

DAFTAR PUSTAKA

- Afriani, L., & Fitria, Y. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Berbantuan Adobe Flash Cs6 Untuk Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19*. Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan, Vo.3, No.4.
- Agustin, D., Sriwijayanti, R. P., & Qomariyah, R. S. (2023). *Pengaruh Media Ular Tangga Pintar (Utar) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran Ips Tema Keragaman Budaya Di Sdn Dringu Tahun Ajaran 2022/2023*. Jurnal Pendidikan Universitas Negeri Jakarta, 35 (1).
- Agustini, K., & Gede Ngarti, J. (2020). *Pengembangan Video pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi belajar Siswa Menggunakan Model R&D*. Jurnal : Pendidikan Dan Pembelajaran, Vol. 4, No.1.
- Amanda, dkk. (2020). *Bentuk Dan Dampak Perilaku Bullying Terhadap Peserta Didik*. Jurnal Kepemimpinan dan Pengurusan Sekolah. Vol.5, No.1
- Apriyani, D., Muqodas, I., & Justicia, R. (2024). *Efektivitas Bul-bul Games dalam Meningkatkan Kesadaran Sikap Anti Bullying Anak Usia Dini*. Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Vol.5 No.2.
- Aulia, W. & M. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Materi Tata Surya Kelas VI Sekolah Dasar*. Universitas Negeri Surabaya. Vol.11, No.1.
- Azhar, Fitriani E., & Nurasyah. (2020). *Implementasi Layanan Bimbingan Kelompok dalam Meningkatkan Disiplin Mahasiswa BK*. JKI (Jurnal Konseling Indonesia), Vo.5, No.2.
- Cowie, H., & Myers, C. A. (Eds.). (2017). *School Bullying and mental health: Risks, intervention and prevention*. Routledge.
- Dewi, R. N., & Prasetyo, A. P. B. (2020). *Pengembangan Media Komik Digital Anti-Bullying untuk Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan Karakter, 10(1), 50-62. <https://doi.org/10.21831/jpk.v10i1.31267>
- Estari, A. W. (2020). *Pentingnya Memahami Karakteristik Peserta Didik Dalam Proses Pembelajaran. In Social, Humanities, and Educational Studies (SHEs): Conference Series*, Vol. 3, No. 3.
- Far-Far, G. (2020). *Pengembangan Model Pembelajaran Sejarah Berbasis Situs Sejarah Lokal Di Sma Negeri 5 Kota Ternate*. PEDAGOGIKA: Jurnal Pedagogik dan Dinamika Pendidikan. Vol.8, No.1.
- Faradisa, Miftah. (2021). *Instrumen Validasi Ahli Media: 16 Indikator Penting Desain, Tampilan, Konten, Navigasi, Interaksi, Teknis, dan Manfaat Media Pembelajaran*. (Scribd Document)
- Fatonah, Shita Sepita. (2020). *Bimbingan Kelompok Board Game Untuk Mereduksi Perilaku Bullying Pada Siswa SD Negeri 1 Setiamulya Kota Tasikmalaya*. Universitas Muhammadiyah Tasikmalaya.

