



Pengaruh Implementasi *Role Playing* dan Buah Roh Terhadap Peminimalisiran *Bullying* di SMP Swasta Masehi Medan Tahun 2021

Fitri Irda Notalya Gulo

Sekolah Tinggi Bahasa Asing Persahabatan Internasional Asia Medan

e-mail:korespodensi: fitrigulo20@gmail.com

Abstract

This study aims to determine 1) the effect of role-playing implementation on the minimization of bullying. 2) The effect of implementing the fruit of the Spirit on the minimization of bullying. 3) The effect of implementing role-playing and the fruit of the Spirit together on the minimization of bullying. This study uses a quantitative descriptive method with a population of all students in grades VII-IX of SMP Swasta Masehi Medan with a total of 63 people with a sample of 31. Data was collected through the help of google workspace so that the answers to the questionnaire of all variables were obtained well analyzed through the SPSS 22 computer program. The results of data analysis concluded that 1) Minimizing bullying by implementing the role had an effect of 17.60% and another 82.40% influenced by other factors. Based on that, the hypothesis is accepted with a count of 3.624. 2) The fruit of the Spirit can influence the minimization of bullying by 18.10%, and other factors influence 81.90%. In connection with that, the hypothesis is accepted with a count of 4.243. 3) There is a positive and significant effect between the implementation of role-playing and the fruit of the Spirit on the minimization of bullying is 35.30%. And 64.70% were influenced by other factors. In connection with that, the hypothesis is accepted with a count of 17,004. Role-playing helps students experience the circumstances of others based on the roles played to practice the Fruit of the Spirit to give understanding and awareness to themselves to be kind to friends in their association.

Keywords: Implementation of Role-Playing, the fruit of Spirit, minimizing bullying

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui 1) Pengaruh implementasi *role playing* terhadap peminimalisiran *bullying*. 2) Pengaruh implementasi buah Roh terhadap peminimalisiran *bullying*. 3) Pengaruh implementasi *role playing* dan buah Roh secara bersama-sama terhadap peminimalisiran *bullying*. Penelitian ini menggunakan kuantitatif dengan metode deskriptif dengan Populasi seluruh siswa kelas VII-IX SMP Swasta Masehi Medan dengan jumlah 63 orang dengan sampel 31. Data dikumpulkan melalui bantuan google work space sehingga jawaban angket semua variabel diperoleh dengan baik dan dianalisis melalui program komputer SPSS 22. Hasil analisis data menyimpulkan bahwa 1) Peminimalisiran *bullying* dengan cara pengimplementasian *role playing* berpengaruh sebesar 17.60% dan 82.40% lainnya dipengaruhi oleh faktor lain. Berdasarkan itu maka hipotesis diterima dengan nilai t_{hitung} sebesar 3.624. 2) Buah Roh dapat mempengaruhi peminimalisiran *bullying* sebesar 18.10%, dan 81.90 % dipengaruhi oleh factor lain. Sehubungan dengan itu maka hipotesis diterima dengan nilai t_{hitung} sebesar 4.243. 3) Terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara implementasi *role playing* dan buah Roh terhadap peminimalisiran *bullying* sebesar 35.30% dan 64.70% dipengaruhi oleh faktor lainnya. Sehubungan dengan itu maka hipotesis diterima dengan nilai t_{hitung} sebesar 17.004. *Role playing* membantu siswa mengalami keadaan orang lain berdasarkan peran yang dilakukan, mempraktikkan buah Roh sehingga memberi pengertian dan kesadaran pada diri sendiri untuk dapat bersikap baik terhadap teman dalam pergaulannya.

Kata kunci: Implementasi *Role Playing*, Buah Roh, Peminimalisiran *Bullying*

PENDAHULUAN

Bullying di sekolah ialah perilaku negatif yang bersifat atau bernafsu menyerang (agresif) dengan menyalah gunakan kekuatan yang tidak seimbang baik secara individu atau kelompok secara terus menerus dengan tujuan menyakiti korban secara mental dan fisik di sekolah (Wiyani, 2012 : 15). Praktik *bullying* diantara siswa/siswi seangkatan menurut situs resmi KPAI (Komisi Perlindungan Anak Indonesia) mencatat dalam kurun waktu 9 tahun, dari

2011-2019 untuk *bullying* baik di pendidikan maupun sosial media, angkanya mencapai 2.473 laporan dan trend peristiwa *bullying* dengan berbagai kejadian terus meningkat. Trend peristiwa *bullying* dapat diketahui faktanya sebagai kejadian viral baik di tahun 2020 dan 2021.

Contohnya ialah siswi SMP Swasta Purworejo, Jawa Tengah (11-02-2020) *dibully* oleh 3 orang kakak kelasnya lantaran sakit hati karena korban menolak memberikan uang Rp. 2000, sehingga korban *dibully* dan dianiaya yang mana ditendang dan dipukuli pakai sapu secara bergantian saat korban sedang mengerjakan tugasnya didalam kelas, kejadian berlangsung sekitar pukul 08.00 WIB. Pelaku juga menyuruh salah satu teman untuk memvideokan aksi tersebut, selesai menjalankan aksinya para *pembullying* mengambil paksa uang korban sebanyak Rp.4000 dengan mengancam agar korban tidak melaporkan kejadian tersebut. Pelaku merupakan siswa pindahan karena bermasalah di sekolah yang lama, kejadian *bullying* terhadap siswi SMP Purworejo akhirnya terungkap setelah videonya tersebar di media sosial dan 3 orang pelaku ditetapkan sebagai tersangka oleh pihak kepolisian serta dijerat dengan pasal 80 UU no. 17 tahun 2016 tentang Undang-Undang perlindungan anak dengan ancaman hukuman 3 tahun 6 bulan (YouTube, Tribunnews.com, 14 Februari 2020).

Tahun 2021 kasus tentang perundungan atau *bullying* kembali viral, yaitu siswi SMA yg berusia 16-17 tahun di Kotamobagu, Sulawesi Utara melakukan aksi perundungan atau *bullying* hingga menganiaya temannya sendiri. Pelaku terdiri dari 3 orang yaitu teman korban yang berbeda sekolah dilatarbelakangi, karena korban meng-upload status serta menjelek-jelekkan salah satu keluarga pelaku, sehingga pelaku meminta jumpa dan klarifikasi masalah tersebut, namun yang ada saat bertemu bukan mengklarifikasi tetapi menarik korban dari atas motor dan diseret diaspal hingga terluka dan terjatuh. Kejadian tersebut viral di media sosial dan tersebar di hp warga hingga keluarga korban akhirnya mengadukan kejadian tersebut dan polisi menindak lanjuti pelaku dengan meminta keterangan dan diberi pengarahan. (YouTube, tvOneNews: Viral video perundungan siswi di Kotamobagu, 03 Maret 2021).

Faktor-faktor *bullying* yang dijelaskan diatas terjadi dalam bentuk verbal dan non verbal, serta *bullying* dalam bentuk fisik. Contoh bentuk *bullying* tersebut ialah siswa/siswi saling menghina, mengucilkan, menatap tajam, menyindir-nyindir, memberi berbagai julukan dengan segala keanehan korban menurut pelaku misalnya si cacat, si gendut, si pendek, si rambut kembang, menyebut teman dengan panggilan nama orang tua, kadang sengaja menendang bangku teman yang cacat hingga terjatuh bila tidak mau berbagi tugas, tendang-tendangan kaki disamping sekolah saat reses dan pulang sekolah akibat gurauan yang berlebihan. Berdasarkan faktor-faktor dan dampak *bullying* yang telah dijelaskan diatas, *bullying* di

sekolah wajib dihindari dengan melakukan meminimalisir (pencegahan) seperti melaksanakan bimbingan konseling di sekolah, sosialisasi anti-*bullying* kepada siswa, menerapkan sanksi disiplin kepada pembullying, melakukan pengimplementasian *role playing* (bermain peran) dan buah Roh.

