

Pengembangan Media Berbasis *Artsteps* Sebagai Layanan Informasi Untuk Mencegah Perilaku Bullying Pada Peserta Didik SMA Negeri 3 Palangka Raya

Nurul Asti Seftiana¹, Fendahapsari Singgih Sendayu², Nonsihai³, Herda Fitri Br. Ginting⁴

¹SMA Negeri 3 Palangka Raya, Jl. G. Obos, No.12, Kel. Menteng, Kec. Jekan Raya, Kota Palangka Raya, Kalimantan Tengah

²Prodi Bimbingan dan Konseling, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Madiun, Jl. Damang Salilah No. 17, 74874, Palangka Raya

Email: astiseftianaa03@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media berbasis *Artsteps* sebagai layanan informasi untuk mencegah perilaku bullying. Pada penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (RnD) dengan model Borg and Gall yang disederhanakan menjadi tiga tahapan yakni yang pertama tahap prapengembangan yang di dalamnya terdiri dari tahap *Research and information collecting*, kedua, tahap pengembangan yang berisi tahapan *Develop Preliminary Form of Product*, ketiga pascapengembangan terdiri dari tahapan *Preliminary Field Testing dan Main Product revision*. Subjek penelitian dan pengembangan uji produk dilakukan oleh 1 Ahli media, 1 Ahli Bimbingan dan Konseling, dan 2 Ahli Praktisi sebagai validator yang dianalisis menggunakan Aiken's V. Hasil penilaian dari uji ahli media sebesar 1.00, ahli bimbingan dan konseling sebesar 1.08, dan uji ahli praktisi sebesar 1.18 yang masing – masing menunjukkan tingkat relevansi tinggi. Akumulasi ini dihitung berdasarkan nilai koefisien pada masing – masing aspek. Hasil menunjukkan bahwa media aplikasi *Artsteps* dapat dinyatakan layak untuk digunakan sebagai layanan informasi untuk mencegah perilaku bullying berdasarkan pada aspek – aspek dalam akseptabilitas.

Kata Kunci : Layanan Informasi, Media *Artsteps*, Perilaku Bullying

Abstract

This study aims to develop Artsteps-based media as an informational service to prevent bullying behavior. The research adopts a Research and Development (RnD) approach using the Borg and Gall model, which has been simplified into three stages: the pre-development stage, which includes Research and Information Collecting; the development stage, which involves the Development of a Preliminary Form of Product; and the post-development stage, consisting of Preliminary Field Testing and Main Product Revision. The subjects of the product testing and development were evaluated by one media expert, one Guidance and Counseling expert, and two practitioner experts as validators, analyzed using Aiken's V. The evaluation results from the media expert were 1.00, the Guidance and Counseling expert 1.08, and the practitioner experts 1.18, each indicating a high level of relevance. These scores were calculated based on the coefficient values of each aspect. The results demonstrate that the Artsteps application media is suitable for use as an informational service to prevent bullying behavior based on aspects of acceptability.

Keywords : Information Services, *Artsteps* Media, Bullying Behavior

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah aspek penting dalam kehidupan manusia, karena menjadi modal utama dan prioritas dalam menghadapi tuntutan zaman yang semakin berkembang. Negara dengan tingkat pendidikan yang tinggi mampu menghasilkan tenaga kerja berkualitas yang didasarkan pada pengetahuan dan keterampilan. Pendidikan harus memiliki dampak holistik dan signifikan terhadap pembentukan kepribadian manusia, terutama pada peserta didik. (Manurung dkk, 2023). Sekolah adalah lembaga pendidikan formal yang bertujuan untuk memberikan pengetahuan. Dalam lingkungan

pendidikan, semua pihak termasuk staf sekolah, peserta didik, dan guru diharapkan memiliki akhlak dan budi pekerti yang baik. Namun kenyataannya, berbagai perilaku menyimpang termasuk bullying, masih sering terjadi di sekolah.