- Febriana, B. (2016). *Pengaruh Terapi Kognitif Terhadap Harga Diri Remaja Korban Bullying* (Tesis Magister). Universitas Brawijaya.
- Firmadona, F. (2025). *Efektivitas Permainan Interaktif Ular Tangga Terhadap Pencegahan Terjadinya Bullying Pada Anak Sekolah Dasar*. Jurnal Riset Pendidikan Dasar (JRPD), 134-142.
- Fransisca, R., Wulan, S., & Supena, A. (2020). *Meningkatkan Percaya Diri Anak dengan Permainan Ular Tangga Edukasi*. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Vol.4, No.2. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.405>
- Gibson, R. L., & Mitchell, M. H. (2016). *Introduction to Counseling and Guidance* (7th ed.). Boston: Pearson.
- Gregory, R. J. (2015). *Psychological Testing: History, Principles, and Applications* (7th ed.). Pearson.
- Hairunisa, N., Ayu R., & Rosdiana. (2022). *Tinjauan Kriminologis Terhadap Perilaku Bullying Dikalangan Pelajar Di SMK Negeri 3 Balikpapan*. Jurnal: Lex Suprema. Vol.4, No.1.
- Hartanti, J., & Nindi Riandika, L. M. (2022). *Bimbingan Kelompok*. Surabaya: UD Duta Sablon
- Harum, A., Idris, M., & Bakhtiar, M. I. (2023). *Pengembangan Media Informasi E-Komik Anti Bullying Bagi Siswa Sekolah Dasar*. JURKAM: Jurnal Konseling Andi Matappa, 11-18.
- Hayati, F., Neviyarni, N., & Irdamurni, I. (2021). *Karakteristik Perkembangan Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan Tambusai, Vol.5, No.1
- Hendrawati, R., Ismanto, B., & Iriani, A. (2021). *Pengembangan Website Bimbingan Belajar Di Sekolah Dasar*. Jurnal Basicedu. Vol.5, No.3.
- Iba Iga Farida, S. (2020). *Kebijakan Hukum Pidana Terhadap Pelaku Perundungan (Bullying) Anak Dibawah Umur*. Universitas Stikubank (UNISBANK) Semarang. Vol.21, No.22
- Ilham, A., Rivai, S., Abdullah, G., & Basalamah, N. (2023). *Pengaruh Media Ular Tangga Terhadap Minat Belajar Matematika Pada Siswa Kelas III Di SDN 2 Telaga Jaya*. Dikmas: Jurnal Pendidikan Masyarakat dan Pengabdian, 3(4).
- Irawan, E., Rosidah, A., & Adiputra, S. (2015). *Pengembangan Teknik Permainan Dalam Layanan Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Penyesuaian Diri Siswa*. Jurnal Fokus Konseling, 1(1).
- Janna, N. M., & Herianto, H. (2021). *Konsep uji validitas dan reliabilitas dengan menggunakan SPSS*.
- Kembuan, E. M., & Irwansyah, I. (2019). *Peran Teknologi Audio-Visual Dalam Pengembangan Pembelajaran Anak Di Sekolah Dasar Karya Anak Bangsa Di Manado*. Polyglot: Jurnal Ilmiah, Vol.5, No.1.

- Khairunnisa, D. P., & Supriansyah, S. (2022). *Pengaruh Model Pembelajaran Word Square Berbantu Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Kognitif pada Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Basicedu. Vo. 4, No.6.
- Kolić-Vehovec, S., Smojver-Ažić, S., Martinac Dorčić, T., & Rončević Zubković, B. (2020). *Evaluation of serious game for changing students' behaviour in Bullying situation*. Journal of computer assisted learning, 36(3), 323-334.
- Kurniawan, K., Baeti, R. N., Afifah, A. N., Oktafierna, E. R., & Ustami, L. (2024). *Games sebagai Intervensi Pencegahan Bullying pada Anak Usia 6-18 Tahun: Scoping Review*. Jurnal Ilmiah Permas: Jurnal Ilmiah STIKES Kendal, 14(1), 227-236.
- Lestari, Sartika. F., & Titin, Pratiwi, I. (2018). *Penerapan Bimbingan Kelompok teknik Permainan Untuk Meningkatkan Tanggung Jawab Siswa Kelas X-MIA 3 SMA Islam Shafta Surabaya*. Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya.
- Lestari, M. A., & Yuniarti, E. (2019). *Permainan Kartu Edukatif Anti-Bullying sebagai Upaya Pencegahan Kekerasan di Sekolah Dasar*. Jurnal Konseling GUSJIGANG, 5(2), 120–128. <https://doi.org/10.24176/jkg.v5i2.4167>
- Marcela, R., Idris M., & Aryaningrum, K. (2022). *Pengembangan Media Permainan Ular Tangga dalam Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV SD Negeri 138 Palembang*. Journal On Teacher Education. Vol.4, No.1.
- Maria, D. Y., dkk. (2021). *Game Edukasi Sehat Jiwa sebagai Manajemen Pencegahan Bullying*. Jurnal Keperawatan Jiwa (JKJ): Persatuan Perawat Nasional Indonesia, Vol.9, No.3.
- Misykah, Z., Wahyuni, N., Panggabean, D. S., & Widyastija, D. (2023). *Identifikasi Anak dengan Gangguan Psikologis Akibat Bullying pada Siswa Sekolah Dasar: Strategi Dampak dan Intervensi*. Bima Journal of Elementary Education, 1(1), 9-14.
- Mulyati, M. I. (2022). *Studi pemilihan warna terhadap interior kamar praktek dokter dan ruang tunggu anak berkaitan terhadap tingkat stres pasien*. Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK), 4(6).
- Muqdamien, B., Umayah, U., Juhri, J., & Raraswaty, D. P. (2021). *Tahap Definisi Dalam Four-D Model Pada Penelitian Research & Development (R&D) Alat Peraga Edukasi Ular Tangga Untuk Meningkatkan Pengetahuan Sains Dan Matematika Anak Usia 5-6 Tahun*. Intersections: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika, 6(1), 23-33.
- Nawantara, R. D., Arofah. L., Setyaputri, N. Y. 2019. *Penggunaan Panduan Teknik Self Intruction Sebagai Media Untuk Meningkatkan Disiplin Diri Siswa SMA*. Jurnal Nusantara Of Research, (online). 6 (2) : 88-94, tersedia: <https://doi.org/10.29407/nor.v6i2.13609>
- Nieh, H. P., & Wu, W. C. (2018). *Effects Of A Collaborative Board Game On Bullying Intervention: A Group-Randomized controlled trial*. Journal of School Health, Vol.88, No.10.