Selanjutnya melalui *role playing* dapat memperluas interaksi sosial dan meningkatkan keterampilan sosial yaitu belajar bagaimana berbagi, hidup bersama, mengambil peran, dan belajar hidup di dalam masyarakat umum. Serta membantu perkembangan kepribadian dan emosi siswa, melalui berbagai peran yang diperagakan dimana dapat mengutarakan perasaan, menyatakan diri dalam keadaan yang tidak mengancam, dan memperhatikan peran orang lain. Melalui *role playing* siswa juga diajar untuk belajar mematuhi aturan serta menghargai hak orang lain. Kedekatan hubungan dengan Allah terjadi karena ada iman percaya di dalam Kristus pada diri seseorang sehingga mempengaruhi manusia bahwa setiap orang yang berkeyakinan harusnya memiliki sikap hidup yang baik dan nyata bukan sekedar kata (adanya karakter Kristus dalam diri orang percaya). Menghasilkan sikap hidup yang baik dan nyata pada sesama dan orang lain memerlukan kesadaran dalam pribadi siswa sendiri. Tujuan mengingatkan dan mempraktikkan buah Roh pada siswa karena semakin hilang sikap baik yang harusnya tampak dalam perkataan dan perbuatan. Maka dari itu Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui, Pengaruh implementasi *role playing* terhadap meminimalisir *bullying*, Pengaruh implementasi buah Roh terhadap meminimalisir *bullying*, serta pengaruh implementasi *role playing* dan buah-buah Roh secara bersama-sama terhadap meminimalisir *bullying*.

METODOLOGI PENELITIAN

Jenis penelitian ini kuantitatif dengan metode deskriptif. Metode deskriptif ialah satu metode yang meneliti status sekelompok manusia, suatu objek, suatu set kondisi, suatu sistem pemikiran ataupun suatu kelas peristiwa pada masa sekarang (Nazir, 1988 : 63; dalam Amrizal, 2019 : 70). Penelitian ini terdiri tiga variabel, yakni: Variabel terikat (Y): Peminimalisir *Bullying*, Variabel bebas (X1): *Role Playing* dan Variabel bebas (X2): Buah Roh. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat melalui desain penelitian sebagai berikut:

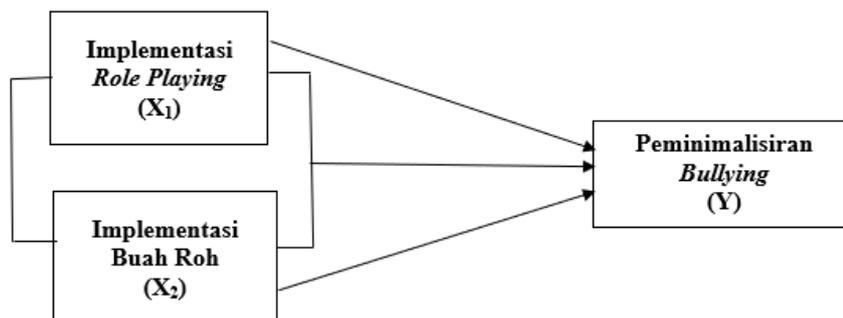


Fig. 1. Desain Penelitian

Berdasarkan judul penelitian yakni Pengaruh Implementasi *Role Playing* dan Buah Roh Terhadap Minimalisir *Bullying* di SMP Swasta Masehi Medan Tahun 2021, penelitian dilaksanakan penulis bertempat di SMP Swasta Masehi Medan. Pelaksanaan penelitian direncanakan akan dimulai pada awal Agustus 2021. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII-IX SMP Swasta Masehi Medan dengan jumlah 63 orang, sehubungan dengan itu karena populasi dalam penelitian ini < 100 dan berhubung karena situasi pandemi covid 19 maka sekolah hanya mengizinkan 1 kelas untuk di teliti yaitu sebanyak 31 siswa. Jadi penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling* karena pertimbangan tertentu yang bertujuan dilakukan dengan cara mengambil subjek bukan didasarkan strata, random, atau daerah, tetapi didasarkan atas adanya tujuan tertentu (Winarno, 2013).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh terhadap siswa kelas IX SMP Swasta Masehi Medan Tahun Pembelajaran 2021/2022 yang dapat dilihat pada lampiran diperoleh data jawaban siswa dari 31 responden, maka hasil analisis deskriptif data tersebut menampilkan skor tertinggi dan skor terendah, rata-rata, modus, median, simpangan baku dan sebaran data untuk menentukan banyaknya kelas interval digunakan rumus *Sturges* : k (banyak kelas) = $1 + (3,3) \times \log n$, sedang L (lebar kelas) = R/k . Selanjutnya untuk mengolah hasil perhitungan data akan dilaksanakan dengan bantuan program komputer SPSS (*Statistical Product and Service Solutions*) 22.

Sehubungan dengan itu penelitian ini dimaksudkan untuk mengukur ketiga variabel yaitu: *role playing* (X1), buah Roh (X2), dan *bullying* (Y) yang dilakukan terhadap responden. Masing-masing variabel diukur secara terpisah melalui instrument masing-masing. Berikut ini paparan data dari seluruh variabel yang dirangkum dalam tabel 1.

Tabel 1. Tabel Paparan Data X₁,X₂, dan Y

Nilai Statistik	Variabel		
	X ₁	X ₂	Y
Skor Tertinggi	119.00	180.00	280.00
Skor Terendah	93.00	121.00	261.00
Mean	106.741	146.000	270.871
Median	104.000	138.000	273.00
Modus	115.00	180.00	263.00
Standar Deviasi	5.98964	17.6609	6.06812
Varians	35.8689	32.2784	36.8221
Range	27.00	59.00	19.00

1. Variabel *Role Playing* (X₁)

Berdasarkan hasil penelitian dengan responden 31 siswa, diperoleh nilai tertinggi = 119.00 dan nilai terendah = 93.00 dengan mean = 106.7419; median = 104.000; modus = 115.00; standar deviasi = 5.98964; varians = 35.8689; range = 27.00. Selanjutnya Sampel variabel *role playing* pada penelitian ini berjumlah n=31, sehingga dapat diketahui banyak kelas interval (bk) = $1+3,3 \times \log(31) = 5,92$ dibulatkan jadi 6 Sedangkan lebar kelas R/k = $27/6 = 4,5$ dibulatkan jadi 5. Distribusi frekuensi skor *role playing* dapat dilihat pada tabel 4.2. berikut:

Tabel 2 Distribusi Frekwensi *Role Playing*

Interval	Frekwensi Absolut (Fo)	Frekwensi Relatif (% Fo)	Kategori <i>Role Playing</i>
90-94	1	3,22	Minimum
95-99	1	3,22	Minimum
100-104	9	29,03	Minimum
105-109	11	35,48	Maximum
110-114	4	12,90	Maximum
115-119	5	16,12	Maximum
Jumlah	31	100	-

