

# Pengembangan Media Informasi E-Komik Anti *Bullying* Bagi Siswa Kelas V UPT SDN 14 Batang

Muh.Idris<sup>1</sup>, Akhmad Harum, S.Pd.,M.Pd<sup>2</sup>, Prof. Dr. H. Syamsul Bachri Thalib, M.Si<sup>3</sup>

Universitas Negeri Makassar, Indonesia<sup>1</sup>

Universitas Negeri Makassar<sup>2</sup>

Universitas Negeri Makassar<sup>3</sup>

 [muhidristompo@gmail.com](mailto:muhidristompo@gmail.com)

---

**ABSTRACT:** *This research is the development of anti-bullying comic e-information media as a bullying information medium which is motivated by the frequent occurrence of bullying behavior in class V UPT SDN 14 Batang. The purpose of this study was to find out: (1) Description of the need for anti-bullying e-comics in providing information services to students (2) Prototype of anti-bullying e-comics as a media for bullying information for students (3) Validation level of anti-bullying e-comics in providing bullying information services to students (4) The level of practicality of anti bullying e-comics in providing bullying information services to students. This study used the Borg and Gall development model which was modified by researchers from 10 to 7 stages of development. The population of this research is the fifth grade students of UPT SDN 14 Batang as many as 20 respondents. The data collection technique uses a needs analysis questionnaire. The research results obtained (1) Students need anti-bullying e-comic information services regarding strategies to prevent bullying behavior, but media is not yet available in the school environment. (2) Prototype of anti-bullying e-comic media consists of 7 main displays, namely comic cover displays, copyrights, e-comic usage guidelines, story content, moral messages and characteristic values, attachments in the form of tips to avoid bullying, and video displays (3) The validity level of the anti-bullying e-comic information media as an information medium for students is valid to be used by students in accordance with the results of the assessment of two experts, namely: material experts, and media experts. However, product improvements still need to be made to produce products that higher quality so that later it can be widely implemented in the field (4) The level of practicality of anti-bullying e-comic information media as an information medium for students is practical for use by students in accordance with the results of the homeroom teacher's assessment.*

**KEYWORDS:** *Information services, bullying, anti-bullying e-comics*

## PENDAHULUAN

Kata *bullying* berasal dari Bahasa Inggris, yaitu dari kata *bull* yang berarti banteng yang senang merunduk kesana kemari. Dalam Bahasa Indonesia, secara etimologi kata *bully* berarti penggertak, orang yang mengganggu orang lemah. Sedangkan secara terminology definisi *bullying* menurut Ken

Rigby (Bulu, dkk. 2019) adalah “sebuah hasrat untuk menyakiti. Hasrat ini diperlihatkan ke dalam aksi, menyebabkan seseorang menderita. Aksi ini dilakukan secara langsung oleh seseorang atau sekelompok yang lebih kuat, tidak bertanggung jawab, biasanya berulang, dan dilakukan dengan perasaan senang”.

Definisi *bullying* menurut Olweus (Darmayanti, dkk. 2019) menyebutkan bahwa *bullying* adalah masalah psikososial dengan menghina dan merendahkan orang lain secara berulang-ulang yang memiliki dampak negatif terhadap pelaku dan korban *bullying* dimana pelaku mempunyai kekuatan yang lebih dibandingkan dengan korban. Sehingga jika tidak ditanggulangi sejak dini, pelecehan atau tindakan kekerasan yang terjadi dikalangan anak - anak dan remaja dikhawatirkan akan berdampak negatif terhadap kondisi mental maupun fisik yang mempengaruhi masa depan seorang anak.

*Bullying* adalah tindakan penggunaan kekuasaan untuk menyakiti seseorang atau sekelompok orang baik secara verbal, fisik, maupun psikologis sehingga korban merasa tertekan, trauma, dan tak berdaya (Bulu, dkk. 2019). Pelaku *bullying* sering disebut dengan istilah *bully*. Seorang *bully* tidak mengenal gender maupun usia. Aktivitas *bullying* tidak memilih umur dan jenis kelamin. Para pelaku memilih seseorang dari pemalu, pendiam, spesial, cantik, sampai mempunyai kekurangan untuk dijadikan ejekan.