- Nisa, A. C. (2017). *Pengembangan Media Papan Magnet Sumberdaya Alam Diy Mata Pelajaran Ips Kelas IV Di Sdn Minomartani 6 Ngaglik Sleman*. *BASIC EDUCATION*, 6(11), 1-003.
- Nursalim, M. 2013. *Pengembangan Media Bimbingan dan Konseling*. Jakarta : PT Indeks.
- Pamintarso, K. C., & Maarif, S. (2023). *Pengembangan Media Permainan Ular Tangga sebagai Upaya Preventif Perilaku Bullying di SMAN 1 Lawang*. In *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran)* (Vol. 6, pp. 696-706).
- Panggabean, H., Situmeang, D., & Simangunsong, R. (2023). *Waspada Tindakan Bullying Dan Dampak Terhadap Dunia Pendidikan*. Vol.1., Issue 1. <http://jpm.usxiitapanuli.ac.id>
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 111 Tahun 2024 Tentang Bimbingan dan Konseling Pada Pendidikan Dasar dan Menengah. Jaringan Dokumentasi dan Informasi Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Online), tersedia: <http://www.jdih.kemendikbud.go.id.>, diunduh 26 Juli 2024.
- Prayitno & Erman Amti. (2009). *Dasar-dasar dan Bimbingan Konseling*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Putri, T. H., Fahdi, F. K., & Assegaf, S. N. Y. R. S. (2024). *Kajian Literatur: Gambaran Harga Diri Korban Perundungan pada Anak Remaja*. *Jurnal Keperawatan Jiwa*, 12(3).
- Qurrota'ayun, B. I. (2020). *Peningkatan Kontrol Diri Melalui Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Permainan Simulasi Pada Siswa Kelas VIII SMP*. *Jurnal: Konseling Gusjigang*. Vol.6, No1. <https://doi.org/10.24176/jkg.v6i1.6349>
- Rachma, A. W. (2022). *Upaya Pencegahan Bullying Di Lingkup Sekolah*. *Jurnal Hukum dan Pembangunan Ekonomi*, 10(2), 241-257.
- Rahmawati, D., & Fauziah, N. (2022). *Video Edukasi sebagai Media Pencegahan Bullying pada Siswa Sekolah Dasar*. *Jurnal Psikologi dan Konseling*, 8(1), 38–47. <https://doi.org/10.25077/jpk.v8i1.873>
- Rantung, D. A., Mulyanto, A., Kadim, A. A., & Ashari, S. A. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Materi Pengelolaan E-Book Kelas X TKJ Di SMK Negeri 1 Bulango Selatan*. *Inverted: Journal of Information Technology Education*, 3(2).
- Rekysika, N. S., & Haryanto, H. (2019). *Media Pembelajaran Ular Tangga Bilangan Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun*. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 10(1), 56-61.
- Rusmana, N. (2009). *Bimbingan dan Konseling Kelompok di Sekolah: Metode, Teknik, dan Aplikasi*. Bandung: Rizqi Press.