Tabel 2 memperlihatkan bahwa responden yang memiliki keterlibatan *role playing* secara minimum sebanyak 11 responden (35,48 %) dan responden yang keterlibatan *role playing* secara maximum sebanyak 20 responden (64,52%). Interval nilai angka hasil pementasan *role playing* yang diperoleh siswa dapat dilihat pada histogram gambar 4.1. berikut:

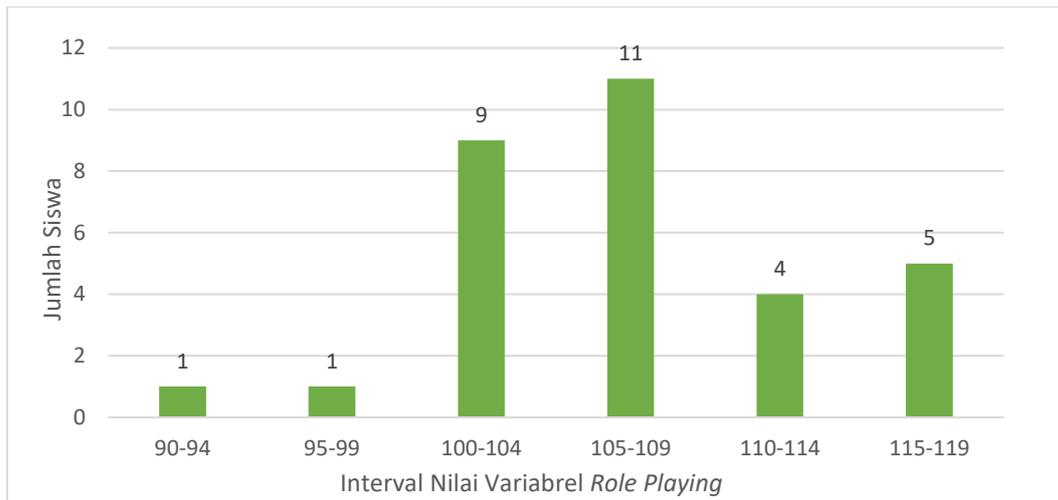


Fig.2 Interval Nilai Variabel *Role Playing* (X_1)

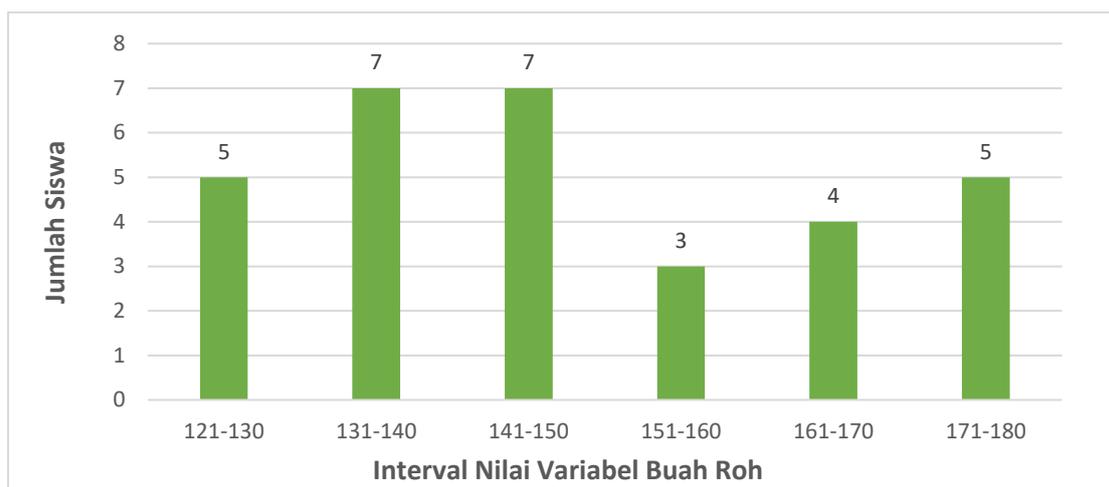
2. Variabel Data Buah Roh (X_2)

Berdasarkan hasil penelitian dengan responden 31 siswa, diperoleh nilai tertinggi = 180.00 dan nilai terendah = 121.00 dengan mean = 146.000; median = 138.000; modus = 180.00; standar deviasi = 17.6609; varians = 32.2784; range = 59.00. Selanjutnya sampel variabel buah Roh pada penelitian ini berjumlah $n=31$, sehingga dapat diketahui banyak kelas interval $(bk) = 1+3,3 \times \log(31) = 5,92$ dibulatkan jadi 6 sedangkan lebar kelas $R/k = 59/6 = 9,8$ dibulatkan jadi 10. Distribusi frekuensi skor *role playing* dapat dilihat pada tabel 4.3 berikut:

Tabel. 3 Distribusi Frekwensi Buah Roh

Interval	Frekwensi Absolut (F_o)	Frekwensi Relatif (% F_o)	Kategori Buah Roh
121-130	5	16,12	Minimum
131-140	7	22,58	Minimum
141-150	7	22,58	Maximum
151-160	3	9,67	Maximum
161-170	4	12,90	Maximum
171-180	5	16,12	Maximum
Jumlah	31	100	-

Tabel. 3 memperlihatkan bahwa responden yang memiliki keterlibatan buah roh secara minimum sebanyak 12 responden (38,70 %) dan responden yang keterlibatan buah roh secara maximum sebanyak 19 responden (61,30 %). Interval nilai angka dari hasil implementasi buah roh yang diperoleh siswa dapat dilihat pada histogram gambar 4.2. berikut:

Fig.3 Interval Nilai Variabel Buah Roh (X_2)

3. Variabel Data *Bullying* (Y)

Berdasarkan hasil penelitian dengan responden 31 siswa, diperoleh nilai tertinggi = 280.00 dan nilai terendah = 261.00 dengan mean = 270.871; median = 273.00; modus = 263.00; standar deviasi = 6.06812; varians = 36.8221; range = 19.00. Selanjutnya sampel variabel *Bullying* pada penelitian ini berjumlah $n=31$, sehingga dapat diketahui banyak kelas interval (bk) = $1+3,3 \times \log(31) = 5,92$ dibulatkan jadi 6 Sedangkan lebar kelas $R/k = 19/6 = 3,1667$ dibulatkan jadi 4.

