

**PENGEMBANGAN MEDIA MONESKY UNTUK PEMAHAMAN SISWA
MENGENAI *BULLYING* DI SMKN 1 DRIYOREJO**

Fardha Yusticia Putri Fajar

Program Studi Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
e-mail: fardha.yusticia.pf@gmail.com

Titin Indah Pratiwi

Program Studi Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
e-mail: titinindahpratiwi@unesa.ac.id

Abstrak

Bullying di lingkungan sekolah merupakan permasalahan yang semakin mengkhawatirkan dan memerlukan upaya edukatif untuk meningkatkan pemahaman siswa, khususnya pada jenjang Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media “MONESKY” (Monopoli Edukasi SMKN 1 Driyorejo) yang memenuhi kriteria akseptabilitas meliputi aspek kegunaan, kelayakan, ketepatan, dan kepatutan dalam membantu pemahaman siswa mengenai bullying di SMKN 1 Driyorejo. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development dengan model Borg dan Gall yang disederhanakan menjadi lima tahap, yaitu penelitian dan pengumpulan data, perencanaan, pengembangan produk awal, uji coba awal, dan revisi produk. Media MONESKY dikembangkan dalam bentuk permainan monopoli edukatif yang dirancang menggunakan aplikasi Canva dan dilengkapi dengan papan permainan, kartu pertanyaan umum, kartu pertanyaan kritis, kartu kejujuran, kartu role-playing, pion, dadu, sistem poin kancing, serta buku panduan berbasis teori bullying Olweus. Hasil uji validasi menunjukkan bahwa media MONESKY memperoleh tingkat akseptabilitas sebesar 96% dari ahli materi, 81,25% dari ahli media, 96,65% dari calon pengguna praktisi (guru BK), dan 90,25% dari calon pengguna (siswa). Berdasarkan hasil tersebut, media MONESKY dinyatakan memenuhi kriteria akseptabilitas dengan kategori sangat baik sehingga layak digunakan sebagai media layanan bimbingan dan konseling untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang bullying di SMKN 1 Driyorejo.

Kata Kunci: bullying, media pembelajaran, monopoli edukatif, bimbingan dan konseling, siswa SMK.

Abstract

Bullying in school settings is an increasingly alarming problem that requires educational efforts to improve students' understanding, particularly at the vocational high school (SMK) level. This study aims to develop the “MONESKY” (SMKN 1 Driyorejo Educational Monopoly) educational tool, which meets acceptability criteria, including utility, feasibility, accuracy, and appropriateness, to aid students' understanding of bullying at SMKN 1 Driyorejo. The research method used is Research and Development based on the simplified Borg and Gall model, consisting of five stages: research and data collection, planning, initial product development, pilot testing, and product revision. The MONESKY media was developed in the form of an educational Monopoly game designed using the Canva application and equipped with a game board, general question cards, critical question cards, honesty cards, role-playing cards, game pieces, dice, a button-point system, and a guidebook based on Olweus's bullying theory. Validation test results indicate that the MONESKY media achieved an acceptability rate of 96% from subject matter experts, 81.25% from media experts, 96.65% from prospective practitioner users (guidance counselors), and 90.25% from prospective users (students). Based on these results, the MONESKY media was deemed to meet the acceptability criteria with an “excellent” rating, making it suitable for use as a guidance and counseling service to improve students' understanding of bullying in high school.

Keywords: *bullying, educational materials, educational monopoly, guidance and counseling, vocational high school students*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dan keterbukaan sosial membawa perubahan signifikan dalam pola interaksi remaja, baik secara langsung maupun melalui media digital. Perubahan ini memberikan kemudahan dalam mengakses informasi dan membangun relasi sosial, namun juga membuka peluang munculnya perilaku menyimpang seperti bullying. Fenomena bullying kini tidak hanya terjadi secara fisik dan verbal, tetapi juga berkembang dalam bentuk cyberbullying yang lebih sulit terdeteksi. Hariyadi et al. (2022) menegaskan bahwa perubahan interaksi di era digital menuntut adanya inovasi layanan pendidikan melalui pendekatan yang lebih interaktif, seperti game-based learning. Dengan demikian, permasalahan bullying menjadi isu penting yang perlu ditangani secara sistematis dalam dunia pendidikan. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan edukatif yang mampu menyesuaikan dengan karakteristik siswa masa kini.