- Safitri, E. R., Raharjo, M., & Harlin, H. (2023). *Validitas Video Interaktif dengan Pendekatan Etnopedagogik Berbasis Saintifik untuk Siswa Sekolah Dasar. Aulad: Journal on Early Childhood*, Vol.6, No.3.
- Sancaya, S. A., Krisphianti, Y. D., Hanggara, G. S., & Muzaki, M. F. (2019). Keberterimaan Instrumen Penilai Kompetensi Komunikasi dan Interaksi Positif Konselor Terhadap Masyarakat Sekolah. *Jurnal Nusantara of Research BK UNP Kediri*, 6(1), 33-40.
- Sari, I. P., Nurtamam, M. E., & Hanik, U. (2020). *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Game 2D Flash Pada Pembelajaran Matematika Materi Pecahan Sederhana Untuk Siswa Kelas III UPTD SDN Banyuajuh 4 Kamal. Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*.
- Sarnoto, A. Z. (2023). *Pelatihan Literasi Numerasi Kelas Awal di Jakarta Selatan. Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*. Vo.1, No.3
- Silaban, N. C. K. B. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book Materi Pengelompokan Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya Di Kelas IV SD Negeri 060938 MEDAN TP 2024/2025 (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS QUALITY)*.
- Suciati, I. (2021). Permainan “Ular Tangga Matematika” Pada Materi Bilangan Pecahan. *Kognitif: Jurnal Riset HOTS Pendidikan Matematika*, 1(1), 10-21.
- Sucitarti, N. N. A., & Sumartini, N. L. P. U. (2018). *Verbal Bullying Dalam Media Sosial Ditinjau Dari Perspektif Penyimpangan Prinsip Kesantunan Berbahasa. Ganaya: Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 1(1), 104-134.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D (Edisi ke-14)*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. (2nd ed.). Bandung: Alfabeta
- Suratman, B. M., & Pranata, K. (2024). *Pengembangan Media Ular Tangga Bagi Kali (BALI) Pada Pembelajaran Matematika Materi Perkalian dan Pembagian Kelas II Sekolah Dasar. Didaktika: Jurnal Kependidikan*, Vo.13.
- Syukurti, D. (2020). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Berbantuan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Konsentrasi dan Hasil Belajar (Studi pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas VII SMP Negeri 10 Lahat). Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*. Vo.10, No.1.
- Thejahanjaya, D., & Yulianto, Y. H. (2022). *Penerapan psikologi warna dalam color grading untuk menyampaikan tujuan dibalik foto. Jurnal DKV Adiwarna*, 1(9).

- Tim Validasi Universitas Pendidikan Ganesha. (2022). *Lembar Validasi Ahli Materi Mencakup Aspek: Isi, Bahasa, dan Sajian*. (Lampiran penelitian, 15 Maret 2022)
- Utami, M. D., Krisphianti, Y. D., & Ningsih, R. (2022). *Pengembangan Media Board Game Angling Darma Untuk Meningkatkan Disiplin Diri Pada Siswa Kelas XI SMKN 1 Kediri*. (Doctoral dissertation, Universitas Nusantara PGRI Kediri).
- Utamy, D., Afiati, E., & Dian Dia Conia, P. (2021). *Pengembangan Modul Bimbingan Kelompok dengan Teknik Permainan Kolaboratif untuk Meningkatkan Perilaku Empati Anak Usia Dini*. *Equivalent: Jurnal Ilmiah Sosial Teknik*. Vol.3, No.2. <https://doi.org/10.59261/jequi.v3i2.44>
- Wati, A. (2021). *Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar*. Vol. 2, Issue 1.
- Wijaya, T. (2022). *Bullying Dalam Perspektif Bahasa Dan Dampaknya terhadap Karakter Masyarakat*. *Jurnal Inovasi Pendidikan MH Thamrin*, 6(1), 100-113.
- Wijayanti, D., Andini, R., & Hidayah, N. (2021). *Pengembangan Media Board Game dalam Meningkatkan Nilai Karakter Sosial Anak*. *Jurnal Pendidikan Anak*, 10(2), 145–155. <https://doi.org/10.17509/jpa.v10i2.41899>
- Zuhriyah, A. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS di Madrasah Ibtidaiyah*. Vo.3, No.2. <https://doi.org/10.31538/attadrib.v3i2.110>