Tabel. 4 Distribusi Frekwensi *Bullying*

Interval	Frekwensi Absolut (F_o)	Frekwensi Relatif (% F_o)	Kategori <i>Bullying</i>
261 – 263	7	22,58	Minimum
264 – 266	3	9,67	Minimum
267 – 269	2	6,45	Minimum
270 – 272	3	9,67	Minimum
273 – 275	9	29,03	Maximum
276 – 280	7	22,58	Maximum
Jumlah	31	100	-

Tabel.4 memperlihatkan bahwa responden yang memiliki keterlibatan *bullying* secara minimum sebanyak 15 responden (48,38 %) dan responden yang keterlibatan *bullying* secara maximum sebanyak 16 responden (51,61 %). Rentang nilai angka dari hasil peminimalisiran *bullying* yang diperoleh siswa dapat dilihat pada histogram fig. 4 berikut:

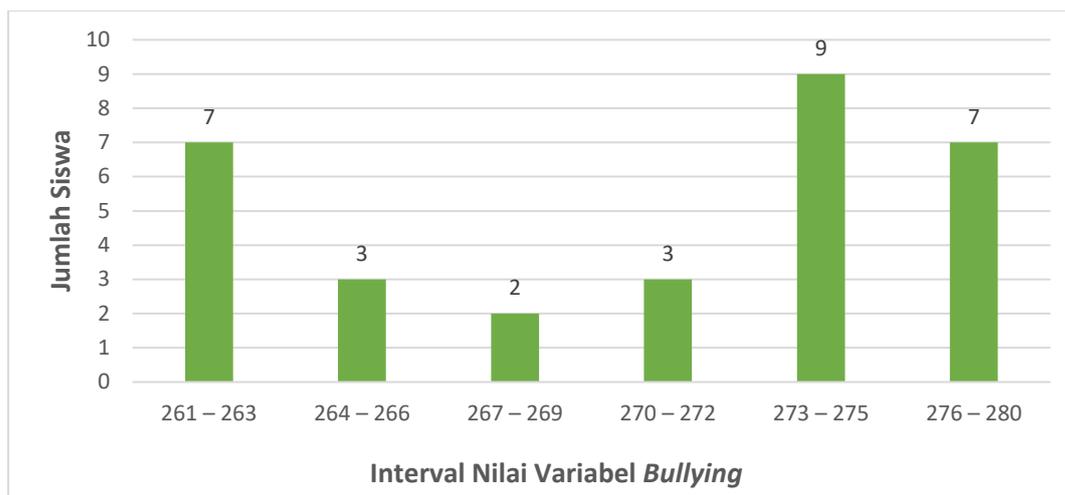


Fig.5 Interval Nilai Variabel *Bullying* (Y)

Uji Persyaratan Analisis

Sebelum pengujian hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji persyaratan analisis yaitu uji normalitas, uji homogenitas, dan uji linieritas.

1. Uji Normalitas

Untuk memperoleh sebaran data yang normal dari setiap variabel penelitian dilakukan pengujian normalitas dengan menggunakan SPSS 22 dengan rumus *kolmogorov smirnov* dimana data dikatakan berdistribusi normal apabila nilai *Asmp. Sig. (2-tailed)* > 0.05.

Tabel .5 Ringkasan Hasil Uji Normalitas

Variabel Uji Normalitas	Asymp. Sig. (2-tailed)	A	Kesimpulan
X ₁	0.615	0.05	Normal
X ₂	0.861	0.05	
Y	0.470	0.05	

Berdasarkan tabel.5 dapat diketahui bahwa nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* variabel *role playing* sebesar 0,615 artinya lebih besar dari 0,05 ($0,615 > 0,05$) sehingga dapat disimpulkan bahwa data normal. Selanjutnya nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* buah Roh sebesar 0,861 artinya lebih besar dari 0,05 ($0,861 > 0,05$) sehingga dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal dan nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* sebesar 0,470 artinya lebih besar dari 0,05 ($0,470 > 0,05$) sehingga dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dimaksudkan untuk memperlihatkan bahwa dua atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi yang memiliki variansi yang sama. Perhitungan uji homogenitas menggunakan software SPSS 22 adalah dengan uji statistic *based of Mean* dengan melihat harga signifikansi. Cara menafsirkan uji statistic *based of Mean* ini adalah jika nilai sig $> 0,05$ maka dapat dikatakan bahwa variasi data adalah homogen.

Tabel.6 Ringkasan Hasil Uji Homogenitas

Variabel Uji Homogenitas	Based of Mean	α	Kesimpulan
X ₁ dengan Y	0.072	0.05	Homogen
X ₂ dengan Y	0.154	0.05	

Berdasarkan table. 6 di atas diketahui bahwa nilai signifikansi variable *bullying* (Y) berdasarkan variabel *role playing* (X₁) pada interpretasi Sig. *based on Mean* = 0.072 $> 0,05$ artinya data berdistribusi homogen. Selanjutnya nilai signifikansi variable *bullying* (Y) berdasarkan variabel buah Roh (X₂) pada interpretasi Sig. *based on Mean* = 0.154 $> 0,05$, artinya data berdistribusi homogen.

3. Uji Linieritas

Uji linearitas berguna untuk mengetahui ada tidaknya hubungan secara linear antara variabel Y terhadap setiap variabel X₁ dan X₂ yang hendak diuji. Aturan untuk keputusan linearitas didapat dengan membandingkan nilai signifikansi dari deviation from linearity yang dihasilkan dari uji linearitas (menggunakan bantuan SPSS 22) dengan nilai alpha yang digunakan. Jika nilai signifikansi dari Deviation from Linearity $> \alpha$ (0,05) maka nilai tersebut linear. Hasil uji linearitas ditunjukkan dalam tabel sebagai berikut :

Tabel. 7 Hasil Uji Linearitas

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
<i>Bullying</i> (Y) * <i>Buah Roh</i> (X ₂)	Betwe en Group s	(Combined)	2049.137	33	62.095	2.516	.000
		Linearity	1223.163	1	1223.163	49.552	.000
		Deviation from Linearit y	825.974	32	25.812	1.046	.403

	Withi n Grou ps	9873.750	400	24.684		3.554	
	Total	11922.887	433				
<i>Bullying</i> (Y) * <i>Buah</i> <i>roh</i> (X ₁)	Betwe en Group s	(Combined)	1835.017	32	57.344	2.279	.000
		Linearity	1098.227	1	1098.227	43.655	.000
		Deviatio n from Linearity	736.790	31	23.767	.945	.555
	Withi n Grou ps	10087.870	401	25.157	4553		
	Total	11922.887	433				

Berdasarkan table.7. di atas nilai signifikansi devitiation of linearity dari hubungan variabel X₁ dan X₂ terhadap variabel Y > 0,05 yaitu 0.403 dan 0.555 > 0.05. hal itu bearti bahwa hubungan antara kedua variabel *Buah roh*(X₁) dan *Buah Roh* (X₂) dengan variabel *Bullying* (Y) adalah terdapat hubungan yang linier.

C. Uji Korelasi

Uji korelasi merupakan suatu uji yang digunakan untuk mencari nilai korelasi suatu variabel dengan variabel lainnya, apakah korelasi bersifat positif atau negatif.

Tabel.8 Ringkasan Hasil Uji Korelasi

Variabel Uji Korelasi	Koefisien Korelasi	Sig. (2-tailed)	α	Kesimpulan
X ₁ dengan Y	0.680	0.02	0.01	Positif
X ₂ dengan Y	0.720	0.001	0.01	

Dari table. 8 di atas diketahui bahwa nilai koefisien korelasi pearson variabel *role playing* (X₁) dengan *Bullying* (Y) sebesar 0.680, artinya masuk dalam kategori kuat hubungannya dan nilai Sig (2-tailed) sebesar 0.001 < 0.02, berarti hubungan kedua variabel signifikan. Sementara variabel uah Roh (X₂) dan *Bullying* (Y) sebesar 0.720, masuk dalam kategori kuat hubungannya dan diperoleh nilai Sig (2-tailed) sebesar 0.001 < 0.00, berarti hubungan kedua variabel signifikan.