Bullying adalah bentuk tindakan agresif yang dilakukan secara berulang dan disengaja oleh sekelompok teman sebaya, yang menciptakan ketidakseimbangan kekuatan antara pelaku dan korban. Saat ini, bullying telah menjadi bagian dari kehidupan remaja. Bullying atau intimidasi oleh teman sebaya mengacu pada bentuk kekerasan fisik dan psikologis yang dilakukan oleh individu atau kelompok terhadap orang lain (Pebriany, 2023). Bullying berasal dari kata serapan bahasa Inggris "bully" yang berarti menindas atau mengganggu. Selanjutnya menurut Kamila dalam (Wulandari & Ningsih, 2023) bullying adalah segala bentuk perilaku yang melanggar hukum atau hak asasi manusia dan melibatkan kerugian fisik atau psikologis terhadap orang atau kelompok orang yang rentan.

Data yang dihimpun oleh Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) dan Federasi Serikat Guru Indonesia (FSGI) menunjukkan bahwa anak-anak masih merasa khawatir terhadap bullying di sekolah. Berdasarkan data tersebut, terdapat 226 kasus bullying pada tahun 2022, 53 kasus pada tahun 2021, dan 119 kasus pada tahun 2020. Jenis bullying yang paling sering dialami oleh korban adalah bullying fisik (55,5%), bullying verbal (29,3%), dan bullying psikologis (15,2%) (Restu, 2022). Data dari Federasi Serikat Guru Indonesia (FSGI), yang dihimpun oleh Republika, menunjukkan bahwa 16 kasus bullying terjadi di sekolah dari Januari hingga Agustus 2023. Selain itu, FSGI mencatat bahwa jumlah korban bullying di sekolah selama paruh pertama tahun ajaran 2023 mencapai 43 orang, dengan 41 korban di antaranya merupakan peserta didik dan dua lainnya adalah guru. Data ini hanya mencakup kasus yang tercatat, sementara kita tahu bahwa bullying sering terjadi di berbagai tempat. Dampak bullying perlu mendapat perhatian serius.

Upaya pencegahan bullying sangat diperlukan untuk meminimalkan kasus-kasus bullying. Sekolah menengah harus mampu memberikan edukasi sebagai upaya preventif atau pencegahan sekaligus mengatasi tindakan bullying di lingkungan sekolah. Sesuai yang tertuang dalam peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 82 Tahun 2015 pada tanggal 31 Desember 2015 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Tindak Kekerasan di Lingkungan Satuan Pendidikan, pencegahan adalah tindakan, cara, atau proses yang diterapkan untuk mencegah seseorang atau sekelompok orang melakukan kekerasan di lingkungan Pendidikan (Fauziah et al., 2023).

Hasil observasi yang dilakukan di SMA Negeri 3 Palangka Raya, masih banyak kasus bullying yang terjadi di lingkungan sekolah. Dari kasus bullying ini menyebabkan peserta didik melanggar aturan seperti sering tidak hadir sekolah, menyendiri serta ingin pindah kelas akibat sering di bullying oleh teman – teman di kelasnya. Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru BK di SMA Negeri 3 Palangka Raya, kasus bullying ini masih sering terjadi di lingkungan sekolah, perilaku bullying ini seperti melontarkan kata – kata yang tidak pantas, mengejek, menghina dan lain sebagainya. Dalam penanganan kasus ini, pihak sekolah tidak hanya tinggal diam. Pihak sekolah memberikan layanan informasi serta teguran untuk menanganin kasus bullying ini. Dalam kondisi ini guru BK memberikan pemahaman seperti sosialisasi yang bersifat masih konvensional dalam memberikan layanan informasi. Seiring dengan terus berkembangnya teknologi, semua pendidik abad ke-21 harus memiliki keterampilan untuk memasukkan teknologi ke dalam proses pendidikan mereka, khususnya program layanan bimbingan dan konseling terhadap peserta didik. Dalam hal ini guru BK memegang peranan yang sangat penting dalam membantu peserta didik untuk mencapai perkembangan diri yang optimal, mandiri, sukses, sejahtera, dan bahagia dalam kehidupannya. Oleh karena itu, guru Bimbingan dan Konseling harus memiliki keterampilan dan kompetensi agar dapat mengikuti perkembangan teknologi abad ke-21. Agar layanan dapat disampaikan dengan efektif, diperlukan media yang inovatif dan menarik yang sesuai dengan permasalahan peserta didik (Fauziah et al., 2023). Media tidak lepas