Fenomena bullying di kalangan remaja semakin kompleks dengan adanya media digital yang memfasilitasi interaksi tanpa batas. Bentuk bullying yang sering terjadi meliputi ejekan, penghinaan, hingga komentar negatif yang merendahkan individu lain. Banyak pelaku tidak menyadari bahwa perilaku tersebut termasuk dalam kategori bullying karena dianggap sebagai candaan. Fauziah et al. (2023) menyatakan bahwa rendahnya pemahaman siswa terhadap bentuk bullying menjadi penyebab utama tindakan tersebut terus terjadi. Selain itu, budaya “baper” membuat korban enggan menyampaikan perasaannya karena takut mendapat stigma sosial. Kondisi ini menyebabkan bullying sering dianggap sebagai hal yang wajar di lingkungan sekolah. Oleh karena itu, diperlukan upaya peningkatan pemahaman siswa secara lebih komprehensif.

Data menunjukkan bahwa kasus bullying di Indonesia masih tergolong tinggi dan mengalami peningkatan. Data JPPI mencatat adanya peningkatan kasus dari tahun ke tahun dengan proporsi besar terjadi di lingkungan sekolah. Selain itu, data KPAI juga menunjukkan bahwa sebagian besar kasus perundungan terjadi pada anak usia sekolah. Ramdhanie et al. (2021) menekankan bahwa pencegahan bullying harus dilakukan secara menyeluruh melalui pendekatan multilevel. Namun, meskipun berbagai kebijakan telah diterapkan, angka bullying masih belum menunjukkan penurunan yang signifikan. Hal ini mengindikasikan bahwa pendekatan yang ada belum sepenuhnya efektif. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam strategi pencegahan yang lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa.

Temuan di lapangan juga diperoleh peneliti saat melaksanakan kegiatan Pengenalan Lingkungan Persekolahan (PLP) di SMKN 1 Driyorejo. Dalam proses pembelajaran, peneliti menemukan adanya interaksi yang

mengarah pada bullying verbal antar siswa. Beberapa siswa menganggap tindakan tersebut sebagai candaan biasa tanpa menyadari dampaknya. Namun, korban mengungkapkan bahwa ia merasa sakit hati meskipun hanya merespons dengan senyuman. Kondisi ini menunjukkan adanya tekanan sosial yang membuat korban tidak berani menyampaikan perasaannya. Temuan ini mengindikasikan rendahnya pemahaman siswa terhadap bullying. Oleh karena itu, diperlukan media edukatif yang mampu memberikan pemahaman secara lebih efektif.

Secara teoritis, bullying merupakan perilaku agresif yang dilakukan secara sengaja, berulang, dan melibatkan ketidakseimbangan kekuatan antara pelaku dan korban. Perilaku ini dapat berbentuk fisik, verbal, relasional, maupun digital yang berdampak pada kondisi psikologis dan sosial korban. Rendahnya pemahaman terhadap konsep bullying menyebabkan siswa sulit membedakan antara candaan dan perundungan. Hal ini sejalan dengan temuan Setiawan dan Saputra (2024) yang menyatakan bahwa rendahnya literasi bullying menjadi kendala dalam efektivitas program pencegahan. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan edukatif yang mampu meningkatkan pemahaman siswa secara menyeluruh. Pendekatan tersebut perlu disesuaikan dengan karakteristik perkembangan remaja.

Dalam konteks pendidikan, khususnya pada jenjang SMK, bullying menjadi permasalahan yang cukup krusial. Siswa SMK berada pada fase remaja akhir yang rentan terhadap tekanan sosial dan pencarian identitas diri. Santrock (2012) menyatakan bahwa fase ini merupakan periode yang rentan terhadap pengaruh lingkungan sosial. Selain itu, perbedaan latar belakang dan tekanan akademik juga dapat memicu konflik sosial antar siswa. Downing et al. (2023) menekankan pentingnya peran sekolah dalam menciptakan lingkungan yang aman dan kondusif. Oleh karena itu, layanan pendidikan perlu diarahkan pada pengembangan karakter dan keterampilan sosial siswa.

Layanan Bimbingan dan Konseling (BK) memiliki peran penting dalam pencegahan bullying melalui pendekatan preventif. Namun, pelaksanaan layanan BK masih sering menggunakan metode konvensional yang kurang menarik bagi siswa. Metode ceramah membuat siswa cenderung pasif dan kurang terlibat dalam proses pembelajaran. Putri et al. (2021) menyatakan bahwa penggunaan media interaktif dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam layanan BK. Oleh karena itu, diperlukan inovasi media yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan adalah game-based learning. Pendekatan ini memungkinkan siswa belajar melalui pengalaman langsung.

