

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, A. T. A., Rifani, R., & Hamid, A. N. (2022). Gaya Humor dan Perilaku Cyberbullying pada Remaja. *Indonesian Journal of Educational Science (IJES)*, 4(2), 166–175. <https://doi.org/10.31605/ijes.v4i2.1519>
- Afrianzi, Z., Wicaksono, L., & Purwanti. (2018). Analisis Cyberbullying Pada Peserta Didik Kelas VIII. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 7(8), 1–10.
- Airasian, P. W., Krathwohl, D. R., Anderon, L. W., Prihantoro, A., Cruikshank, K. A., & Mayer, R. E. (2014). *Kerangka Landasan untuk Pembelajaran, Pengajaran, dan Asesmen*. Pustaka Pelajar.
- Akbar, S. (2013). *Instrumen Perangkat Pembelajaran* (2nd ed.). Remaja Rosdakarya.
- Amalia, R., & Zahro, I. F. (2022). Meningkatkan Perilaku Prososial Siswa Kelas X Otkp Smkn Ngraho Bojonegoro. *Bimbingan Dan Konseling Islam*, 2, 59–71.
- Anzari, P. P., Rozakiyah, D. S., & Pratiwi, S. S. (2021). Edukasi Literasi Media Digital Kepada Pengurus OSIS SMA Nasional Malang Untuk Pencegahan Cyberbullying di Masa Pandemi. *Dinamisia: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(6), 1519–1528.
- Arikunto, S. (2009). *Manajemen penelitian*. Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran* (A. Rahman (ed.); 20th ed.). Rajawali Pers.
- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII). (2022). *Survei Profil Internet Indonesia 2022*.
- Avianto, Y. F., & Prasida, T. A. S. (2018). Pembelajaran aksara jawa untuk siswa sekolah dasar dengan menggunakan media. *Aksara*, 30(1), 133–148.
- Azwar, S. (2012). *Reliabilitas Dan Validitas* (4th ed.). Pustaka Pelajar.
- B.Hurlock, E. (1991). *Psikologi perkembangan: suatu pendekatan sepanjang rentang kehidupan*. Erlangga.
- Badrujaman, A. (2021). *Buku Ajar Evaluasi Program Bimbingan dan Konseling*. Prodi Bimbingan dan Konseling Universitas Negeri Jakarta.
- Barlett, C., & Coyne, S. M. (2014). A Meta - Analysis of Sex Differences in

- Cyber - Bullying Behavior : The Moderating Role of Age. *Aggression and Violent Behavior*, 40(5), 474–488. <https://doi.org/10.1002/ab.21555>
- Berland, M., & Lee, V. R. (2011). Collaborative strategic board games as a site for distributed computational thinking. *International Journal of Game-Based Learning*, 1(2), 65–81. <https://doi.org/10.4018/ijgbl.2011040105>
- Bhakti, C. P., Safitri, N. E., & Dewi, A. C. (2018). Strategi Layanan Bimbingan dan Konseling untuk Mengurangi Perundungan Siber di Kalangan Remaja The Strategy of Guidance and Counseling Service to Reduce Cyberbullying Among the Teenagers. *Jurnal Psikoedukasi Dan Konseling*, 2(2), 1–7.
- Boghian, I., Cojocariu, V.-M., Popescu, C. V., & Măță, L. (2019). Game-based learning. Using board games in adult education. *Journal of Educational Sciences & Psychology*, 4(1), 51–57. <https://boardgamegeek.com/>
- Carlasare, L. E., & Hickson, G. B. (2021). Whose Responsibility Is It to Address Bullying in Health Care ? *AMA Journal of Ethics*, 23(12), 931–936.
- Center for Disease Control. (2015). *Understanding cyberbullying: Fact Sheet*.
- Corey, G. (2012). *Theory and Practice of Group Counseling*. Monterey Brooks.
- Dari, M. M. W., & Hanggara, G. S. (2022). Permainan Board Game Peta Sebagai Media Dalam Meningkatkan Kesiapan Study Lanjut Pada Siswa SMA. *Jurnal Bikotetik*, 6(1), 1–5. <https://doi.org/https://doi.org/10.26740/bikotetik.v6n2.p18-22>
- Dewi, N. K., & Affifah, D. R. (2019). Analisis perilaku cyberbullying ditinjau dari big five personality dan kemampuan literasi sosial media. *Counsellia: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 9(1), 79–88. <https://doi.org/10.25273/counsellia.v9i1.4301>
- Dick, W., & Carey, L. (1996). *The Systematic Design of Instruction* (4th ed.). Harper Collins.
- Dir, A. L., Coskunpinar, A., Steiner, J. L., & Cyders, M. A. (2013). Understanding Differences in Sexting Behaviors Across Gender , Relationship Status , and Sexual Identity , and the Role of Expectancies in Sexting. *Cyberpsychology, Behavior, And Social Networking*, 16(8), 568–574. <https://doi.org/10.1089/cyber.2012.0545>
- Djamarah, S. B., & Zain, A. (2006). *Strategi Belajar Mengajar* (4th ed.). Rineka