dari perkembangan teknologi saat ini seperti internet, komputer, dan website. Media bimbingan dan konseling mencakup segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan bimbingan dan konseling, yang mampu merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan motivasi siswa dalam memahami diri, mengarahkan diri, membuat keputusan, serta menyelesaikan masalah yang dihadapinya (Pamintarso et al., 2023).

Artsteps adalah multiplatform web global untuk membuat dan menavigasi Pameran dan Ruang Virtual 3D, dengan kemampuan bercerita yang sangat memotivasi dan interaktif. Artsteps.com adalah salah satu platform digital yang dapat dimanfaatkan untuk menghargai seni rupa dengan mengadakan pameran virtual (Wahyu et al., 2023). Aplikasi ini dipilih karena mampu memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan serta menstimulasi penerapan pembelajaran yang mendorong motivasi diri. Dengan Artsteps, peneliti akan menggunakan VR (Virtual Reality) sebagai media pembelajaran alternatif yang mendukung berbagai jenis pembelajaran yang mencakup gaya belajar auditori, visual, dan kinestetik. Peneliti akan membuat media BK dengan berbantuan aplikasi berbasis Artsteps yang lebih menarik dengan tampilan melalui foto atau gambar dengan bantuan canva serta video pembelajaran sehingga mempermudah penyampaian deskripsinya yang lebih interaktif. Penelitian ini menggunakan media aplikasi berbasis Artsteps sebagai layanan informasi karena salah satu teknologi layanan informasi yang paling umum digunakan untuk menyampaikan informasi adalah penggunaan berbagai media seperti alat bantu visual, dokumen, poster, permainan, gambar, dan media elektronik seperti film, televisi, radio, dan rekaman suara digunakan (Zahra & Setyaputri, 2023).

Dengan pengembangan media berbasis Artsteps ini peneliti akan mengembangkan media BK lebih menarik dan interaktif dengan memuat gambar, foto, video serta permainan sebagai wadah informasi mengenai perilaku bullying. Dengan demikian peneliti terinspirasi untuk mengembangkan media BK dengan judul "Pengembangan Media Berbasis Artsteps Sebagai Layanan Informasi Untuk Mencegah Perilaku Bullying Pada Peserta Didik SMA Negeri 3 Palangka Raya". Sehingga, diharapkan dapat digunakan sebagai media BK dalam upaya memberikan pemahaman mengenai pencegahan perilaku bullying pada peserta didik.

METODE

Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini yaitu Research and Development (R&D). Menurut Sugiyono (2022) dalam bukunya menjelaskan bahwa metode penelitian dan pengembangan atau R&D merupakan metode yang digunakan guna menghasilkan suatu produk tertentu serta menguji keefektifan produk yang dikembangkan. model yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model pengembangan Borg & Gall.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian dilakukan di SMA Negeri 3 Palangka Raya di jalan G. Obos, No.12, Kelurahan Menteng, Kecamatan Jekan Raya, Palangka Raya, Kalimantan Tengah. Penelitian ini akan dilakukan pada awal semester Genap Tahun Ajaran 2023/2024.

Target/Subjek Penelitian

Dalam penelitian ini yang menjadi sasaran produk media berbasis Artsteps yaitu guru BK dan peserta didik di SMA Negeri 3 Palangka Raya.

Prosedur

Prosedur pengembangan dengan model utama Borg and Gall yang dimodifikasi dari model pengembangan Sukmadinata dalam (Nopitasari, 2019) yaitu tahapan prapengembangan (*Research and information colleting*), tahap pengembangan (*Develop Preliminary Form of Product*) dan pascapengembangan (*Pleliminary Field Testing dan Main Product revision*).