Game-based learning merupakan pendekatan pembelajaran yang menekankan pengalaman belajar

melalui permainan. Pendekatan ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang menyatakan bahwa pengetahuan dibangun melalui pengalaman aktif. Nugroho et al. (2021) menyatakan bahwa permainan edukatif dapat meningkatkan empati dan keterampilan sosial siswa. Selain itu, permainan juga mampu meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan. Dalam konteks ini, permainan papan (board game) menjadi salah satu media yang potensial. Board game memungkinkan interaksi sosial dan diskusi reflektif antar siswa. Oleh karena itu, media ini relevan digunakan dalam layanan BK.

Salah satu board game yang dapat dikembangkan adalah monopoli edukatif. Permainan ini dipilih karena memiliki tingkat familiaritas yang tinggi di kalangan siswa. Gusminiarni (2025) menyatakan bahwa media yang familiar dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran. Selain itu, monopoli memiliki struktur permainan berbasis giliran yang memungkinkan semua siswa berpartisipasi aktif. Permainan ini juga dapat dimodifikasi dengan memasukkan elemen edukatif seperti pertanyaan, studi kasus, dan role-playing. Ningtyas (2023) menyatakan bahwa board game efektif dalam meningkatkan kreativitas dan pemahaman siswa. Oleh karena itu, monopoli menjadi media yang potensial untuk dikembangkan.

Pengembangan media monopoli edukatif memiliki beberapa keunggulan dibandingkan media konvensional. Media ini mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan. Selain itu, siswa dapat belajar melalui pengalaman langsung yang lebih bermakna. Interaksi dalam permainan juga mendorong siswa untuk berdiskusi dan bekerja sama. Hal ini dapat meningkatkan empati serta kesadaran sosial siswa terhadap perilaku bullying. Dengan demikian, media ini tidak hanya memberikan pengetahuan, tetapi juga membentuk sikap dan keterampilan sosial. Oleh karena itu, media monopoli edukatif memiliki potensi besar dalam layanan BK.

Berdasarkan kajian teoretis dan empiris tersebut, dapat disimpulkan bahwa bullying merupakan permasalahan yang kompleks dan memerlukan pendekatan inovatif dalam penanganannya. Keterbatasan metode konvensional dalam layanan BK menjadi alasan pentingnya pengembangan media pembelajaran yang interaktif. Media berbasis permainan seperti monopoli edukatif dinilai mampu meningkatkan pemahaman siswa secara lebih efektif. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media "MONESKY" sebagai media layanan bimbingan dan konseling dalam meningkatkan pemahaman siswa mengenai bullying. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan media inovatif di bidang BK. Selain itu, media yang dikembangkan diharapkan dapat menjadi solusi dalam upaya pencegahan bullying di lingkungan sekolah.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) yang bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran yang inovatif dan layak digunakan dalam layanan bimbingan dan konseling. Metode R&D dipilih karena sesuai dengan tujuan penelitian yang tidak hanya menghasilkan produk, tetapi juga menguji tingkat kelayakan dan akseptabilitas produk tersebut sebelum diimplementasikan di lapangan. Penelitian pengembangan merupakan proses sistematis yang melibatkan tahapan analisis, perancangan, pengembangan, serta evaluasi produk agar sesuai dengan kebutuhan pengguna (Sugiyono, 2019). Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media "MONESKY" (Monopoli Edukasi SMKN 1 Driyorejo) yang berfokus pada peningkatan pemahaman siswa mengenai bullying. Dengan demikian, pendekatan ini memungkinkan peneliti menghasilkan media yang relevan dan aplikatif dalam layanan BK.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini mengadaptasi model Borg and Gall yang telah disederhanakan oleh Tim Puslitjaknov (2008) menjadi lima tahap, yaitu: (1) penelitian dan pengumpulan data; (2) perencanaan; (3) pengembangan produk awal; (4) uji coba awal; dan (5) revisi produk. Pada tahap awal, peneliti melakukan studi literatur dan analisis kebutuhan berdasarkan hasil observasi selama kegiatan Pengenalan Lingkungan Persekolahan (PLP). Tahap ini bertujuan untuk mengidentifikasi permasalahan yang terjadi di lapangan serta menentukan kebutuhan media yang akan dikembangkan. Selanjutnya, tahapan pengembangan dilakukan secara sistematis agar produk yang dihasilkan sesuai dengan tujuan penelitian. Dengan demikian, model ini memberikan alur yang jelas dalam proses pengembangan media.