D. Korelasi Ganda

Korelasi ganda yaitu suatu alat statistik yang berguna untuk mengetahui hubungan yang terjadi antara variabel variabel *role playing* (X_1) dan buah roh (X_2) terhadap variabel *bullying* (Y). Berikut tabel 9. ringkasan hasil uji korelasi ganda:

Tabel.9 Ringkasan Hasil Uji Korelasi Ganda

Variabel Korelasi Ganda	Correlation	Sig. (2-tailed)	Hubungan
X_1, X_2 dengan Y	0.680	0.000	Kuat

Dari tabel. 9 di atas diketahui korelasi antara variabel *role playing* (X_1) dan buah Roh (X_2) sebesar 0.680 , artinya kedua variabel mempunyai hubungan kuat dan nilai sig. (2-tailed) sebesar $0.000 < 0.05$ berarti kehadiran variabel *bullying* (Y) bersifat signifikan karena *bullying* tidak hanya berhubungan dengan *role playing* tetapi juga berhubungan dengan buah Roh.

E. Uji Regresi Linier Sederhana dan Ganda

Analisis regresi linier sederhana digunakan untuk mengetahui hubungan fungsional antara variabel Y dan variabel X yaitu dengan menggunakan rumus $Y = a + bX$ sementara untuk regresi linier ganda digunakan rumus $Y = a + b_1X_1 + b_2X_2$. Tabel 10. berikut ringkasan uji regresi linier sederhana dan ganda:

Tabel.10 Ringkasan Hasil Uji Regresi Linier Sederhana dan Ganda:

Variabel Uji Regresi Sederhana dan Ganda	Persamaan Regresi	t_{hitung}	$t_{tabel(\alpha,n)}$	Keterangan
X_1 dengan Y	$Y = 28.730 + 0.500X_1$	3.624	2.042	Signifikan
X_2 dengan Y	$Y = 29.305 + 0.545X_1$	4.243		
X_1, X_2 dengan Y	$Y = 2.873 + 0.490X_1 + 0.495X_2$	3.980, 4192		

Berdasarkan table. 10 di atas diketahui persamaan regresi linier sederhana antara variabel *role playing* (X_1) dan Variabel *bullying* (Y) dapat ditulis: $Y = 28.730 + 0.500X_1$. Persamaan regresi ini menunjukkan bahwa dalam keadaan konstanta= 28.730 maka *role playing* (X_1) akan meningkat 0.500 kali dari *bullying* (Y). Selanjutnya diketahui nilai t_{hitung} sebesar $3.624 > t_{tabel(\alpha,n)}(0.05,31) = 2.042$ berarti terdapat hubungan linier secara signifikan antara *role playing* (X_1) dengan *bullying* (Y).

Sehubungan dengan itu maka persamaan regresi antara variabel *role playing* (X_1) dan buah Roh (X_2) dengan *bullying* (Y) dapat ditulis: $Y = 2.873 + 0.490X_1 + 0.495X_2$ Persamaan regresi ini menunjukkan bahwa (1) Konstanta sebesar 2.837 artinya jika *role playing* (X_1) dan buah roh (X_2) nilainya adalah 0 maka *bullying* (Y) nilainya sebesar 2.873, (2) Koefisien regresi variabel *role playing* (X_1) sebesar 0.490, artinya jika variabel dependen lainnya tetap dan *role playing* (X_1) mengalami kenaikan sebesar satu satuan maka *bullying* (Y) akan mengalami peningkatan sebesar 0.490 dan (3) Koefisien regresi variabel buah Roh (X_2) sebesar 0.495 artinya jika variabel dependen tetap dan buah Roh (X_2) mengalami peningkatan satu satuan, maka *bullying* (Y) akan mengalami peningkatan sebesar 0.495. Selanjutnya diketahui t_{hitung} untuk X_1 sebesar $3.980 > t_{tabel(\alpha,n)} (0.05, 31) = 2.042$ berarti terdapat hubungan signifikan secara partial antara *role playing* (X_1) dengan *bullying* (Y), dan diketahui t_{hitung} untuk X_2 $4.192 > t_{tabel(\alpha,n)} (0.05, 31) = 2.042$ berarti terdapat hubungan signifikan secara partial antara buah Roh (X_2) dengan *bullying* (Y).

F. Uji Koefisien Determinasi

Uji koefisien determinasi merupakan suatu uji yang digunakan untuk mencari nilai korelasi serta persentase pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat. Mencari harga koefisien determinasi dapat dilakukan dengan rumus $r^2 = (r_{xy})^2 \times 100\%$ tetapi dalam hal ini dikerjakan melalui SPSS 22. Tabel 11. berikut adalah ringkasan koefisien determinasi:

Tabel.11 Ringkasan Hasil Uji Koefisien Determinasi

Variabel Uji	R	R square	Hubungan
X_1 dengan Y	0.607	0.176	Kuat
X_2 dengan Y	0.707	0.181	
X_1, X_2 dengan Y	0.788	0.353	

Pada table.11 di atas menjelaskan besarnya nilai korelasi (R) variabel *role playing* (X_1) dengan *bullying* (Y) sebesar 0.607. Hal ini menjelaskan bahwa terdapat hubungan kuat (0.600 – 0.800) antara *role playing* (X_1) dengan *bullying* (Y). Dari nilai tersebut diperoleh nilai koefisien determinasi sebesar 0.176, yang mengandung pengertian bahwa pengaruh variabel bebas *role playing* terhadap variabel *bullying* adalah sebesar 17.60%, sedangkan nilai sisanya 82.40% dipengaruhi oleh variabel lain.

Selanjutnya besarnya nilai korelasi (R) variabel buah Roh (X_2) dengan *bullying* (Y) sebesar 0.707. Hal ini menjelaskan bahwa terdapat hubungan kuat (0.600 – 0.800) antara buah Roh dengan *bullying*. Dari nilai tersebut diperoleh nilai koefisien determinasi sebesar 0.181,

yang mengandung pengertian bahwa pengaruh variabel bebas buah Roh terhadap variabel *bullying* adalah sebesar 18.10%, sedangkan nilai sisanya 81.90% dipengaruhi oleh variabel lain.

Seterusnya besar nilai korelasi R variabel *role playing* dan buah Roh secara bersama-sama dengan *bullying* yaitu sebesar 0.788. Hal ini menjelaskan bahwa terdapat hubungan kuat (0.600 – 0.800) antara *role playing* dan buah Roh secara bersama-sama dengan *bullying*. Dari nilai tersebut diperoleh nilai koefisien determinasi sebesar 0.353, yang mengandung pengertian bahwa pengaruh variabel bebas *role playing* dan buah Roh terhadap variabel *bullying* adalah sebesar 35.30%, sedangkan sisanya 64.70% dipengaruhi oleh factor lain.

G. Pengujian Hipotesis

Uji hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap perumusan penelitian, maka untuk menjawab hipotesis dilakukan perhitungan uji hipotesis menggunakan SPSS 22. Ringkasan Hasil Pengujian Hipotesis pada tabel.12. berikut:

Tabel.12 Ringkasan Hasil Pengujian Hipotesis

Variabel Uji	t_{hitung}	$t_{tabel(0.05, n-2)}$	Sig.	α	Kesimpulan
X ₁ dengan Y	3.624	2.045	0.001	0.05	Diterima
X ₂ dengan Y	4.243		0.000	0.05	
X ₁ , X ₂ dengan Y	17.004		0.000	0.05	

1. Hipotesis Pertama

Terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara implementasi *role playing* terhadap meminimalisir *bullying*. Dari hasil tabel 4.12. di atas diketahui nilai t_{hitung} sebesar 3.624 dibandingkan dengan $t_{tabel(\alpha, n-2)} (0.05, 29) = 2.045$ berarti $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $(3.624 > 2.045)$, dan diperoleh nilai Sig. sebesar $0.001 < 0.05$, kesimpulannya terdapat pengaruh yang signifikan antara implementasi *role playing* terhadap meminimalisir *bullying*.