Cipta.

- Fadilah, S. N. (2019). Layanan Bimbingan Kelompok dalam Membentuk Sikap Jujur Melalui Pembiasaan. *Islamic Counseling: Jurnal Bimbingan Konseling Islam*, 3(2), 167. <https://doi.org/10.29240/jbk.v3i2.1057>
- Fadlillah, M. (2017). *Buku ajar bermain & permainan anak usia dini* (1st ed.). Kencana.
- Fauzi, M. F., & Wibawa, A. P. (2022). Dampak dan Maraknya Cyberbullying pada Society 5.0. *Jurnal Inovasi Teknik Dan Edukasi Teknologi*, 2(11), 498–503. <https://doi.org/10.17977/um068v2i112022p498-503>
- Firmansyah, H., Sudiro, A., Sintya, S., Besila, C. P., & Shrishti. (2021). Pencegahan Bullying Terhadap Masyarakat Difabel Dan. *Prosiding Serina III*, 1(1), 1785–1790.
- Hamid, M. A., Ramadhani, R., Masrul, Juliana, Safitri, M., Munsarif, M., Jamaludin, & Simarmata, J. (2020). *Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Haryati, S. (2012). Research and Development (R&D) Sebagai Salah Satu Model Penelitian Dalam Bidang Pendidikan. *Research And Development (R&D) Sebagai Salah Satu Model Penelitian Dalam Bidang Pendidikan*, 37(1), 11–26.
- Healy, K. L., Sanders, M. R., & Iyer, A. (2013). Parenting Practices , Children ' s Peer Relationships and Being Bullied at School. *Journal of Child and Family Studies*, 24(1), 127–140. <https://doi.org/10.1007/s10826-013-9820-4>
- Herlina, V. (2019). *Panduan praktis mengolah data kuesioner menggunakan SPSS*. Elex Media Komputindo.
- Hilumalo, S. R. Y., Husain, R., & Pulukadang, W. T. (2023). Pengembangan Media Permainan Edukasi Bahasa Indonesia Fun Board Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Di Kelas. *Jurnal Pendidikan Glasser*, 7(1), 91–102.
- Hinebaugh, J. P. (2009). *A Board Game Education*. Rowman & Littlefield Education.
- Hootsuite. (2022). *Hootsuite (We are Social): Indonesian Digital Report 2022*.
- Husniyah, L., & Pratiwi, T. I. (2019). Pengembangan Media Permainan Dart

- Board Interaksi Sosial Dalam Bimbingan Kelompok Kelas X IPA SMA Negeri 12 Surabaya. *Junal BK UNESA*, 10(1), 31–42.
- Indonesia News Center. (2021). *Studi Terbaru dari Microsoft Menunjukkan Peningkatan Digital Civility (Keadaban Digital) di Seluruh Kawasan Asia-Pacific Selama Masa Pandemi*. Micosoft. <https://news.microsoft.com/id-id/2021/02/11/studi-terbaru-dari-microsoft-menunjukkan-peningkatan-digital-civility-keadaban-digital-di-seluruh-kawasan-asia-pacific-selama-masa-pandemi/>
- Irfan, Jarkawi, & Handayani, E. S. (2020). Pengembangan Media Ular Tangga Dalam Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Perencanaankarier. *Jurnal Consulenza: Jurnal Bimbingan Konseling Dan Psikologi*, 3(2), 79–87.
- Jalal, N. M., Idris, M., & Muliana. (2021). Faktor-Faktor Cyberbullying Pada Remaja. *Jurnal IKRA-ITH Humaniora*, 5(2), 146–154.
- Komisi Perlindungan Anak Indonesia. (2022). *Data Kasus Perlindungan Anak 2022*. Bank Data Perlindungan Anak.
- Kowalski, R. M., & Limber, S. P. (2008). Electronik Bullying Among Middle School Students. *Journal of Adolescent Health*, 41(6), 22–30.
- Kowalski, R. M., Limber, S. P., & Agatston, P. W. (2008). *Cyber Bullying: Bullying in the Digital Age*. Blackwell Publishing.
- Kowalski, R. M., Limber, S. P., & McCord, A. (2019). A developmental approach to cyberbullying: Prevalence and protective factors. *Aggression and Violent Behavior*, 45, 20–32. <https://doi.org/10.1016/j.avb.2018.02.009>
- Kowalski, R. M., Schroeder, A. N., Giumetti, G. W., & Lattanner, M. R. (2014). Psychological Bulletin Bullying in the Digital Age : A Critical Review and Meta-Analysis of Cyberbullying Research Among Youth Bullying in the Digital Age : A Critical Review and Meta-Analysis of Cyberbullying Research Among Youth. *Psychological Bulletin*, 140(4), 1071–1117. <https://doi.org/10.1037/a0035618>
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep dan Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Kencana.
- Laporan Survei Internet, & Asosiasi, A. 2019 – 2020. (2020). *Asosiasi*

- Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII)*. Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. <https://apjii.or.id/survei.%0D>
- Lestari, M. M., Darnia, M. E., & Yophi, S. (2023). Pencegahan Tindak Pidana Cyberbullying di Desa Mekar Sari Kecamatan Lirik Kabupaten Indragiri Hulu Prevention of Cyberbullying Crime in Mekar Sari Village , Lirik District , Indragiri Hulu Regency. *Halu Oleo Law Review*, 7(1), 38–51.
- Makkatenni, N. H., Bamba, A. T., Tandiallo, R. S., Nurmila, & Ariqa, N. (2021). Molly Polly : Permainan Berbasis Media Pembelajaran Untuk Mengedukasi Anti Perilaku. *Jurnal Psikologi Insight*, 5(2), 81–95.
- McKenney, S., & Reeves, T. C. (2012). *Conducting Educational Design Research*. Routledge.
- Muhson, A. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 8(2), 1–10. <https://doi.org/10.21831/jpai.v8i2.949>
- Mujiburrahman, Jaswandi, L., Muzakkir, & Mustakim. (2021). Efektivitas Penggunaan Media Interaktif Bimbingan Dan Konseling Terhadap Penguasaan Konsep dan Keterampilan Mengajar Calon Guru BK di Sekolah Dasar. *Jurnal Realita Bimbingan Dan Konseling (JRbk)*, 6(1), 1229 – 123.
- Olweus, D. (1993). *Bullying at School: What We Know and What We Can Do*. Blackwell Publishing.
- Olweus, D. (2011). Bullying at school and later criminality : Findings from three Swedish community samples of males. *Criminal Behaviour and Mental Health*, 21(2), 151–156. <https://doi.org/10.1002/cbm>
- Olweus, D., Catalano, R. F., Junger-Tas, J., Morita, Y., Slee, P., & Smith, P. K. (1999). *The nature of school bullying: A cross-national perspective*. Routledge.
- Oogarah-Pratap, B., Bholoa, A., & Ramma, Y. (2020). Stage Theory of Cognitive Development—Jean Piaget. In *Science Education in Theory and Practice An Introductory Guide to Learning Theory* (pp. 133–148). Springer Nature.
- Prasetiawan, H., & Alhadi, S. (2018). Pemanfaatan Media Bimbingan dan Konseling di Sekolah Menengah Kejuruan Muhammadiyah se-Kota Yogyakarta. *Jurnal Kajian Bimbingan Dan Konseling*, 3(2), 87–98.