Penelitian ini dilaksanakan di SMKN 1 Driyorejo, yang beralamat di Jl. Mirah Delima, Paras, Mulung, Kec. Driyorejo, Kabupaten Gresik, Jawa Timur. Tahap penelitian dan pengumpulan data diawali dengan observasi layanan bimbingan dan konseling saat peneliti melaksanakan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) yang menunjukkan adanya fenomena bullying serta kebutuhan akan media layanan BK yang lebih inovatif. Oleh karena itu, peneliti telah memahami karakteristik siswa secara langsung. Kondisi tersebut memudahkan peneliti dalam melakukan analisis kebutuhan dan pengembangan media. Dengan demikian, lokasi penelitian dinilai relevan dengan tujuan pengembangan produk.

Tahap perencanaan meliputi penyusunan konsep media Monesky, penentuan tujuan pemberian layanan, serta perancangan komponen media seperti papan permainan, kartu pertanyaan, kartu kejujuran, dan kartu role-playing. Selain itu, peneliti juga menyusun buku panduan yang di

dalamnya juga terdapat Rencana Pemberian Layanan (RPL) sebagai bagian dari kelengkapan produk. Tahap pengembangan produk awal meliputi pembuatan desain visual media melalui aplikasi *canva*, penyusunan materi *bullying* yang telah disesuaikan dengan karakteristik siswa SMK, membuat rancangan buku panduan, dan instrumen uji validasi ahli. Seluruh komponen dirancang agar saling terintegrasi dan mendukung proses pemberian layanan yang interaktif. Produk awal kemudian disusun dalam bentuk prototype yang siap untuk diuji coba. Dengan demikian, pada tahap ini menghasilkan media yang siap untuk divalidasi.

Subjek uji coba penelitian ini terdiri dari ahli materi, ahli media, calon pengguna praktisi (guru BK), dan calon pengguna (siswa). Kriteria ahli materi dan ahli media adalah memiliki riwayat pendidikan minimal S2, berpengalaman dalam bidang Bimbingan dan Konseling yang dibuktikan dengan lama tugas minimal lima tahun, dan masing-masing berjumlah satu orang. Calon pengguna praktisi memiliki kriteria riwayat pendidikan minimal S1, berpengalaman dalam bidang Bimbingan dan Konseling, dan berjumlah satu orang. Calon pengguna siswa berjumlah lima orang yang merupakan siswa kelas X SMKN 1 Driyorejo.

Tahap uji coba awal dilakukan untuk mengetahui Tingkat akseptabilitas dari prototipe media Monesky sebelum digunakan secara luas. Uji coba dilakukan dengan memberikan angket kepada para validator dan calon pengguna. Instrumen yang digunakan disusun berdasarkan aspek kegunaan, kelayakan, ketepatan, dan kepatutan. Para validator dan calon pengguna diminta untuk memberikan penilaian terhadap media yang telah dikembangkan. Selain itu, mereka juga dapat memberikan saran dan masukan sebagai bahan perbaikan produk. Instrumen pengumpulan data menggunakan kuesioner yang ditujukan kepada ahli materi, ahli media, dan calon pengguna untuk menilai tingkat akseptabilitas media yang dikembangkan dengan memodifikasi angket dari Purwoko (2010). Berikut rinciannya:

Tabel 1. Jumlah Item Instrumen Uji Validasi

KETERANGAN	JUMLAH ITEM
Ahli Materi	23 Item
Ahli Media	23 Item
Calon Pengguna Praktisi	17 Item
Calon Pengguna (Siswa)	19 Item

Teknik analisis data menggunakan analisis kualitatif dan kuantitatif. Analisis data kualitatif diperoleh dari seluruh masukan berupa kritik dan saran pada proses uji validitas oleh ahli materi, ahli media, serta calon pengguna yang kemudian dikelompokkan menjadi tiga kategori yaitu kelebihan produk, kelemahan produk, dan perbaikan sebagai acuan untuk merevisi dan melengkapi media (Aini

& Triatmanto, 2025). Analisis data kuantitatif menggunakan skala Likert dengan rumus perhitungan persentase: $P = (\sum x / \sum xi) \times 100\%$, di mana P adalah angka persentase, $\sum x$ adalah jumlah nilai jawaban responden, dan $\sum xi$ adalah jumlah nilai ideal (Islamadina & Winingsih, 2022). Skala penilaian yang digunakan sebagai berikut:

Tabel 2. Kriteria Penilaian Validitas Produk

Skor	Presentase Kelayakan	Kriteria Kelayakan	Keterangan
4	81% - 100%	Sangat Baik	Tidak Revisi
3	66% - 80%	Baik	Tidak Revisi
2	56% - 65%	Kurang Baik	Revisi
1	0% - 55%	Tidak Baik	Revisi

Tahap revisi produk dilakukan berdasarkan hasil uji coba awal terbatas untuk menilai dan memperbaiki kekurangan dari media yang dikembangkan, agar lebih layak digunakan dalam proses pemberian layanan bimbingan dan konseling.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media Monesky (Monopoli Edukasi SMKN 1 Driyorejo) dikembangkan menggunakan model Borg dan Gall yang telah disederhanakan oleh Tim Pusat Penelitian Kebijakan dan Inovasi, dari sepuluh tahapan menjadi lima tahap pengembangan (Tim Puslitjaknov, 2008). Pengembangan media ini dilaksanakan di SMKN 1 Driyorejo mulai tanggal 3 Maret 2025 hingga 29 Januari 2026.

