

DAFTAR PUSTAKA

- Alfian, M., & Ratnasari, I. (2019). Mengenali dampak perundungan psikis di lingkungan sekolah. *Jurnal Konseling dan Pendidikan*, 11(1), 29-35.
- Alsaker, F., & Gutzwiller-Helfenfinger, E. (2010). *Social Behavior and Peer Relationships Of Victims, Bully-Victims And Bullies In Kindergarten*. In S.
- Amanda, G. (2021). *A-Z Problem Bullying dan Solusinya Stop Bullying*. Bandung: Cemerlang Publishing
- Andriana. Fa, Afrina. (2022). Pengembangan *Game* Edukasi Pengenalan Warna Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini. *Masters thesis*, Universitas Negeri Padang.
- Aprima. (2023). Pengembangan *Game* Edukasi Berbasis Masalah Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di SD Negeri 4 Pangkalanbaru. *Tesis*, Teknologi Pendidikan, Program Pascasarjana, Universitas Pendidikan Ganesha.
- Arifin, Z. (2018). Pengaruh pengembangan game edukasi berbasis empati terhadap sikap siswa dalam menghadapi perundungan. *Jurnal Pendidikan dan Psikologi*, 12(1), 58-68.
- Ayni, S. N. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran *Comprehension Ecrite* Berbasis *Macromedia Flash* Profesional 8 untuk Siswa Kelas XI SMA N 1 Tayu. *Skripsi S1*. Yogyakarta : Jurusan Pendidikan Bahasa Prancis FBS UNY
- Borg, & Gall. (1983). *Educational Research: An Introduction*. In: New York Longman.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design-The ADDIE Approach*. New York: Springer.
- Carolus, R. Y. (2022). *Desain Aplikasi Mobile untuk Edukasi Pencegahan Tindak Perundungan Menggunakan Pendekatan Gamification* (Doctoral dissertation, Universitas Atma Jaya Yogyakarta).
- Choziahtillah. (2023). *Pengembangan Game Edukasi Berbasis Canva Pada Pengenalan Materi Jenis Buah Di Tk Bina Terampil Untuk Mengembangkan Kemampuan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun*. 2023. PhD Thesis. Universitas Sultan Ageng Tirtayasa.
- Dermawan, D. (2015). *Teknologi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Dick, W., Carey, L., & Carey, J. O. (2005). *The Systematic Design Of Instruction*.
- Effendi, Z., Maryatun, S., & Herliawati, H. (2021, November). MODEL PENGEMBANGAN INTERVENSI ANTI-BULLYING *GAME* PADA REMAJA KORBAN BULLYING. In *Proceeding Seminar Nasional Keperawatan* (Vol. 7, No. 1, pp. 58-62).