<https://doi.org/10.17977/um001v3i22018p087>

- Prayitno, H., & Amti, E. (2004). *Dasar-dasar bimbingan dan konseling*. Rineka Cipta.
- Rahadiz, A. D., Fitri, S., & Wahyuni, E. (2022). Pengembangan Cognitive Behavioral Therapy (Cbt) Board Game Untuk Siswa Yang Mengalami Kekerasan Emosional. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 11(1), 29–42.
- Rahma, F. I. (2019). Media Pembelajaran (kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran bagi Anak Sekolah Dasar). *Pancawahana: Jurnal Studi Islam*, 14(2), 89. <http://ejournal.kopertais4.or.id/tapalkuda/index.php/pwahana/article/view/3608/2659>
- Reyner, M., Sepadyati, N., & Agustin, K. (2020). Perancangan Board Game untuk Memfasilitasi Pembelajaran Mata Kuliah Pengantar Teknik Industri UK. Petra. *Jurnal Tirta*, 8(2), 449–456.
- Riskiani, M. A. D. P., & Wulandari, I. G. A. A. (2022). Pengembangan Media Permainan Papan Monopoli Berbasis Karakter Peduli Sosial Pada Muatan Materi IPS. *JPD: Jurnal Pendidikan Dasar*, 13(1), 42–61.
- Rosemawati, S., Ariyanto, R. D., & Andrianie, S. (2022). Pengembangan Board Game Reog Kendang untuk Meningkatkan Self Awareness Siswa SMP. *Helper: Jurnal Penelitian Dan Pembelajaran*, 39(2), 66–80.
- Safitri, W. C. D. (2020). Pengembangan media board game untuk pembelajaran tematik di sekolah dasar. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 6(2), 181–190.
- Santrock, J. W. (2012). *Life-span development* (13th ed.). Erlangga.
- Schleicher, A. (2019). PISA 2018: Insights and Interpretations. *OECD Secretary-Genera*, 12–17.
- Septiana, N. Z. (2019). Perilaku Prososial Siswa Smp Di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Nusantara Of Research*, 6(1), 1–15.
- Setiawan, D. (2018). Impact of Information Technology Development and Communication on. *Jurnal Pendidikan Simbolika*, 4(1), 62–72.
- Setiawati, T., Haki Pranata, O., & Halimah, M. (2019). Pengembangan Media Permainan Papan pada Pembelajaran Ips untuk Siswa Kelas V Sekolah

- Dasar. *Pedadiktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(1), 163–174. <http://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/index>
- Skrzypiec, G., Slee, P. T., Askell-Williams, H., & Lawson, M. J. (2012). Associations between types of involvement in bullying , friendships and mental health status. *Emotional and Behavioural Difficulties*, 17(3–4), 259–272. <https://doi.org/10.1080/13632752.2012.704312>
- Sorrentino, A., Baldry, A. C., & Farrington, D. P. (2019). Epidemiology of Cyberbullying across Europe : Differences between Countries and Genders. *Educational Sciences: Theory & Practice*, 19(March), 74–91. <https://doi.org/10.12738/estp.2019.2.005>
- Sousa, M., & Bernardo, E. (2019). Back in the Game Modern Board Games. *Communications in Computer and Information Science*, 72–85. <https://doi.org/10.1007/978-3-030-37983-4>
- Sugiyono. (2013). *Metodelogi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Alfabeta.
- Suriata, Rahmi, S., & Sari, D. F. (2022). Pengembangan Media Jenga Pada Layanan Informasi untuk Meningkatkan Pemahaman Bahaya Bullying di Mts Ddi Kota Tarakan. *JCOSE Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 4(2), 62–68. <https://doi.org/10.24905/jcose.v4i2.96>
- Swank, J. M. (2012). Using Games to Creatively Enhance the Counselor Education Curriculum. *Journal of Creativity in Mental Health*, 7(4), 397–409. <https://doi.org/10.1080/15401383.2012.740365>
- Terananda, N. Z., Mariono, A., & Arianto, F. (2020). Efektivitas Media Board Games Digital Pada Materi Degree of Comparison Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Inggris Siswa SMP di Surabaya. *Educate: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 5(2), 67–77.
- The Label Ditch. (2020). *What Is Cyberbullying?* Bullying. <https://www.ditchthelabel.org/what-is-cyberbullying/>
- Trinova, Z. (2012). Hakikat Belajar Dan Bermain Menyenangkan Bagi Peserta Didik. *Al-Ta Lim Journal*, 19(3), 209–215. <https://doi.org/10.15548/jt.v19i3.55>

Unicef Annual Report. (2021). *Protecting child rights in a time of crises UNICEF Annual Report 2021*.

Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2009). Social consequences of the Internet for adolescents: A decade of research. *Current Directions in Psychological Science*, 18(1), 1–5. <https://doi.org/10.1111/j.1467-8721.2009.01595.x>

Willard, N. (2005). *Cyberbullying and Cyberthreats*. Departement of Education.

Winkel, W. S., & Hastuti, M. M. S. (2006). *Bimbingan dan Konseling di Institusi Pendidikan*. Grasindo.