Data, Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dilakukan peneliti yaitu wawancara, observasi, kuesioner atau angket dan dokumentasi. Wawancara dilakukan dalam penelitian ini dilakukan dengan wawancara tidak terstruktur dengnan guru BK dan peserta didik untuk mengetahui bagaimana pemberian layanan BK serta pemahaman peserta didik mengenai perilaku bullying. Peneliti melakukan dokumentasi sebagai bukti dalam pelaksanaan uji validasi oleh ahli media, ahli BK dan ahli praktisi. Instrument penilaian yang digunakan untuk pengumpulan data dari uji ahli berupa skala aksetabilitas yang meliputi kriteria kegunaan, kelayakan dan ketepatan.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penilaian media aplikasi *Artsteps* sebagai layanan informasi untuk mencegah perilaku bullying dilakukan secara deskriptif dengan data yang berupa komentar, saran, dan kritik. Data deskriptif ini digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk merevisi dan menyempurnakan media serta panduan penggunaan. Sementara itu, data kuantitatif yang diperoleh dari penilaian akseptabilitas melalui uji ahli dianalisis menggunakan Aiken's V. Menghitung rata-rata penilaian ahli dengan rumus sebagai berikut.

$$V = \frac{\Sigma s}{[n(c-1)]}$$

Sumber : (Nopitasari, 2019)

Σs = Jumlah nilai dari n ahli

n = Jumlah ahli

lo = Angka penilaian validitas terendah (pada pengembangan ini 1)

c = Angka penilaian validitas tertinggi (pada pengembangan ini 4)

Kriteria koefisien kesepakatan dalam interpretasi hasil dari perhitungan pada indeks uji ahli dengan menggunakan rater Aiken's berada dalam rentang angka $0,00 \geq 1,00$ yang akan menentukan kesepakatan terhadap kelayakan produk.

Tabel 1. Tabel kategori koefisien kesepakatan rater usulan Aiken

Koefisien kesepakatan	Kriteria
$0,81 \geq 1,00$	Tinggi
0,41 – 0,80	Sedang
0,00 – 0,41	Rendah

HASIL DAN PEMBAHASAN

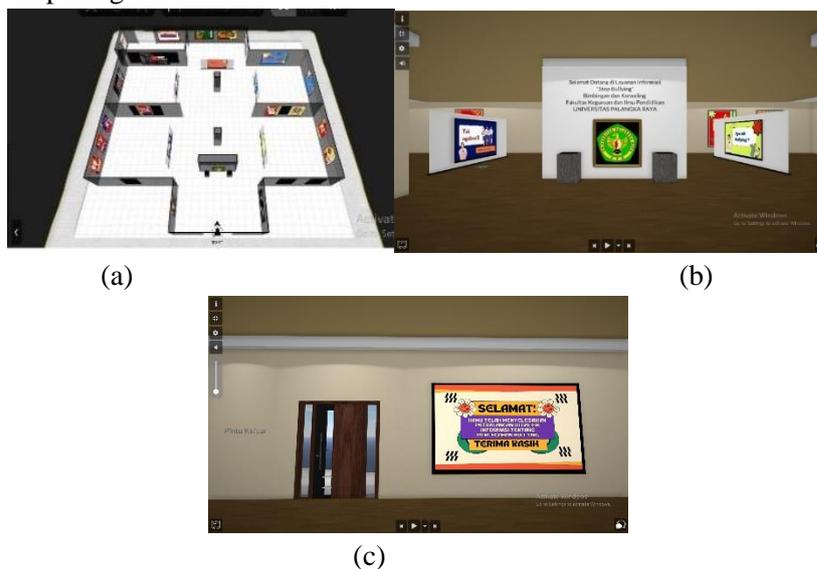
1. Desain Produk

Media pembelajaran Artsteps dapat diakses melalui tautan link <https://www.artsteps.com/> yang dapat diakses oleh semua kalangan. Untuk masuk dalam media aplikasi Artsteps bisa klik link ini <https://www.Artsteps.com/view/657af2037a8dc6b3d05a5806> atau scan barcode dibawah ini.