Aksi *bullying* dapat merugikan korban hingga mempengaruhi psikisnya. Fenomena *bullying* menyebabkan pelaku bertindak semena-mena pada korban. Kasus *bullying* banyak terjadi di Indonesia yang mana melibatkan siswa sekolah. Sesuai dengan pendapat Kusumawardani (Permata, 2022) bahwa dampak yang terjadi bagi korban akibat adanya perilaku *bullying* ialah menyendiri, menangis, depresi, serta anak menjadi penakut dan pendiam hingga menimbulkan gangguan mental.

Dari hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Siregar (2019) menunjukkan bahwa jenis perilaku *bully* di antaranya bentuk fisik yaitu memukul dan mendorong, bentuk verbal yakni memanggil nama julukan, menghina, bentuk tidak langsung yakni menyebar rumor/menggossip, *cyberbullyng* yakni mendapat pesan negatif dari media sosial. Sedangkan faktor penyebabnya adalah faktor sekolah, teman sebaya, kondisi lingkungan sosial, tayangan televisi dan media cetak. Selanjutnya dalam penelitian yang dilakukan oleh Siahaya (2021) mengatakan bahwa dalam kasus penindasan atau *bullying* di lingkungan sekolah yang masih sering terjadi tentu perlu di terapkan sanksi atau hukuman bagi pelaku penindasan, dengan contoh hukuman yang diberikan berupa Skorsing beberapa hari bagi pelaku. Dengan adanya tindakan seperti itu tentu akan ada efek jera sehingga kemungkinan terjadinya penindasanpun semakin berkurang.

Untuk mengatasi kasus *bullying* diperlukan penerapan teori konseling yaitu dengan menggunakan teori konseling Behavior. Konsep dasar dari teori ini adalah prediksi dan kontrol atas perilaku manusia yang tampak. Perilaku manusia merupakan hasil belajar yang dapat diubah dengan mengubah kondisi belajar. Dalam hal ini Bimbingan dan Konseling memiliki peran yang sangat penting dalam membantu siswa itu sendiri. Misalnya memberikan layanan BK berupa layanan informasi sehingga siswa dapat mengetahui informasi tentang *bullying* itu sendiri. Guru atau wali kelas harus mengerti dengan keadaan siswanya agar siswa yang mereka didik dapat merasa aman dan semangat dalam proses pembelajaran.

Salah satu media yang dapat digunakan dalam memberikan layanan informasi tentang *bullying* adalah e-komik anti *bullying*. Penulis menggunakan e-komik sebagai media informasi anti

*bullying* karena e-komik berisi serangkaian cerita bergambar yang menarik bagi peserta didik serta di era digital sekarang segala sesuatu bisa diakses dengan mudah. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Amalia, dkk (2021) pengembangan media e-komik dapat mempermudah guru dalam menyampaikan pembelajaran tentang *bullying* di lingkungan anak.

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Leztizia, dkk (2018) mengatakan bahwa buku komik mengemas informasi yang akan disampaikan dengan alur cerita dan ilustrasi yang menarik sehingga komik ini dapat mencegah terjadinya *Bullying*. Menurut Ismail, dkk (2020) dengan menggunakan e-komik penyampaian informasi akan lebih mudah dimengerti oleh peserta didik dibandingkan dengan media buku.

Berdasarkan beberapa hasil penelitian tersebut, peneliti bermaksud untuk mengembangkan media informasi e-komik anti *bullying* terhadap perilaku *bullying* siswa di sekolah dasar.

## **METODE**

### **Jenis penelitian**

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan (*research and development*). Penelitian Pengembangan atau *Research and Development* (R & D) saat ini merupakan salah jenis penelitian yang banyak dilakukan karena mengingat pentingnya pengembangan ilmu pengetahuan untuk memberikan kemudahan bagi setiap pembelajaran yang dilaksanakan (Putra, dkk, 2020).

### **Instrumen penelitian**

#### **Wawancara**

Menurut Kerlinger (Fadhallah, 2021) wawancara adalah peran situasi tatap muka interpersonal dimana satu orang, bertanya kepada satu orang yang diwawancarai, beberapa pertanyaan yang dibuat untuk mendapatkan jawaban yang berhubungan dengan masalah penelitian. Wawancara dalam penelitian digunakan untuk mengetahui jawaban mengenai masalah *bullying* yang terjadi di sekolah serta hal-hal yang berkaitan dengan media bimbingan dan konseling (E-komik).