- Esthi Hidayah, Ralistami. (2021). *Pengembangan Game Edukasi Perkembangbiakan Vegetatif Buatan Tumbuhan Berbasis Android Pada Pembelajaran IPA SD*. Sarjana thesis, UMK.
- Fitria, R., & Sukardi, S. (2020). Pembelajaran sosial-emosional melalui game edukasi untuk mengelola emosi siswa dalam menghadapi perundungan. *Jurnal Konseling dan Pendidikan*, 10(3), 89-97.
- GoodStats. "Peningkatan Siswa yang Mengalami Perundungan." *Goodstats.id*, <https://data.goodstats.id/statistic/peningkatan-siswa-yang-mengalami-perundungan-y2l46>. Diakses pada 16 September 2024.
- Habe, H., & Ahruddin, A. (2017). Sistem Pendidikan Nasional. *Ekombis Sains: Jurnal Ekonomi, Keuangan Dan Bisnis*, 2(1), 39–45. <https://doi.org/10.24967/ekombis.v2i1.48>
- Habibi, A., Riady, Y., Samed Al-Adwan, A., & Awni Albelbisi, N. (2023). Beliefs and Knowledge for Pre-Service Teachers' Technology Integration during Teaching Practice: An Extended Theory of Planned Behavior. *Computers in the Schools*, 40(2), 107–132. <https://doi.org/10.1080/07380569.2022.2124752>
- Hamdani, H. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Hasanah, U., & Safitri, R. (2020). Perundungan verbal di sekolah: Dampak terhadap kesehatan mental siswa. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 8(2), 107-113.
- Hasugian, A., Ilmi, S. M., & Susan, F. (2024). *Cultivating local wisdom through the Profil Pelajar Pancasila program in Kurikulum Merdeka Belajar*. *Jurnal Inovasi Kurikulum*; Vol. 21 No. 1 (2024); 501-514; - p-ISSN 1829-6750 & e-ISSN 2798-1363
- Hayat, F. (2021). *The Effect of Education Using Video Animation on Elementary School in Hand Washing Skill*. *Acitya: Journal of Teaching & Education*, 3(1). <http://journals.umkt.ac.id/index.php/acitya>
- Hendrawan, B., Nugraha, M. F., Pratiwi, A. S., dkk. (2020). *Pengantar Pendidikan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Tasikmalaya. Edu Publisher.
- Hidayat, R., & Wibowo, S. (2020). Penggunaan game edukasi dalam mencegah perundungan di kalangan siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 15(3), 215-223.
- Indriani, S., & Supriyanto, S. (2018). Pengembangan game edukasi untuk pencegahan perundungan di sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 20(2), 123-135.
- Indriyani, S., Dahlan, S., & Andriyanto, R. E. (2019). Analisis Perilaku *Bullying* Siswa Sekolah Menengah Atas Al-Azhar 3 Bandar Lampung. *ALIBKIN: Jurnal Bimbingan Konseling*, 6(4), 1–15.
- Saputro, I. (2023). *Psikologi Pendidikan untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: Pustaka Edukasi.

- Jurnal, T. (2014). Unity-Game Engine Tangguh Untuk Berbagai Platform. *Tekno Jurnal*, 1(1).
- Kartikasari, M., Oktavia, C., & Maulidi, R. (2018). *Program Book: "Industrial Revolution 4.0: Sustainable Technology Development for Competitiveness and Responsiveness."*
- Kementerian Pendidikan dan Budaya. 2022. Bimbingan Konseling dalam Implementasi Kurikulum Merdeka. <https://bpmkaltara.kemdikbud.go.id/2022/07/12/bimbingan-konseling-dalam-implementasi-kurikulum-merdeka/>.
- Lestari, A., & Suhartono, S. (2021). Evaluasi penggunaan game edukasi dalam pembelajaran pencegahan perundungan di sekolah. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 19(1), 45-58.
- Makkatenni, N. H., Bamba, A. T., Tandiallo, R. S., Nurmila, N., & Ariqah, N. (2021). Molly polly: Permainan berbasis media pembelajaran untuk mengedukasi anti perilaku perundungan. *Jurnal Psikologi Insight*, 5(2), 81-95.
- Maria, D. Y., Amry, R. Y., Rahayu, B. A., & Oktavianto, E. (2021). Game Edukasi Sehat Jiwa sebagai Manajemen Pencegahan Bullying. *Jurnal Keperawatan Jiwa (JKJ): Persatuan Perawat Nasional Indonesia*, 9(3), 529-538.
- Masdudi, M. (2015). *Bimbingan dan Konseling Perspektif Sekolah* (Vol. 53, Issue 9). Nurjati Press.
- Mayasari, A., Hadi, S., & Kuswandi, D. (2019). Tindak Perundungan di Sekolah Dasar dan Upaya Mencegahnya. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 4(3), 399. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v4i3.12206>
- Mufrihah, A. (2016). Perundungan Reaktif di Sekolah Dasar dan Intervensi Berbasis Nuansa Sekolah. *Jurnal Psikologi*, 43(2), 135. <https://doi.org/10.22146/jpsi.15441>
- Muhajarah, K., & Rachmawati, F. (2019). Game Edukasi Berbasis Android: Urgensi Penggunaan, Pengembangan dan Penguji Kelayakan. *Justek: Jurnal Sains Dan Teknologi*, 2(2), 29-36. <https://doi.org/10.31764/justek.vXiY.3733>
- Nagy, Z., Gunay, B., Miller, C., Hahn, J., Ouf, M., Hobson, B. W., Abuimara, T., Bandurski, K., André, M., Lorenz, L., Crosby, S., Dong, B., Jiang, Z., Peng, 44 Y., Favero, M., Park, J. Y., Nweye, K., Nojedehi, P., Stopps, H., ... Vellei, M. (2023). Journal of. *Building and Environment*, 110518. <https://doi.org/10.1016/j.psicoe.2023.07.001>
- Nasution, H. S., & Abdillah, A. (2019). *Buku Bimbingan dan Konseling Konsep, Teori dan Aplikasinya* (R. Hidayat, Ed.; I). Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia (LPPPI).
- Nugroho, A. R., & Setiawan, M. (2019). Peran game edukasi dalam meningkatkan kesadaran siswa terhadap perundungan. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 15(3), 201-210.