Gambar 1. Barcode Media Artsteps

Pada awal masuk dalam media Artsteps disambut dengan kata “Selamat Datang di Layanan Informasi STOP BULLYING Bimbingan dan Konseling Universitas Palangka Raya”. Produk media Artsteps dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar 2. Tampilan Media Artsteps; (a) Tampilan desain layout Artsteps; (b) Tampilan pintu masuk Artsteps; (c) Tampilan akhir Artsteps

2. Validasi Desain

Produk ini divalidasi oleh empat orang validator ahli yaitu 1 ahli media; 1 ahli bimbingan dan konseling; 2 ahli praktisi media aplikasi Artsteps. Berikut hasil penilaian dari masing – masing ahli.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Media

Aspek Akseptabilitas	Koefisien	Kriteria
Kegunaan	1,00	Tinggi
Kelayakan	1,00	Tinggi
Ketepatan	1,00	Tinggi
Kepatutan	1,00	Tinggi

Jika diakumulasikan nilai kelayakan produk media aplikasi Artsteps sebagai layanan informasi dan panduan penggunaan dari ahli media sebesar 1.00, dengan tingkat relevansi tinggi. Akumulasi ini dihitung berdasarkan nilai koefisien pada masing masing aspek. Dalam hal ini hasil analisis ahli media menunjukkan dari aspek kegunaan sebesar 1.00, dari aspek kelayakan sebesar 1.00, dari aspek ketepatan sebesar 1.00 serta dari aspek kepatutan sebesar 0.99. Penilaian ahli media atas bentuk aplikasi dan panduan menunjukkan bahwa aplikasi Artsteps dan panduannya telah memenuhi unsur kelayakan yang akan digunakan seagai media layanan BK.

Hasil Validasi Ahli Materi

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek Akseptabilitas	Koefisien	Kriteria
Kegunaan	1,02	Tinggi
Kelayakan	1,11	Tinggi
Ketepatan	1,11	Tinggi
Kemenerikan	1,11	Tinggi

Perolehan hasil uji kelayakan terhadap media aplikasi Artsteps sebagai layanan informasi dan panduan penggunaan dari satu orang ahli BK secara akumulatif mendapatkan nilai koefisien sebesar 1.08 dengan tingkat relevansi tinggi. Akumulasi ini dihitung berdasarkan nilai koefisien pada masing – masing aspek. Dalam hal ini hasil analisis validasi ahli Bimbingan dan Konseling menunjukkan dari aspek kegunaan sebesar 1.02, aspek kelayakan sebesar 1.11, aspek ketepatan sebesar 1.11, serta aspek kemenarikan sebesar 1.11. Penilaian ahli BK diatas bentuk aplikasi dan panduan menunjukkan bahwa aplikasi Artsteps dan panduannya telah memenuhi unsur kelayakan yang akan digunakan seagai media layanan BK.

Hasil Validasi Ahli Praktisi

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Praktisi

Aspek Akseptabilitas	Koefisien	Kriteria
Relevansi	1,20	Tinggi
Kejelasan	1,12	Tinggi
Kelayakan	1,16	Tinggi
Ketepatan	1,27	Tinggi

Selanjutnya perolehan hasil uji kelayakan terhadap format isi aplikasi dan panduan dari dua orang ahli Praktisi secara akumulatif mendapatkan nilai koefisien sebesar 1.18 dengan tingkat relevansi tinggi. Dalam hal ini hasil analisis validasi ahli praktisi pada aspek relevansi sebesar 1.20, aspek kejelasan sebesar 1.12, aspek kelayakan 1.16 serta aspek ketepatan sebesar 1.27. Penilaian ahli praktisi diatas bentuk aplikasi dan panduan menunjukkan bahwa aplikasi Artsteps dan panduannya telah memenuhi unsur kelayakan yang akan digunakan seagai media layanan BK.

PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian pengembangan ini didasarkan pada proses uji kelayakan dan revisi dari para ahli dengan mempertimbangkan proses penelitian dan substansi teoritik. Hasil uji kelayakan aplikasi dan panduan dari ahli media, ahli BK dan ahli praktisi berupa bentuk dan desain dari aplikasi dan juga

panduan. Jika diakumulasikan nilai kelayakan produk media aplikasi Artsteps sebagai layanan informasi dan panduan penggunaan dari ahli media sebesar 1.00, dengan tingkat relevansi tinggi. Perolehan hasil uji kelayakan terhadap media aplikasi Artsteps sebagai layanan informasi dan panduan penggunaan dari satu orang ahli BK secara akumulatif mendapatkan nilai koefisien sebesar 1.08 dengan tingkat relevansi tinggi. Selanjutnya perolehan hasil uji kelayakan terhadap format isi aplikasi dan panduan dari dua orang ahli Praktisi secara akumulatif mendapatkan nilai koefisien sebesar 1.18 dengan tingkat relevansi tinggi. Akumulasi ini dihitung berdasarkan nilai koefisien pada masing masing aspek. Sehingga dapat dinyatakan bahwa media aplikasi Artsteps memenuhi akseptabilitas maka dapat dikatakan layak guna.

KESIMPULAN

Berdasarkan evaluasi peneliti, dapat dinyatakan bahwa produk telah memenuhi standar kelayakan dalam aspek visual dan konten yang terdapat dalam ruang virtual. Selain itu, evaluasi terhadap aspek visual dan konten produk juga telah melibatkan penilaian dari validator ahli Bimbingan dan Konseling, ahli media, ahli praktisi serta didukung oleh data yang diperoleh dari wawancara dan observasi. Peneliti telah melakukan penyesuaian terhadap tampilan produk agar sesuai dengan kebutuhan layanan Bimbingan dan Konseling, yakni untuk menarik minat dan mendorong partisipasi peserta didik. Hasil dari 3 uji ahli menyatakan bahwa media aplikasi Artsteps sebagai layanan informasi memenuhi kriteria akseptabilitas dengan nilai koefisien akumulasi sebesar 1,086 yang artinya media aplikasi Artsteps sebagai layanan informasi layak guna.

DAFTAR PUSTAKA

- Ashari, H. F., Utami, S., & Widodo, W. (2021). Kontribusi layanan informasi dalam mencegah perilaku bullying pada siswa. *Orien: Cakrawala Ilmiah Mahasiswa*, 1(1), 87–94. <https://doi.org/10.30998/ocim.v1i1.4577>
- Fauzi, F. (2023). *PELAKSANAAN LAYANAN INFORMASI MENGGUNAKAN SOSIAL MEDIA INSTAGRAM UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KEPERCAYAAN DIRI SISWA DI SMPN 3 BANDAR LAMPUNG* [Skripsi].
- Fauziah, Rochani, & Handoyo, A. W. (2023). Pengembangan Media Permainan Ludo Bullying Untuk Meningkatkan Pemahaman Bullying Pada Remaja. In *Diversity Guidance and Counseling Journal* (Vol. 1, Issue 1).
- Febriani, G. S., & Winingsih, E. (2018). PENGEMBANGAN MEDIA BOOKLET MELALUI LAYANAN INFORMASI DALAM UPAYA PENCEGAHAN PERILAKU BULLYING DI SMA NEGERI 7 SURABAYA. *Jurnal BK UNESA*, 8.
- HAQ, W. A. (2022). *EFEKTIVITAS LAYANAN INFORMASI MELALUI SOSIAL MEDIA INSTAGRAM SEKOLAH DALAM MENINGKATKAN KEDISIPLINAN PESERTA DIDIK DI SMA NEGERI 1 WAY JEPARA LAMPUNG TIMUR* [Skripsi].
- Herliyani, E., Wardana, K. N. H., & Witari, N. N. S. (2022). Pembelajaran Artsteps, Minat Penerapan Teknologi Pameran Online, dan Kepuasan Mahasiswa dalam Berkarya. *Edukasi: Jurnal Pendidikan*, 20(1), 58–72. <https://doi.org/10.31571/edukasi.v20i1.3420>
- Jannah, S. R., Irhamni, G., & Fauzi, Z. (2020). PERAN GURU BK DENGAN LAYANAN INFORMASI DALAM MENGATASI KENAKALAN REMAJA BAGI SISWA KELAS X DI SMK TUNAS BANGSA. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling Ar-Rahman*, 6(2). <http://ojs.uniska.ac.id/index.php/BKA>
- Kartina Ningrum, E., Ikawatiningrum, S., Hasanah, U., & dan Konseling, B. (2023). *Prosiding Seminar Nasional Bimbingan dan Konseling tahun 2023 "Inovasi Layanan BK di Era Merdeka Belajar" Layanan Konseling Individu Bagi Korban Bullying (Studi kasus SMA Negeri 1 Jepon)*.
- Manurung, F. A., Hapni, E., Fitri, N., Fitriani, W., & Yunus Batusangkar, M. (2023). Bullying dan Peran Bimbingan Konseling di Lingkungan Sekolah SMP. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 8(1). <https://doi.org/10.31316/gcouns.v8i01.4665>
- Nopitasari, A. (2019). *PENGEMBANGAN PANDUAN PELATIHAN BERBASIS APPRECIATIVE INQUIRY UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN SOSIAL SISWA SEKOLAH MENENGAH ATAS (SMA)*. UNIVERSITAS NEGERI MALANG PASCASARJANA PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING.