#### **Angket**

Alat pengumpul data ini digunakan untuk mengumpulkan data yang berisi tanggapan ataupun penilaian peserta didik UPT SDN 14 Batang terhadap e-komik anti *bullying* yang dikembangkan oleh peneliti. Bentuk angket yang digunakan oleh peneliti adalah angket tertutup dengan menggunakan empat alternatif jawaban disetiap soal yang berupa tidak menarik, kurang menarik, menarik, dan sangat menarik.

#### **Analisis data**

Data-data yang diperoleh dalam pengembangan e-komik anti *Bullying* ini berupa data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif didapatkan dari hasil kritik dan saran dari para ahli dan kelompok terhadap pengembangan media ini. Kemudian kritik dan saran tersebut dianalisis sebelum dijadikan sebagai bahan revisi produk yang sedang dikembangkan. Data kuantitatif diperoleh dari hasil uji coba kelompok yang berupa penilaian secara umum mengenai e-komik anti *bullying*. Data ini diperoleh kemudian diolah untuk menunjukkan taraf kelayakan. Sehingga pada akhirnya, semua data baik data kualitatif ataupun kuantitatif yang diperoleh akan digunakan sebagai dasar dalam merevisi e-komik anti *Bullying*.

Teknik analisis data yang digunakan dalam mengelola data yang diperoleh untuk mengembangkan media ini adalah dengan menggunakan analisis isi dan analisis deskriptif.

## Analisis Data Kualitatif

Analisis data kualitatif ini digunakan untuk mengolah data hasil review ahli media, dan ahli materi bimbingan dan konseling. Teknik analisis data ini dilakukan dengan mengelompokkan informasi-informasi dari data kualitatif berupa masukan, tanggapan, kritik, dan saran perbaikan hasil dari validasi ahli media dan materi. Hasil analisis data ini kemudian digunakan untuk merevisi produk komik digital atau e- komik anti *bullying* bimbingan dan konseling.

## Analisis Data Kuantitatif

Teknik analisis ini digunakan untuk mengolah data yang diperoleh melalui angket dalam bentuk deskriptif persentase. Rumus yang digunakan untuk menghitung persentase dari masing-masing subyek adalah:

$$\text{Persentase} = \frac{\sum (\text{Jawaban} \times \text{bobot tiap pilihan})}{N \times \text{bobot tertinggi}} \times 100\%$$

Keterangan:  $\Sigma$  = Jumlah

N = Jumlah seluruh item angket

Selanjutnya untuk menghitung persentase keseluruhan subyek digunakan rumus:

Persentase = F: N

Keterangan: F = Jumlah persentase keseluruhan subyek

N = Banyak subyek

Tabel 1. Konversi Tingkat Pencapaian dengan Skala 5

Tingkat pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
90% - 100%	Sangat baik	Tidak perlu direvisi
75% - 89%	Baik	Tidak perlu direvisi
65% - 74%	Cukup	Direvisi
55% - 65%	Kurang	Direvisi
0% - 54%	Sangat Kurang	Direvisi

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Gambaran kebutuhan media informasi e-komik anti *bullying*

Hasil wawancara yang menunjukkan gambaran pentingnya media informasi mengenai *bullying* yang dilakukan kepada dua siswa sebagai narasumber dapat diketahui hasil wawancara yakni: *pertama* dengan saudara (A), selaku siswa UPT SDN 14 Batang kelas V mengatakan bahwa dikelasnya sering terjadi *bullying* berupa *bullying* verbal yakni saling mengejek. *Kedua* wawancara dengan siswa inisial (E) selaku siswa UPT SDN 14 Batang kelas V mengatakan bahwa dirinya sering di *bully* oleh beberapa teman kelasnya, dia sering diejek karena matanya yang juling sehingga mendapat julukan “bindok salapang” oleh teman-temannya.