2. Hipotesis Kedua

Terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara implementasi buah Roh terhadap meminimalisir *bullying*. Pengujian hipotesis kedua dilakukan pada tabel berikut ini. Dari tabel 4.12. di atas diketahui nilai t_{hitung} sebesar 4.243 dibandingkan dengan $t_{tabel(\alpha, n-2)} (0.05, 29) = 2.045$ berarti $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $(4.243 > 2.045)$, dan diperoleh nilai Sig. sebesar $0.000 <$

0.05, kesimpulannya terdapat pengaruh yang signifikan antara implementasi buah Roh terhadap peminimalisiran *bullying*.

3. Hipotesis Ketiga

Terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara implementasi *role playing* dan buah Roh secara bersama-sama terhadap peminimalisiran *bullying*. Dari tabel 4.12. di atas diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 17.004 sedangkan t_{tabel} pada distribution tabel nilai 0.05 dengan df (2.65) sebesar 3.15. Karena nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $(17.004 > 3.15)$ berarti terdapat pengaruh secara signifikan antara variabel *role playing* (X_1) dan buah Roh (X_2) secara bersama-sama terhadap peminimalisiran *bullying* (Y).

H. Pembahasan Hasil Penelitian

Berikut ini akan dijelaskan pembahasan hasil penelitian yaitu:

1. Variabel *Role Playing* (X_1) Mempunyai Pengaruh Yang Signifikan Terhadap *Bullying* (Y)

Dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa implementasi *role playing* mempunyai pengaruh terhadap *bullying* sebesar 17.60%. *Role playing* dalam pelaksanaannya memberikan pengaruh terhadap siswa untuk membantu memecahkan masalah dan bagaimana pemecahannya sesuai dengan yang dibahas dalam proses belajar melalui memperagakan suatu masalah secara singkat sehingga siswa bisa mengenali tokohnya dan mampu mengekspresikan perasaan tanpa ada keterbatasan kata atau gerak.

Menghayati peran yang dimainkan artinya menempatkan diri pada posisi yang dialami atau dirasakan orang lain hal ini memicu siswa untuk menganalisis dan mengubah sikap sebagaimana siswa menerima setiap karakter yang diperankan, selanjutnya menghasilkan interaksi yang baik kepada individu, meningkatkan rasa peduli, dapat mengembangkan sikap sopan, Siswa dapat menganalisis nilai dan perilakunya masing-masing. Pementasan *role playing* yang dilakukan siswa membantu mereka untuk mengetahui lebih dalam lagi tentang *bullying* yang dapat merugikan orang lain bahkan tindakan *bullying* yang sering tidak disadari dapat mengakibatkan kebiasaan yang terus berlangsung tanpa diketahui bahwa hal tersebut mengarahkan diri pada sikap-sikap yang kurang berkenan untuk diterima orang lain.

2. Variabel Buah Roh (X_2) Mempunyai Pengaruh Yang Signifikan Terhadap *Bullying* (Y)

Dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa implementasi *role playing* mempunyai pengaruh terhadap *bullying* sebesar 18.10%. Buah Roh merupakan satu kesatuan yang terdiri

dari 9 bagian yang tak terpisahkan. Artinya berbagai nilai yang ada dalam ke-9 buah Roh terlihat nyata secara bersamaan dalam proses kehidupan baik itu perkataan maupun tindakan sebagai bukti bahwa seseorang yang percaya pada Kristus hidupnya telah dibaharui tidak lagi hidup dalam keduniawiaan atau dalam artian seseorang yang sadar bahwa dirinya adalah milik Kristus maka mampu menahan diri dan bisa membedakan baik buruk serta dampak dari yang dilakukan.

Pelaksanaan buah Roh dalam pementasan drama kembali mengingatkan bahkan memberi bahan perbandingan kepada siswa dengan berbagai tindakan *bullying* yang mereka lakukan di sekolah bahwa memang pola dan kebiasaan tindakan yang kurang baik tidak sesuai dengan nilai dari buah Roh yang ada. Selanjutnya dari pengenalan buah Roh membuka pikiran siswa sebab ada beberapa yang sama sekali tidak mengetahui tentang nilai-nilai dari buah Roh padahal nilai-nilai tersebut selalu berada dalam kehidupan tergantung dari berbagai pribadi untuk melakukannya dalam kehidupan nyata. Jadi implementasi buah Roh yang dilakukan siswa semakin memberi intopeksi bagi pribadi masing-masing siswa dengan tindakan *bullying* yang disadari maupun tidak dalam berbagai tindakan ataupun reaksi dalam pergaulan. Siswa merasakan bahwa untuk direndahkan, dasingkan, dipukul, diejek, dan berbagai bentuk *bullying* lainnya sama sekali tidaklah baik berada pada posisi tersebut.

3. Variabel *Role Playing* (X₁) dan Buah Roh (X₂) Secara Bersama-sama Mempengaruhi *Bullying* (Y)

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan secara bersama-sama antara implementasi *role playing* dan buah Roh terhadap *bullying* sebesar 35. manusia atau dimana siswa bisa berperan, memainkan peranan dalam dramatisasi masalah sosial atau psikologis yang di dalam drama terkandung nilai-nilai dari buah Roh yang dipraktekkan secara langsung oleh siswa terhadap kelompoknya.

Selanjutnya hal tersebut memudahkan siswa mengerti tentang nilai kebaikan dari buah Roh dan tindakan *bullying* yang 30%. *Role playing* dan buah Roh secara bersama-sama memberi pengaruh pada siswa yang mana *role playing* memungkinkan siswa untuk mengenal perasaannya sendiri dan perasaan orang lain dengan mendramatisasikan tingkah laku, ungkapan gerak-gerik wajah seseorang dalam hubungan sosial antar

menyakiti orang lain tanpa bertanggung jawab. Disisi lain *role playing* dan buah Roh dalam pementasannya menyatukan siswa dengan berbagai karakter yang semakin menunjukkan ke kompakkan, rasa bertanggung jawab, dan peduli terhadap teman lain dengan

drama yang diberikan oleh peneliti. Pelaksanaan *role playing* dan buah Roh melalui pementasan yang dilakukan memberi pengaruh pada siswa bagaimana bertutur kata lembut, bahkan cara meminta tolong yang sopan tanpa menyinggung. Serta membangkitkan semangat karena *role playing* memberi suasana baru terhadap siswa dalam belajar dengan keterlibatan langsung. Situasi drama yang berlangsung mengurangi berbagai tindakan *bullying* dalam grup ataupun kelas sebab memicu interaksi sosial antara siswa bertanggung jawab dengan tugas yang diberi.