Tahap penelitian dan pengumpulan data dilaksanakan pada tanggal 3 Maret – 25 Mei 2025 melalui wawancara dengan guru BK dan siswa, serta observasi selama PLP di SMKN 1 Driyorejo. Hasil wawancara menunjukkan bahwa terdapat beberapa informasi bahwa layanan bimbingan dan konseling, khususnya mengenai *bullying* masih sangat minim dilakukan. Selain itu, dalam pelaksanaan pemberian layanan bimbingan dan konseling hanya terbatas pada metode ceramah, tanpa melibatkan pengalaman nyata. Sehingga, banyak sekali siswa yang justru tidak terlalu tertarik dan tidak mendengarkan materi layanan yang sedang diberikan, serta belum adanya media pendukung untuk menunjang pemberian layanan. Peneliti juga melakukan observasi ketika masuk kelas untuk jam pelajaran BK, untuk mengamati adanya indikasi tindak *bullying* yang terjadi di jenjang kelas X, serta melihat ketertarikan siswa dengan pemberian layanan dengan menggunakan media yang berbasis *games*. Para siswa jauh lebih antusias dan mudah dalam memahami materi layanan yang sedang diberikan, bahkan mereka lebih senang ketika harus melibatkan mereka untuk berperan aktif dalam pemberian layanan. Atas dasar temuan tersebut, dikembangkanlah media edukatif berbasis permainan bertajuk MONESKY (Monopoli Edukasi SMKN 1

Pengembangan Media Monesky untuk Pemahaman Siswa Mengenai *Bullying*
Di SMKN 1 Driyorejo

Driyorejo) untuk meningkatkan pemahaman siswa mengenai bullying.

Tahap perencanaan dilaksanakan pada 9 - 28 Juni 2025 dengan merancang tujuan pengembangan media untuk membantu peserta didik SMK kelas X dalam memahami fenomena *bullying* berdasarkan teori Olweus. Materi yang disiapkan mengacu pada teori *bullying* Olweus, yang mencakup pengertian *bullying*, jenis-jenis *bullying*, peran dalam situasi *bullying* (pelaku, korban, dan bystander), serta dampak bullying. Materi tersebut dituangkan dalam buku panduan dan berbagai jenis kartu dalam permainan ini, meliputi kartu pertanyaan umum, kartu pertanyaan kritis, kartu kejujuran, dan kartu role-playing. Buku panduan permainan disusun dengan memuat: (1) deskripsi dan spesifikasi media MONESKY, (2) tata cara permainan, (3) penjelasan materi *bullying* berdasarkan teori Olweus, (4) rubrik penilaian dan sistem poin, serta (5) Rencana Pelaksanaan Layanan (RPL) yang disesuaikan dengan penggunaan media MONESKY. Komponen produk dirancang menggunakan aplikasi *canva*, seluruh komponen dirancang untuk mendukung keterlibatan aktif peserta didik selama layanan berlangsung. Instrumen yang digunakan berdasarkan standar evaluasi program pendidikan yang mencakup empat aspek, yakni kegunaan, kelayakan, ketepatan, dan kepatutan. Total 23 item untuk ahli materi, 23 item untuk ahli media, 17 item untuk calon pengguna praktisi, dan 19 item untuk calon pengguna siswa menggunakan skala Likert.

Tahap pengembangan produk awal dilaksanakan pada 29 Juni hingga 31 Desember 2025 dengan mengembangkan beberapa komponen pendukung untuk media Monesky. Komponen yang dikembangkan meliputi papan Monesky dengan ukuran 1x1 meter yang dicetak menggunakan banner dengan bahan standar 340, set kartu meliputi kartu pertanyaan umum, kartu pertanyaan kritis, kartu kejujuran, dan kartu role-playing dengan ukuran 8 cm x 4 cm. Selain itu, ada pion dengan menggunakan bricks dengan tinggi 7 cm, dadu dengan ukuran 15 cm³, kancung dengan tiga ukuran berbeda yang digunakan sebagai sistem poin. Selanjutnya, buku panduan yang disusun sebagai pedoman bagi guru BK dalam menggunakan media permainan ini, serta box yang berfungsi untuk menyimpan seluruh komponen permainan.