Hasil analisis wawancara dengan wali kelas diketahui bahwa pada umumnya siswa di sekolah tersebut dan pada khususnya kelas V tidak mengetahui dan memahami bahwa merendahkan teman dan mengejek merupakan tindakan *bullying* yang sebenarnya bisa berdampak besar bagi korban. Perilaku *bullying* yang terjadi di sekolah dianggap hal yang biasa saja dan sekedar candaan bagi siswa hingga kebanyakan siswa yang menjadi korban juga merasa capek, bingung, dan tidak mengetahui harus berbuat apa. Perilaku merendahkan dan saling mengejek yang terjadi di sekolah UPT SDN 14

Batang sangat berdampak bagi korban *bullying* salah satunya korban malas untuk datang ke sekolah. Wali kelas mengatakan bahwa pelaku *bullying* hanya menganggapnya sebagai candaan.

Hal ini menunjukkan bahwa perlu adanya media informasi *bullying* yang dapat digunakan wali kelas dalam memberikan layanan informasi tentang *bullying* agar siswa dapat mengetahui dan memahami *bullying* sehingga perilaku *bullying* dapat dihindari.

### **Prototipe pengembangan media informasi e-komik anti *bullying***

Tahapan desain yang merancang konsep produk. Kegiatan perancangan dilakukan dengan membuat *storyboard* yang merupakan garis besar isi media secara umum yang meliputi desain media grafis, tokoh, dan materi. Adapaun aplikasi yang diperukan untuk membuat desain media informasi e-komik anti *bullying* yaitu *Clip Studi Paint* pada laptop dengan mengunnakan alat bantu berupa *Pen Tablet Wacom CTL-472*. Setelah melewati proses pembuatan komik langkah selanjutnya adalah meng-upload komik tersebut melalui aplikasi *heyzine*.

Dalam pengembangan produk, peneliti merancang apa saja yang akan dimasukkan dalam e-komik nantinya, baik materi maupun alur cerita. Adapaun media yang kami rancang terdiri dari cover (depan dan belakang), halaman hak cipta, halaman panduan penggunaan e-komik, alur cerita atau isi cerita, halaman pesan moral dan nilai karakteristik, halaman lampiran, dan menu video.

### **Tingkat validitas**

#### **Validasi materi**

Validasi materi media informasi e-komik anti *bullying* dalam strategi mencegah stres terjadinya perilaku *bullying* mencakup isi atau materi. Validasi materi bertujuan untuk mengetahui relevansi materi yang disajikan dalam media informasi e-komik anti *bullying* dengan kebutuhan siswa (calon pengguna). Berdasarkan hasil validasi materi, data kuantitatif diperoleh persentasi kelayakan sebagai berikut:

$$p = \frac{\sum x}{\sum y} \times 100\%$$
$$p = \frac{35}{40} \times 100\%$$
$$= 87\%$$

#### **Validasi media**

Validasi Media informasi e-komik anti *bullying* mencakup aspek tampilan icon, tampilan *backgroundgrafis* materi, sajian video animasi, dan kemudahan akses media. Validasi media bertujuan untuk mengetahui keefektifan dan efesiensi media informasi e-komik anti *bullying*. Berdasarkan hasil validasi media, data kuantitatif yang diperoleh persentase sebagai berikut:

$$p = \frac{\sum x}{\sum y} \times 100\%$$
$$p = \frac{40}{44} \times 100\%$$
$$= 91\%$$

## Uji Praktisi

Rancangan awal media informasi e-komik anti *bullying* yang telah dikembangkan kemudian dinilai oleh ahli uji praktisi. Data yang diperoleh dari penilaian uji praktisi meliputi uji kegunaan (*Utility*), uji kelayakan (*Feasibility*) dan uji ketepatan (*Accuracy*). Penilaian hasil uji praktisi diperoleh persentase menggunakan rumus berikut ini:

Tabel 2. Hasil Persentase Validasi Uji Praktisi yang dilakukan oleh Wali Kelas V UPT SDN 14 Batang.