I. Keterbatasan Penelitian

Peneliti menyadari penelitian ini belum sempurna walaupun telah dilakukan secara optimal dengan cara menghindari kesalahan-kesalahan sekecil apapun itu namun tidak menutup kemungkinan terjadi ketidaksempurnaan dalam menjalankan proses pada penelitian ini, adapun keterbatasan tersebut yang disadari oleh peneliti nampak dari beberapa hal yaitu:

1. Peneliti, tentang keterbatasan menentukan Indikator yang tepat sehingga dalam menyusun butir-butir pernyataan angket memungkinkan untuk tidak menjawab secara keseluruhan apa yang hendak diukur yaitu menjawab variabel implementasi *role playing* dan buah Roh dengan teori dan ketepatan dari pernyataan untuk mendapatkan Peminimalisir *bullying* yang sesuai yang dialami siswa.
2. Responden, tentang kejujuran, keseriusan untuk menjawab angket pada penelitian ini mengisi kuesioner pada variabel implementasi *role playing* dan buah Roh terhadap Peminimalisir *bullying*
3. Alat ukur yang digunakan adalah angket dalam bentuk daftar pernyataan dengan implementasi *role playing* dan Buah Roh skala Likert untuk mendapatkan data digunakan cara *self-report* yang mempunyai keterbatasan seperti : (1) kemampuan seseorang dalam membaca dan memahami pernyataan angket, (2) pandangan serta pengertian seseorang terhadap pernyataan angket, (3) kemampuan untuk mengungkapkan semua keadaan pribadi yang sesungguhnya, alasan itu memungkinkan responden memberikan jawaban tidak sesuai dengan keadaan yang sebenarnya karena dirinya merasa dinilai atau mungkin saja mereka cenderung memberikan jawaban pernyataan yang baik-baik saja karena alasan pribadinya walaupun siswa tersebut dalam tindakan *bullying*.
4. Implementasi *role playing* dan Buah Roh yang dilaksanakan di SMP Swasta Masehi Medan dengan tempo waktu tertentu memungkinkan hasil pada penelitian ini tidak

sempurna dalam mengatasi permasalahan *bullying* serta situasi pandemi covid-19 yang mengakibatkan belajar secara online memberi ketidak puasaan dalam penelitian.

5. Penelitian dilakukan saat pandemi covid-19 maka sampel yang digunakan hanya tertuju pada satu kelas saja. Berhubungan dengan itu bias jadi pada saat sekolah tatap muka maka hasil dalam penelitian dapat berubah.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil perhitungan dan analisis data seperti yang diuraikan pada bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Terdapat pengaruh yang positif dan signifikan implementasi *role playing* terhadap meminimalisir *bullying* sebesar 17.60%, dengan $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $(3.624 > 2.045)$, dan diperoleh nilai Sig. sebesar $0.001 < 0.05$. Sehubungan dengan itu hipotesis penelitian yang diajukan dapat diterima dan teruji kebenarannya.
2. Terdapat pengaruh yang positif dan signifikan implementasi buah Roh terhadap meminimalisir *bullying* sebesar 18.10%, dengan $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $(4.243 > 2.045)$, dan diperoleh nilai Sig. sebesar $0.000 < 0.05$. Sehubungan dengan itu hipotesis penelitian yang diajukan dapat diterima dan teruji kebenarannya.
3. Terdapat pengaruh yang positif dan signifikan implementasi *role playing* dan buah Roh secara bersama-sama terhadap meminimalisir *bullying* sebesar 35.30%, dengan $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $(17.004 > 3.15)$, dan diperoleh nilai Sig. sebesar $0.000 < 0.05$. Sehubungan dengan itu hipotesis penelitian yang diajukan dapat diterima dan teruji kebenarannya.

Implikasi

Berdasarkan simpulan teori dan hasil penelitian yang mengatakan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara implementasi *role playing* dan buah Roh secara bersama-sama terhadap meminimalisir *bullying* maka diharapkan sebaiknya guru memiliki pengetahuan tentang implementasi *role playing* dan buah Roh dengan pementasan *role playing* siswa terbantu menunjukkan berbagai sikap hidup yang ada di dalam buah Roh sehingga mempengaruhi diri siswa dan penonton untuk mendapatkan hal positif. Di sisi lain dengan melakonkan sifat-sifat *bullying* maka memberi pengertian pada pemeran dan penonton bahwa

perilaku atau tutur kata yang tidak baik membuat seseorang berada dalam keadaan tidak nyaman akibatnya menimbulkan berbagai gangguan terhadap diri seseorang, tentunya setiap orang tidak akan mau berada diposisi itu, sehingga muncullah kesadaran diri untuk meminimalisir perbuatan *bullying* dikehidupan sehari-hari.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, maka saran yang dapat diajukan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1. Guru Pendidikan Agama Kristen yang ingin melaksanakan peminimalisir *bullying* disekolah tempat mengajar maka wajib untuk mempelajari, menguasai dan memahami langkah-langkah implementasi *role playing* dan buah Roh dalam menyampaikan materi pada proses
2. Diharapkan kepada guru PAK jika ingin menggunakan implementasi *role playing* dan buah Roh harus menyesuaikan terlebih dahulu dengan materi pelajaran karena tidak semua materi ajar harus berada pada implementasi *role playing* dan buah Roh untuk itu sebagai guru perlu mempertimbangkan materi apa yang sesuai dengan implementasi *role playing* dan buah Roh.
3. Saran berdasarkan hasil penelitian di SMP Swasta Masehi Medan masih ada siswa yang tidak terpengaruh dengan implementasi *role playing* dan buah Roh untuk peminimalisir *bullying* disarankan untuk membuka diri terhadap pergaulan karena sebagai manusia kita tidak bisa hidup tanpa orang lain, siapapun dia yang *dibullying* tetaplah melihat dari sisi lain bahwa orang tersebut juga pantas dijadikan sebagai seorang teman.
4. Penelitian ini boleh dilaksanakan kembali oleh peneliti lain dengan implementasi *role playing* dan buah Roh untuk peminimalisir *bullying* yang terjadi disekolah bapak/ibu guru sekalian agar menciptakan siswa yang cinta akan persaudaraan dan perdamaian.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Astuti, Ponny Retno. 2017. *Meredam Bullying*. Jakarta: PT. Grasindo