Tahap uji coba awal dilaksanakan pada 23 Januari – 28 Januari 2026 bersama satu validator materi (Dr. Denok, M.Pd., Kons.), satu validator media (Muhammad Farid Ilhamuddin, S.Pd., M.Pd.), satu calon pengguna praktisi (Moh. Shodik Khairan, S.Pd.), dan perwakilan lima siswa kelas X sebagai calon pengguna siswa. Hasil validasi ahli materi menunjukkan persentase akseptabilitas sebagai berikut:

Table 3. Data Kuantitatif Ahli Materi

Aspek	Hasil	Persentase Akseptabilitas	Kategori
Kegunaan	19	95%	Sangat baik, tidak perlu revisi
Kelayakan	34	94%	Sangat baik, tidak perlu revisi
Ketepatan	19	95%	Sangat baik, tidak perlu revisi
Kepatutan	16	100%	Sangat baik, tidak perlu revisi
Rata-rata persentase		96%	Sangat baik, tidak perlu revisi

Berdasarkan tabel di atas, hasil penilaian validasi ahli materi pada aspek kegunaan memperoleh persentase 95%, aspek kelayakan 94%, aspek ketepatan 95%, dan aspek kepatutan 100%, sehingga rata-rata persentase akseptabilitas dari uji ahli materi diperoleh sebesar 96%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa materi pada media MONESKY memenuhi akseptabilitas pada tiap aspek dan masuk dalam kategori sangat baik dan tidak perlu revisi. Data kualitatif dari ahli materi memberikan masukan perbaikan berupa: penyempurnaan cover depan buku panduan dengan keterangan pembahasan, penambahan bab pendahuluan, serta penyesuaian tata cara permainan dengan tahapan inti pada RPL.

Validasi media dilakukan oleh Muhammad Farid Ilhamuddin, S.Pd., M.Pd. pada tanggal 28 Januari 2026 dengan tujuan mengetahui kualitas dan ketepatan desain yang digunakan dalam media MONESKY. Hasil validasi ahli media menunjukkan persentase akseptabilitas sebagai berikut:

Tabel 4. Data Kuantitatif Ahli Media

Aspek	Hasil	Persentase Akseptabilitas	Kategori
Kegunaan	16	80%	Baik, tidak perlu revisi
Kelayakan	16	80%	Baik, tidak perlu revisi
Ketepatan	26	72%	Baik, tidak perlu revisi
Kepatutan	15	93%	Sangat Baik, tidak perlu revisi
Rata-rata persentase		81,25%	Sangat baik, tidak perlu revisi

Berdasarkan tabel di atas, hasil penilaian validasi ahli media pada aspek kegunaan diperoleh persentase 80%, aspek kelayakan 80%, aspek ketepatan 72%, dan aspek kepatutan 93%, sehingga rata-rata persentase akseptabilitas dari uji ahli media diperoleh sebesar 81,25%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media MONESKY memenuhi akseptabilitas pada tiap aspek dan masuk dalam kategori sangat baik dan tidak perlu revisi. Data kualitatif dari ahli media memberikan saran penting berupa perubahan color palette yang digunakan dalam desain papan MONESKY agar lebih menarik dan kekinian.

Pengembangan Media Monesky untuk Pemahaman Siswa Mengenai *Bullying* Di SMKN 1 Driyorejo

Uji coba calon pengguna praktisi dilaksanakan pada tanggal 23 Januari 2026 bersama Moh. Shodik Khairan, S.Pd. selaku guru BK SMKN 1 Driyorejo. Hasil validasi calon pengguna praktisi menunjukkan persentase akseptabilitas sebagai berikut:

Tabel 5. Data Kuantitatif Calon Pengguna Praktisi

Aspek	Hasil	Persentase Akseptabilitas	Kategori
Kegunaan	19	95%	Sangat baik, tidak perlu revisi
Kelayakan	20	100%	Sangat baik, tidak perlu revisi
Ketepatan	11	91,6%	Sangat baik, tidak perlu revisi
Kepatutan	16	100%	Sangat baik, tidak perlu revisi
Rata-rata presentase		96,65%	Sangat baik, tidak perlu revisi

Berdasarkan tabel di atas, penilaian validasi oleh praktisi guru BK pada aspek kegunaan diperoleh 95%, aspek kelayakan 100%, aspek ketepatan 91,6%, dan aspek kepatutan 100%, sehingga rata-rata persentase akseptabilitas calon pengguna praktisi diperoleh 96,65%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media papan MONESKY memenuhi akseptabilitas di setiap aspek dan masuk ke dalam kategori sangat baik, tidak perlu revisi.