- Nugroho, A., & Suryani, E. (2018). Peningkatan empati siswa melalui game edukasi dalam mengurangi perundungan. *Jurnal Konseling dan Pengembangan*, 17(3), 122-130.
- Nursalim, S., & Wulandari, D. (2020). Pemanfaatan game edukasi untuk menangani perundungan di sekolah menengah pertama. *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Konseling*, 8(1), 56-63.
- Nursalim, S., & Wulandari, D. (2020). Pembelajaran psikomotorik dalam game edukasi untuk pencegahan perundungan di sekolah menengah pertama. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 21(2), 139-148.
- Pendidikan, J., & Madrasah, G. (2022). *Upaya Guru Dalam Mengurangi Perilaku*.
- Pratiwi, D. (2021). Implementasi game edukasi untuk mengenalkan kebijakan anti-perundungan di sekolah menengah pertama. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 8(2), 45-52.
- Pratiwi, M. R., & Yanuarsari, D. H. (2023, November). PERANCANGAN LIFE-SIZED GAME "STOP MERUNDUNG TEMAN" MENGGUNAKAN PENDEKATAN TEORI SMCR. In *Prosiding Seminar Nasional Seni Dan Budaya" Poshuman dan Interdisiplinaritas"* (p. 73). Sanata Dharma University Press.
- Pratiwi, S. H., & Wahyuni. (2020). Perilaku Dan Motif Perundungan Siswa Min 2 Aceh Tamiang. Pionir: *Jurnal Pendidikan*, 9, 99–108. <https://doi.org/10.1146/annurev-psych->
- Prayitno, P. (2018). *Konseling Profesional Yang Berhasil: Layanan dan Kegiatan Pendukung*. Prenadamedia Group.
- Putri, Dewi Arum Widhiyanti Metra. (2016). *Media Anti Bullying: Pembimbingan Anak Usia Dini pada Taman Kanak di Kota Singaraja*. P-ISSN: 1410-4369, Vol 5, No 1, bulan Januari.
- R. Jimerson, S. M. Swearer, & D. L. Espelage (Eds.), *Handbook Of Perundungan In Schools: An International Perspective* (pp. 87–100). New York, NY: Routledge.
- Rahmawati, M., & Hidayat, R. (2018). Dampak perundungan verbal terhadap perkembangan psikologis siswa. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 5(1), 45-53.
- Ramadhanti, R., & Hidayat, M. T. (2022). Strategi Guru Dalam Mencegah Perilaku Perundungan Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4566-4573.
- Rayanto, Y. H., & Sugianti. (2020). *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori dan Praktek*. Jawa Timur: Lembaga Academic & Research Institute.
- Ridwan, David Hanavi. (2011). Pengembangan Media Audio Visual Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Materi Passing Bolavoli Bagi Siswa SMP Kelas VII. *Skripsi SI*. Yogyakarta : Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi FIK UNY.