Aspek Uji Praktisi	Skor Maksimal	Skor Perolehan	Persentase (%)
Kegunaan	20	17	85%
Kelayakan	24	21	87%
Ketepatan	20	17	85%
<b>Total Jumlah Skor</b>		<b>55</b>	
<b>Rata-rata</b>		<b>3,4</b>	
<b>Persentase</b>		<b>85%</b>	
<b>Kriteria</b>		<b>Sangat Valid</b>	

Layanan informasi e-komik anti *bullying* sudah banyak dikembangkan diantaranya; Pengembangan Aplikasi Strategi Pencegahan Perilaku Perundungan (*Bullying*) Pada Sekolah Dasar Di Kota Jambi (Heryani N., dkk. 2020), Pengembangan Media Komik Untuk Mencegah Perilaku Bullying Siswa Kelas VII (Rahmanto, 2019). Pernyataan tersebut sama halnya yang dikemukakan oleh Amalia, dkk. (2021) mengatakan bahwa pengembangan media e-komik dapat mempermudah guru dalam menyampaikan pembelajaran tentang *bullying* di lingkungan anak, selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Leztizia, dkk (20178) mengatakan bahwa buku komik mengemas informasi yang akan disampaikan dengan alur cerita dan ilustrasi yang menarik sehingga komik ini dapat mencegah terjadinya *Bullying*. Menurut Ismail, dkk (2020) dengan menggunakan e-komik penyampaian informasi akan lebih mudah dimengerti oleh peserta didik dibandingkan dengan media buku.

Menurut Nurdiana Ahmad (2022) faktor penyebab terjadinya perilaku bullying tidak hanya pada faktor internal namun juga terdapat faktor eksternal didukung dengan kurangnya aturan yang tegas yang diberikan kepada pihak sekolah sehingga perilaku bullying dapat terjadi secara berulang, pembentukan karakter siswa dilakukan di sekolah melalui pembiasaan serta keteladanan mengharapakan siswa membentuk karakter yang tidak hanya religius dan memiliki karakter yang baik dalam bersosialisasi sehingga gerakan PPK menjadi acuan sekolah dalam membentuk karakter siswa yang baik.

Menurut Munawarah (2022) *bullying* yang terjadi pada anak berpengaruh besar terhadap perkembangannya, efek negatif yang ditimbulkan oleh *bullying* ini dapat menyebabkan terhambatnya perkembangan anak, bukan hanya perkembangan sosialnya akan tetapi juga perkembangan emosional yang ditunjukkan oleh anak. Dampak yang ditimbulkan dari perilaku *bullying* ditemukan anak lebih sering menyendiri dan tidak suka bergaul, merasa takut/ketakutan, takut pergi sekolah, menangis sebelum dan sesudah ke sekolah tidak tertarik dengan aktivitas sekolah, perubahan drastis pada perilaku (sikap, berpakaian dan kebiasaannya).

Observasi yang dilakukan peneliti diketahui bahwa penyediaan layanan informasi mengenai *bullying* bagi siswa itu belum tersedia. Keterbatasan layanan di sekolah ini yang mendorong peneliti

untuk berinovasi menciptakan media layanan informasi e-komik anti *bullying*. Leztizia, dkk (2018) mengatakan bahwa buku komik mengemas informasi yang akan disampaikan dengan alur cerita dan ilustrasi yang menarik sehingga komik ini dapat menarik perhatian peserta didik. Menurut Ismail, dkk (2020) dengan menggunakan e-komik penyampaian informasi akan lebih mudah dimengerti oleh peserta didik dibandingkan dengan media buku.

Adapun media layanan informasi e-komik anti *bullying* yang dikembangkan terdiri dari halaman sampul, halaman hak cipta, halaman panduan penggunaan e-komik yang merupakan tata cara penggunaan e-komik, isi cerita (contoh perilaku *bullying* verbal), pesan moral & nilai karakteristik, lampiran (tips menghindari *bullying*), dan menu video yang terhubung langsung ke *youtube* (berisi materi *bullying*).