- Pamintarso, K. C., Maarif, S., & Zamroni. (2023). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga sebagai Upaya Preventif Perilaku Bullying di SMAN 1 Lawang. *Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran Ke-6*, 696–706.
- Pebriany, D. N. (2023). UPAYA GURU BIMBINGAN KONSELING DALAM MENGATASI BULLYING DI SMP NEGERI 30 BANJARMASIN. *Jurnal Pahlawan* |, 19(1). <https://doi.org/10.57216/pah.v19i1>
- Pratama, D. (2022). *PERAN GURU BIMBINGAN DAN KONSELING MELALUI LAYANAN INFORMASI DALAM MENCEGAH PERILAKU BULLYING PADA PESERTA DIDIK KELAS VII DI SMP NEGERI 19 BANDAR LAMPUNG* [Skripsi].
- Prof. Dr. Syafarudin, M. P., & dkk. (2019). *DASAR-DASAR BIMBINGAN DAN KONSELING* (M. S. Drs. Asrul, Ed.). Perdana Publishing.
- Rahman, A., Aryani, F., & Sinring, A. (2018). Pengembangan Media Video Bimbingan Konseling untuk Mengurangi Perilaku Bullying. *Jurnal Psikologi Pendidikan Dan Konseling: Jurnal Kajian Psikologi Pendidikan Dan Bimbingan Konseling*, 4(2), 129. <https://doi.org/10.26858/jpkk.v4i2.5002>
- Restu. (2022). Data KPAI Kasus Bullying Makin Meningkat 226 di 2022, Korban Terbanyak Siswa SD. <https://www.beritasatu.com/network/wartabandar/28775/data-kpai-kasus-bullying-makin-meningkat-226-di-2022-korban-terbanyak-siswa-sd>.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (ALFABETA, Ed.; Edisi 2).
- Wahyu, R., Mukti, T., & Fathurrahman, M. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ARTSTEPS UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SENI MUSIK. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)*, 6.
- Wulandari, H., & Ningsih, S. A. (2023). Penguatan Pendidikan Karakter Sejak Dini Untuk Melawan Aksi Bullying Era Revolusi 5.0. *Journal Of Social Science Research*, 3.
- Zahra, A. Ef., & Setyaputri, N. Y. (2023). *Board Games Puzzle Karier : Inovasi Media BK Untuk Meningkatkan Kemampuan Ketrampilan Pengambilan Keputusan Karier Siswa SMA*.