Uji coba calon pengguna siswa dilaksanakan pada tanggal 26 Januari 2026 bersama perwakilan lima siswa kelas X SMKN 1 Driyorejo. Peneliti menjelaskan tata cara permainan, kemudian siswa diminta memainkan MONESKY dan mengisi refleksi diri serta angket penilaian produk. Hasil validasi calon pengguna siswa menunjukkan persentase akseptabilitas sebagai berikut:

Tabel 6. Data Kuantitatif Calon Pengguna Siswa

Aspek	Rata-rata Skor	Persentase Akseptabilitas	Kategori
Kegunaan	18	90%	Sangat baik, tidak perlu revisi
Kelayakan	17,8	89%	Sangat baik, tidak perlu revisi
Ketepatan	18	90%	Sangat baik, tidak perlu revisi
Kepatutan	18,4	92%	Sangat baik, tidak perlu revisi
Rata-rata persentase		90,25%	Sangat baik, tidak perlu revisi

Berdasarkan tabel di atas, penilaian angket calon pengguna siswa pada aspek kegunaan diperoleh 90%, aspek kelayakan 89%, aspek ketepatan 90%, dan aspek kepatutan 92%, sehingga rata-rata persentase akseptabilitas calon pengguna siswa diperoleh 90,25%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media MONESKY memenuhi akseptabilitas pada setiap aspek dan masuk ke dalam kategori sangat baik dan tidak perlu revisi.

Produk yang dikembangkan telah memenuhi kriteria akseptabilitas yang meliputi aspek kegunaan, kelayakan, ketepatan, dan kepatutan. Hal ini dibuktikan dengan hasil

validasi dari ahli materi sebesar 96%, ahli media sebesar 81,25%, calon pengguna praktisi sebesar 96,65%, dan calon pengguna siswa sebesar 90,25%. Keseluruhan hasil kriteria penilaian validitas produk menunjukkan kategori sangat baik dan tidak perlu revisi (Islamadina & Winingsih, 2022). Tingginya tingkat akseptabilitas ini sejalan dengan penelitian Fauziah et al. (2023) yang mengembangkan media permainan ludo bullying dan memperoleh hasil validasi ahli sebesar 93,52% serta respons siswa sebesar 91,02%, sehingga dinyatakan layak digunakan dalam pemberian layanan bimbingan dan konseling.

Aspek kegunaan memperoleh penilaian tertinggi dari ahli materi (95%) dan calon pengguna praktisi (95%), yang menunjukkan bahwa materi bullying dalam media MONESKY mampu memberikan manfaat yang signifikan dalam membantu guru BK menyampaikan layanan klasikal serta memenuhi kebutuhan siswa SMK kelas X dalam memahami fenomena bullying. Hal ini sejalan dengan pendapat Hamalik (dalam Arsyad, 1997) yang menegaskan bahwa pemanfaatan media dalam proses belajar tidak hanya memperkuat perhatian siswa, tetapi juga dapat membangkitkan semangat belajar dan menciptakan stimulasi psikologis yang positif. Calon pengguna siswa memberikan penilaian 90% pada aspek kegunaan, yang tercermin pula dari antusiasme siswa selama uji coba awal berlangsung. Hariyadi et al. (2022) menegaskan bahwa strategi game-based learning mampu meningkatkan keterlibatan penuh siswa dalam aktivitas layanan.

Aspek kelayakan memperoleh nilai tertinggi dari calon pengguna praktisi (100%), yang menunjukkan bahwa media MONESKY sangat sesuai untuk digunakan dalam layanan bimbingan klasikal, mudah dioperasikan oleh guru BK, dan dapat diterapkan secara fleksibel di berbagai situasi layanan. Penilaian ahli materi sebesar 94% pada aspek kelayakan menunjukkan bahwa materi tersusun secara sistematis dan runtut, menggunakan bahasa yang mudah dipahami, serta sesuai dengan tingkat perkembangan siswa SMK. Hal ini sejalan dengan Munawarah et al. (2024) yang melaporkan hasil validasi kelayakan yang tinggi pada pengembangan media ular tangga untuk pencegahan bullying, membuktikan bahwa media permainan papan yang dirancang berbasis kebutuhan peserta didik dapat memenuhi standar kelayakan sebagai media edukasi bullying.