- Arikunto, 2002. (dalam Nurdin, Ismail & Hartati, Sri. 2019. Metodologi Penelitian Sosial. Surabaya: Media Sahabat Cendekia)
- Bistok,dkk., 1985:6 (dalam Siddik, Mohammad. 2016. Dasar-Dasar Menulis dengan Penerapannya. Malang: Tinggal Mandiri Publishing. Tersedia di Google Book).
- Budiarti, 2018 (dalam Israpil. 2019. Damai Tanpa Bullying Di Sekolah Menurut Perspektif Guru Agama di Kota Tarakan. Vol 1 No 1 : Buku Prosiding Seminar Nasional Sains, Teknologi, dan Sosial Humaniora Universitas Indonesia Timur, hal 5)
- Brownlee, Malcolm. 2006. Pengambilan Keputusan Etis dan Faktor-Faktor di Dalamnya. Jakarta: Gunung Mulia
- Esfand, Muthia. 2012. Women Selfe Defense Merdeka dari Rasa Takut. Jakarta: Visimedia.
- Fannie Shaftel, 1967. (dalam Huda, Miftahul. 2013. Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Huda. 2014. (dalam Habibati. 2017. Strategi belajar Mengajar. Banda Aceh: Syiah Kuala University Press)
- Joyce, dkk. 2009. Models of Teaching. Yogyakarta:Pustaka Pelajar
- Kurnia, Imas. 2016. Bullying. Yogyakarta: Relasi Inti Media
- Martoyo, Ihan., Prewita,Yahya Tirta., Indrasgoro, Yoel.M. 2018. Buah Roh Hakikat dan Penerapannya
- Mustafa, dkk. 2020. Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan Penelitian Tindakan Kelas Dalam Pendiidkan Olahraga. Malang: Universitas Negeri Malang
- Nizamuddin, 2021. Penelitian Berbasis Tesis dan Skripsi Disertasi Aplikasi dari Pendekatan Analisis Jalur. Panca Terra Firma. Tersedia di Google Book
- Nazir, 1988. (dalam Amrizal, Dedi. 2019. Metodologi Penelitian Sosial Bgai Administrasi Publik. Medan: Lembaga Penelitian dan Penulisan Ilmiah Aqli)
- Ovan & Saputra, Andika. 2020. CAMI: Aplikasi Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Berbasis Web. Bura'ne: Yayasan Ahmad Cendekia Indonesia
- Priyatna, Andri. 2010. Let's End Bullying: Memahami, Mencegah, dan Mengatasi Bullying. Jakarta: Gramedia
- Rey, Hendra. 2014. Menata Hati Serupa Kristus. Bandung: Visi Anugerah Indonesia.
- Riduwan. 2010. Belajar Mudah Penelitian untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula. Bandung: Alfabeta
- Sapitri, Ayu widia. 2020. Cegah dan Stop Bullying sejak Dini. Semarang: Guepedia
- Suwarjono. 2009. (dalam Kurnia, Imas. 2016. Bullying. Yogyakarta: Relasi Inti Media)
- Sabar, 2007. (dalam Nurdin, Ismail & Hartati, Sri. 2019. Metodologi Penelitian Sosial. Surabaya: Media Sahabat Cendekia)
- Tim Yayasan Semai Jiwa Amini (SEJIWA). 2008. Bullying Mengatasi Kekerasan di Sekolah dan Lingkungan Sekitar Anak. Jakarta: PT. Grasindo
- Wiyani, Novan Ary. 2012. Save Our Children From School Bullying. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media

- Dilla, Minggu. 2015. Makna Buah Roh Dalam Galatia 5:22-23. *Jurnal Manna Rafflesia*, Vol. 1 No. 2. Kutipan dari (https://journals.sttab.ac.id/index.php/man_raf/article/view/51/50). diunduh 10 Februari 2021
- Ermindyawati, Lilis. 2019. Peranan Guru Pendidikan Agama Kristen Terhadap Perilaku Siswa-Siswi. *FIDEI: Jurnal Teologi Sistematika Dan Praktika*, Vol.2 No.1. kutipan dari (<https://core.ac.uk/download/pdf/235055841.pdf>). diunduh 11 Januari 2021
- Halimah, Andi., Khumas, Asniar., Zainuddin, Kurniati. 2015. Persepsi pada Bystander terhadap Intensitas Bullying pada Siswa SMP. *Jurnal Psikologi* Vol 42 No 2. kutipan dari (<https://journal.ugm.ac.id/jpsi/article/view/7168/5612>). diunduh 24 November 2020
- Kusuma, Muchammad Azizun Qad Marra & Pratiwi, Titin Indah. Bermain Peran Untuk Mengurangi Perilaku Bullying. *Jurnal BK UNESA*, Vol 11, No 4, 2020. kutipan dari (<https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-bk-unesa/article/view/34441>) diunduh 16 Maret 2021
- Lumbantobing, Sonya Iman Lestari. 2018. Penerapan Strategi Pembelajaran Role Playing Dalam Proses Pembelajaran PAK. *Kerusso Jurnal Teologi dan Pendidikan Agama Kristen*. Kutipan dari (<https://ejournal.sttoi.ac.id/index.php/kerusso1/article/view/2>). diunduh 19 April 2021
- Mansyur, 1996. (dalam Yanto, Ari. 2015. Metode Bermain Peran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS. *Jurnal Cakrawala Pendas*, Vol. I, No. 1. hal 54). Kutipan dari (<http://www.jurnal.unma.ac.id/index.php/CP/article/view/345>). diunduh 16 Maret 2021
- Novrian, 2017 (dalam Hardi, Mintasri., Kharis, Abdul., Nur' aini. 2019. *Jurnal Dampak Bullying Terhadap Perilaku Remaja*. Vol 7, No 1. hal 50-51. Kutipan dari (<http://journal.ummat.ac.id/index.php/JIAP/article/view/775>). diunduh 24 November 2020
- Nurhasanah, Ismawati Alidha., Sujana, Atep., Sudin, Ali. 2016. Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan Mahluk Hidup Dengan Lingkungannya. *Jurnal Pena Ilmiah*: Vol. 1, No. 1. hal 613-614. Kutipan dari ([file:///C:/Users/Fitri-PC/Downloads/2992-5486-1-PB%20\(3\).pdf](file:///C:/Users/Fitri-PC/Downloads/2992-5486-1-PB%20(3).pdf)). diunduh 10 Mei 2021
- Pattinama, Yenny Annita. 2016. Korelasi Buah Roh dan Ibadah. *Scripta : Jurnal Teologi dan Pelayanan Kontekstual*. Vol. 1 No. 1, hal 87. Kutipan dari(<https://ejournal.stte.ac.id/index.php/scripta/article/view/30>). diunduh 16 Maret 2021
- Rahman, Abdu. 2019. Pengaruh Tehnik Role Playing Pada Bimbingan Kelompok Terhadap Berkurangnya Perilaku Bullying Siswa Bermasalah Di SMK Negeri 1 Baru. *Jurnal Bimbingan dan Konseling*, Vol. 6 No. 2. Kutipan dari (<https://jurnal.stkipmb.ac.id/index.php/bkmb/article/view/21>). diunduh 10 Mei 2021
- Ristiyana, Lia Anggun, Kiswantoro, Arista, Hidayati, Richma. 2020. Bimbingan Kelompok Teknik Role playing Untuk Mengatasi Dampak Negative Bullying Terhadap Emosi Siswa. *Jurnal Prakarsa Pedagogia*. Volume 3, No 1. Kutipan dari (<https://jurnal.umk.ac.id/index.php/JKP/article/view/5150>). diunduh 8 Juni 2021
- Sumiyatiningsih, 2006. (dalam Lumbantobing, Sonya Iman Lestari. 2018. Penerapan Strategi Pembelajaran Role Playing Dalam Proses Pembelajaran PAK. *Kerusso Jurnal Teologi*

dan Pendidikan Agama Kristen. hal 3). Kutipan dari (<https://ejournal.sttoi.ac.id/index.php/kerusso1/article/view/2>). diunduh 19 April 2021

Sari, Rika Kurnia. 2002. Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Pada Bahasa Indonesia Tingkat SD. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, Vol 2, No 1, 2020. Kutipan dari (<https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/582>). diunduh 10 Mei 2021

Putriningsih, Nediyan & Stanislaus, Sugiyarta. 2012. Intensi Pekerja Rumah Tangga Korban Pelecehan Seksual Untuk Melapor. *Jurnal Psikologi Ilmiah*. Vol 3, No 4. Kutipan dari (<https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/INTUISI/article/view/13344/7400#>). diunduh 03 November 2020

Wahab, 2000. (dalam Yanto, Ari. 2015. Metode Bermain Peran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS. *Jurnal Cakrawala Pendas*, Vol. I, No. 1. hal 54). Kutipan dari (<http://www.jurnal.unma.ac.id/index.php/CP/article/view/345>). diunduh 16 Maret 2021