Setelah melakukan pengembangan produk, kemudian dilanjutkan pada hasil validasi ahli menunjukkan media layanan informasi e-komik anti *bullying* sudah cukup layak untuk diuji cobakan dengan beberapa masukan dari validator. Hasil validasi ahli kemudian menjadi dasar untuk melakukan revisi produk pada tahap I. Hasil produk yang telah direvisi awal, kemudian akan digunakan ditahap uji praktisi dan uji coba kelompok kecil. Pada tahap uji praktisi melibatkan wali kelas dan uji coba kelompok kecil melibatkan 20 orang siswa kelas V. Hasil dari uji coba praktisi dan uji coba kelompok kecil ini menunjukkan bahwa e-komik dari segi tampilan dan isi materi sudah menarik, media mudah diakses, adanya video materi yang disajikan sistematis sesuai dengan kebutuhan individu dan mudah dipahami.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan terhadap pengembangan media informasi e-komik anti *bullying* sebagai media informasi dalam strategi mencegah terjadinya perilaku *bullying*, maka dapat disimpulkan bahwa: Gambaran kebutuhan layanan informasi strategi mencegah dan mengurangi perilaku *bullying* siswa yang diperoleh dari hasil studi pustaka, dan wawancara menunjukkan bahwa kurangnya informasi tentang *bullying*, belum adanya layanan yang dapat diakses oleh siswa di sekolah; *Prototype* media e-komik anti *bullying* terdiri atas 7 tampilan utama yaitu tampilan sampul komik, hak cipta, panduan penggunaan e-komik, isi cerita, pesan moral dan nilai karakteristik, lampiran berupa tips untuk menghindari *bullying*, dan tampilan video; Tingkat validitas media informasi e-komik anti *bullying* sebagai media informasi bagi siswa sudah valid untuk digunakan oleh siswa sesuai dengan hasil dari penilaian dua orang ahli, yaitu: ahli materi, dan ahli media, Akan tetapi masih perlu dilakukan perbaikan produk untuk menghasilkan produk yang lebih berkualitas untuk nantinya bisa diimplementasikan secara luas dilapangan; Tingkat kepraktisan media informasi e-komik anti *bullying* sebagai media informasi bagi siswa sudah praktis untuk digunakan oleh siswa sesuai dengan hasil dari penilaian wali kelas. Hasil respon peserta didik terhadap media informasi e-komik anti *bullying* sebagai media informasi bagi siswa adalah sangat baik. Hal ini berarti tidak perlu media atau produk yang dibuat oleh peneliti sudah dapat dilakukan pengaplikasian produk secara luas dilapangan.

## DAFTAR PUSTAKA

Ahmad, N., Muslimin, A. A., & Sida, S. C. (2022). Analisis Perilaku Bullying Antar Siswa Terhadap Pembentukan Karakter Siswa di Sekolah Dasar Negeri Sangir Kecamatan Wajo Kota Makassar Sulawesi Selatan. *NATURALISTIC: Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 7(1), 1318-1333.