- Rohmah, Fina Nailur. "Meningkatnya Perundungan Anak yang Terjadi Sepanjang 2022." *Tirto.id*, 20 Februari 2024, <https://tirto.id/meningkatnya-perundungan-anak-yang-terjadi-sepanjang-2022-gV7R>. Diakses pada 16 September 2024.
- Rohmah, S. (2017). Pengaruh game edukasi terhadap perkembangan kognitif siswa dalam menangani perundungan. *Jurnal Pendidikan Anak*, 6(1), 75-85.
- Romi Satria Wahono, (2006), Aspek dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran. Learn and Research on e-Learning, Software Engineering and Opensource.htm, RomiSatrioWahono.Net, WordPress.com. Diakses pada tanggal 13 juli 2019.
- Rusdi, M. (2019). *Penelitian Desain dan Pengembangan Kependidikan: Konsep, Prosedur dan Sintesis Pengetahuan Baru*. Depok: PT Raja Grafindo.
- Sadiman, A. S. dkk. (2014). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Manfaatnya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sari, Y. P., & Azwar, W. (2017). Fenomena Bullying Siswa : Studi Tentang Motif Perilaku Bullying Siswa Di SMP Negeri 01 Painan, Sumatera Barat. *Ijtimaiyya : Jurnal Pengembangan Masyarakat Islam*, 10(November), 333–367.
- Smith, P. K., et al. (2019). *Bullying: Definition, types, causes, and consequences*. Psychology Press.
- Sofyan, S., Habibi, A., Sofwan, M., Yaakob, M. F. M., Alqahtani, T. M., Jamila, A., & Wijaya, T. T. (2023). TPACK–UotI: the validation of an assessment instrument for elementary school teachers. *Humanities and Social Sciences Communications*, 10(1), 55. <https://doi.org/10.1057/s41599-023-01533-0>
- Suci, N., Jelita, D., Purnamasari, I., & Artikel, I. (2021). *Dampak Bullying Terhadap Kepercayaan Diri Anak. 11*.
- Sugiyono, 2020. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* . Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukriani. (2019). Psikis Anak Akibat Bullying di SD Negeri 33 Rawang-Rawang Kecamatan Tubo Sendana Kabupaten Majene. *Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare*, 1–97.
- Supriyatno, S., Tafiati, H., Syaifuddin, M. A., Sukes, D. A., Sumarsono, S., Bachtiar, G., ... & Arlym, R. U. (2021). *STOP perundungan/bullying yuk!*. Jakarta: Direktorat Sekolah Dasar, Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. <https://www.unicef.org/indonesia/media/5606/file/Bullying>

- Suryana, A., & Suryadi, S. (2016). Bimbingan dan Konseling. *In Evaluasi program bimbingan dan konseling*.
<http://scholar.uad.ac.id/?ref=author&mod=profile&id=18438>
- Susanto, R., & Sari, M. (2019). Efektivitas media interaktif dalam pencegahan perundungan di sekolah dasar. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 7(2), 125-132.
- Swearer, S. M., et al. (2010). Bullying prevention and intervention: A social-ecological perspective. *School Psychology Review*, 39(2), 243-258.
- Syafaruddin, S., Syarkawi, A., & Siahaan, D. N. A. (2019). *Dasar-Dasar Bimbingan dan Konseling* (A. Asrul, Ed.). Perdana Publishing.
- The British Columbia Safe School Centre. (1999). *Fokus on Bullying: A Prevention Program for Elementary School Communities*.
- Thiagarajan, S. (1974). *Instructional Development For Training Teachers Of Exceptional Children: A Sourcebook*.
- Widyasari, W., Yani, A. R., Wulandari, N., & Imani, E. C. (2021). Perancangan Board Game Edukasi Anti Perundungan untuk Anak Sekolah Dasar. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 7(2), 298-316.
- Wolke, D., & Lereya, S. T. (2015). Long-term effects of bullying. *Archives of Disease in Childhood*, 100(9), 809-811.
- Wulandari, B. A., Norawati, R., Anastasia, I., Ridha, A., & Heryanti, R. (2021). Penggunaan Portofolio Digital Untuk Mendorong Pembelajaran Refleksi dan Mandiri.
- Yuliana, R., & Sari, M. (2022). Peran umpan balik dalam pengembangan game edukasi untuk pencegahan perundungan. *Jurnal Pendidikan dan Inovasi*, 14(2), 75-82.
- Zakiah, E. Z., Humaedi, S., & Santoso, M. B. (2017). Faktor Yang Mempengaruhi Remaja Dalam Melakukan Bullying. *Prosiding Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(2), 324-330.
<https://doi.org/10.24198/jppm.v4i2.14352>