai moral bagi anak-anak. Hand puppet bisa menjadi strategi pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Penggunaan hand puppet sebagai media pembelajaran di SD N 1 Cepokomulyo diharapkan dapat mendukung program pencegahan bullying yang dilaksanakan oleh pihak sekolah. Inovasi ini tidak hanya edukatif tetapi juga menyenangkan, memungkinkan anak-anak untuk belajar sambil bermain dan memahami pesan moral yang disampaikan melalui karakter-karakter boneka. Dengan pendekatan yang kreatif dan interaktif, diharapkan kesadaran dan empati anak-anak terhadap bullying dapat meningkat, menciptakan lingkungan sekolah yang lebih aman dan nyaman.

Daftar Pustaka

- Afri Naldi, Reval Oktaviandry, & Gusmaneli Gusmaneli. (2024). Model Pembelajaran Role Playing dalam Meningkatkan Fokus Peserta Didik. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 2(2), 133–140. <https://doi.org/10.55606/jubpi.v2i2.2938>
- Jumarnis, S. A., Anugerah, J. C., & Sinaga, Y. J. (2023). Strategi Penanaman Pendidikan Karakter Dalam Meminimalisir Bullying Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(3), 1103–1117.

- Mohan, T. A. M., & Bakar, A. Y. A. (2021). A systematic literature review on the effects of bullying at school. *Schoulid: Indonesian Journal of School Counseling*, 6(1), 35.
- Nurfidia, A. N. (2017). Menumbuhkan Sikap Empati Siswa Dengan Menggunakan Metode Role Model Dalam Pembelajaran IPS (Penelitian Tindakan Kelas di SMP 44 Bandung di Kelas VII A). *International Journal Pedagogy of Social Studies*, 1(1), 29. <https://doi.org/10.17509/ijposs.v1i1.2081>
- Octavia, D., Puspita, M., & Yan, L. S. (2020). Fenomena perilaku bullying pada anak di tingkat Sekolah Dasar. *Riset Informasi Kesehatan*, 9(1), 43. <https://doi.org/10.30644/rik.v9i1.273>
- Purwaningtyas, F. D., Septiana, Y., Aprilia, H., & Candra, G. (2023). DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PERKEMBANGAN PSIKOLOGI PADA ANAK SEKOLAH DASAR. *Jurnal Psikologi Wijaya Putra (Psikowipa)*, 4(1), 1–9. <https://doi.org/10.38156/psikowipa.v4i1.84>
- Salim, R. M. A., Gavinta, D. A. P., & Rumlatur, N. A. (2023). Bercerita dengan Boneka Tangan untuk Meningkatkan Empati Anak 4-6 Tahun. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 1710–1722. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i2.3879>
- Sofyan, F. A., Wulandari, C. A., Liza, L. L., Purnama, L., Wulandari, R., & Maharani, N. (2022). Bentuk bullying dan cara mengatasi masalah bullying di sekolah dasar. *Jurnal Multidisipliner Kapalamada*, 1(04), 496–504.
- Sukawati, A., Lidinillah, D. A. M., & Ganda, N. (2021). Fenomena Bullying Berkelompok di Sekolah Dasar . *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(2), 354–363.
- Yusnarti, M., & Suryaningsih, L. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 2(3), 253–261. <https://doi.org/10.54371/ainj.v2i3.89>
- Zakiah, R. A. (2025). Peran Guru Dalam Mengatasi Kasus Bullying di SD IT Al-Furqon. (Doctoral Dissertation, IAIN Metro).