- Amalia, R., Hendriana, B., & Vinayastri, A. (2021). Pengembangan Media Komik Elektronik untuk Mengurangi *Bullying* pada Siswa Anak Usia Dini. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 3(5), 2391-2401.
- Angga, P. M. W., Sudarma, I. K., & Suartama, I. K. (2020). E-Komik pendidikan untuk membentuk karakter dan meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 93-106.
- Bulu, Y., Maemunah, N., & Sulasmini, S. (2019). Faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku *Bullying* pada remaja awal. *Nursing News: Jurnal Ilmiah Keperawatan*, 4(1).
- Darmayanti, K. K. H., Kurniawati, F., & Situmorang, D. D. B. (2019). *Bullying* di sekolah: Pengertian, dampak, pembagian dan cara menanggulangnya. *PEDAGOGIA*, 17(1), 55-66.
- Effendi, M., Yahya, R., & Ummah, S. K., (2020). Media Pembelajaran Interaktif Articulate Storyline: Pengembangan Perangkat Pembelajaran Flipped classroom Bercirikan Mini-project. *SJME (Supremum Journal of Mathematics Education)*, 4(1), 78-91.
- Fadhallah, R. A., & Psi, S. (2021). *Wawancara*. UNJ PRESS.
- Gaina, M. E., Trishinta, S. M., & Rosdiana, Y. (2022). *Hubungan Eksistensi Diri Terhadap Pengontrolan Emosi Korban Bullying Pada Remaja Di SMP Sunan Giri Malang* (Doctoral dissertation, Fakultas Ilmu Keperawatan Universitas Tribhuwana Tungadewi).
- Haslan, M. M., Sawaludin, S., & Fauzan, A. (2022). Faktor-Faktor Mempengaruhi Terjadinya Perilaku Perundungan (*Bullying*) pada Siswa SMPN Se- Kecamatan Kediri Lombok Barat. *CIVICUS: Pendidikan-Penelitian- Pengabdian Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 9(2), 24-29.
- Heryani N., dkk. (2020). Pengembangan Aplikasi Strategi Pencegahan Perilaku Perundungan (*Bullying*) pada Sekolah Dasar di kota Jambi. *Jurnal Akademika Baiturrahim Jambi*. 9(2), 190-194.
- Ismail, Kadarisman. (2020). Perancangan Komik Edukasi Untuk Mencegah *Bullying* Pada Anak SMP. *eProceedings of art & design*. 7(2).
- Leztizia, & aditia. (2018). Perancangan Buku Komik Edukasi Pencegahan Perilaku *CyberBullying* Pada Remaja. *eProceedings of art & design*. 5(3).
- Muhopilah, P., & Tentama, F. (2019). Faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku *Bullying*. *Jurnal Psikologi Terapan dan Pendidikan*, 1(2), 99.
- Mujna Simo, P., & Widyastuti, D. (2021). Gambaran Dampak Perilaku *Bullying* pada Mahasiswa Keperawatan di Perguruan Tinggi: Literatur Review.
- Munawarah, R. R. D. (2022). Dampak *Bullying* Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini (Studi Kasus) Di Raudhatul Athfal Mawar Gayo. *Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak*, 8(2), 15-32.
- Ni'matuzahroh, S., & Prasetyaningrum, S. (2018). *Observasi: Teori dan Aplikasi dalam Psikologi* (Vol. 1). UMMPress.
- Patras, Y, E & Sidiq, F. (2017). Dampak *Bullying* Bagi Kalangan Siswa Sekolah dasar. *Jurnal Pedagogika Dan Dinamika Pendidikan*. Vol 5 (1).
- Permata I. (2022) Dampak *Bullying* Terhadap Perilaku Remaja; Studi Kasus Pada pelajar SMA Negeri Palembang. *Jurnal Interpersi Sosial dan Pembangunan (JISP)*. 3(1), 10-16.
- Pohan, R. (2021). *Penerapan konseling individu terhadap psikologis anak korban Bullying di Desa Pangirkiran Dolok Kecamatan Barumun Tengah Kabupaten Padang Lawas* (Doctoral dissertation, IAIN Padangsidimpuan).
- Putra, D. D., Okilanda, A., Arisman, A., Lanos, M. E. C., Putri, S. A. R., Fajar, M., ... & Wanto, S. (2020). Kupas Tuntas Penelitian Pengembangan Model Borg & Gall. *Wahana Dedikasi: Jurnal PkM Ilmu Kependidikan*, 3(1), 46-55.
- Rahmanto P., dkk. (2019). Pengembangan Media Komik Untuk Mencegah Perilaku *Bullying* Siswa Kelas VII. *Jurnal Genta Mulia*. 10(1), 105-121.
- Ramdani, F. (2018). Ilmu Geoinformatika: Observasi hingga Validasi. Universitas Brawijaya Press.



- Ramdhan, S., Tullah, R., & Janah, S. N. (2019). Iklan Animasi Stop *Bullying* Pada SD Negeri Cibadak II Berbasis Multimedia. *Jurnal Sisfotek Global*, 9(2).
- Safitri, A., & Suharno, S. (2020). Budaya Siri'Na Pacce dan Sipakatau dalam Interaksi Sosial Masyarakat Sulawesi Selatan. *Jurnal Antropologi: Isu-Isu Sosial Budaya*, 22(1), 102-111.
- Siahaya, S. K. V. (2021). Penegakan Hukum Terhadap Pelaku Penindasan atau *Bullying* Disekolah. *LEX CRIMEN*, 10(3).
- Siregar, L. (2019). *Strategi orangtua dalam upaya mengatasi perilaku bully remaja di Desa Padang Matinggi Kecamatan Batang Onang Kabupaten Padang Lawas Utara* (Doctoral dissertation, IAIN Padangsidempuan).
- Siron, Y., Mardhiah, M., Nurrahma, I. F., & Salsabila, A. (2021). Peran Guru Dalam Menghadapi Bully Terhadap Anak Gagap Dari Teman Sebaya. *Psycho Idea*, 19(1), 65-78.
- Zaini, A., Dianto, M., & Mulyani, R. R. (2020, August). Pentingnya penggunaan media bimbingan dan konseling dalam layanan informasi. In *Prosiding Seminar Nasional Bimbingan dan Konseling Universitas Negeri Malang* (pp. 126-131).