Aspek ketepatan memperoleh penilaian 95% dari ahli materi, menunjukkan bahwa materi bullying yang dimuat dalam media MONESKY telah disusun berdasarkan konsep bullying yang dikemukakan oleh Olweus (1993), mencakup pengertian, jenis-jenis bullying, peran dalam situasi bullying, serta dampak bullying. Meskipun penilaian ahli media pada aspek ini merupakan yang terendah (72%) dan didasari adanya catatan perbaikan terkait color palette desain papan, nilai ini tetap berada

dalam kategori baik dan tidak perlu revisi. Pengembangan media MONESKY sejalan dengan teori konstruktivisme yang menekankan bahwa pembelajaran paling efektif terjadi melalui pengalaman langsung dan interaksi sosial yang bermakna, di mana siswa membangun pengetahuannya sendiri melalui keterlibatan aktif dalam permainan (Fauziah et al., 2023).

Aspek kepatutan memperoleh penilaian tertinggi dari hampir seluruh validator, yaitu 100% dari ahli materi, 100% dari calon pengguna praktisi, 93% dari ahli media, dan 92% dari calon pengguna siswa. Hal ini menunjukkan bahwa seluruh materi, gambar, dan mekanisme permainan dalam media MONESKY tidak mengandung unsur negatif, tidak bertentangan dengan norma sekolah, menggunakan bahasa yang sopan dan sesuai kaidah EYD, serta merupakan karya original peneliti. Makkatenni et al. (2021) dalam penelitian pengembangan media Molly-Polly anti-bullying menunjukkan bahwa interaksi dan partisipasi aktif siswa dalam permainan bertema bullying dapat meningkatkan pengetahuan serta sikap anti-bullying secara signifikan.

Perbandingan hasil validasi dari keempat kelompok validator menunjukkan konsistensi yang cukup tinggi dengan rentang persentase akseptabilitas antara 81,25% hingga 96,65%. Salah satu keunggulan utama media MONESKY dibandingkan media lainnya adalah adanya kartu role-playing dan kartu kejujuran sebagai komponen permainan yang mendorong refleksi mendalam dan empati selama permainan berlangsung. Ramdhani et al. (2021) menyatakan bahwa upaya pencegahan bullying yang efektif harus mencakup pembangunan empati melalui simulasi situasi nyata, sehingga siswa dapat merasakan dampak bullying dari berbagai sudut pandang. Dengan rata-rata keseluruhan akseptabilitas yang mencapai di atas 81% dari seluruh validator, media MONESKY terbukti memenuhi kriteria sebagai media layanan bimbingan dan konseling yang layak, tepat, berguna, dan patut digunakan di lingkungan SMK.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, pengembangan media "MONESKY" (Monopoli Edukasi SMKN 1 Driyorejo) telah berhasil dilakukan melalui lima tahapan model Borg & Gall yang disederhanakan oleh Tim Puslitjaknov (2008). Media ini memenuhi kriteria akseptabilitas dengan hasil validasi sangat baik dari ahli materi (96%), ahli media (81,25%), praktisi (96,65%), dan siswa (90,25%). Dengan demikian, MONESKY layak diimplementasikan sebagai media bimbingan dan konseling untuk meningkatkan pemahaman siswa mengenai bullying di SMKN 1 Driyorejo.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian, media MONESKY disarankan untuk digunakan secara rutin dalam layanan bimbingan dan konseling sebagai upaya pencegahan bullying di sekolah, dengan dukungan penuh dari pihak sekolah melalui penyediaan fasilitas, waktu layanan, dan keterlibatan seluruh warga sekolah. Siswa diharapkan memanfaatkan media ini sebagai sarana refleksi untuk meningkatkan pemahaman, empati, serta keberanian dalam mencegah tindakan bullying. Selain itu, peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan penelitian pada tahap uji lapangan yang lebih luas dan mengukur efektivitas media secara kuantitatif agar hasil penelitian memiliki tingkat generalisasi yang lebih tinggi.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, S. N., Rofiah, A., & Karisma, N. (2023). Kesehatan Mental Remaja dan Tren Bunuh Diri: Peran Masyarakat Mengatasi Kasus Bullying di Indonesia. *Edu Cendikia: Jurnal Pendidikan dan Konseling*. <https://pdfs.semanticscholar.org/6a8f/3c41ba911bafc463afe0422cf2aece1bbcd9.pdf>
- Anjelita, K., & Utama, C. (2024). Darurat bullying: Perilaku dan solusi untuk menangani tindak bullying di sekolah dasar. *Abuya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), Article 415. <https://doi.org/10.52185/abuyaVol2iss1Y2024415>
- Aprilia. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Game Monopoli terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Repository Universitas Jambi*. Retrieved from <https://repository.unja.ac.id/43711/1/skripsi%20Aprili%20fix.pdf>
- Ariffandi, M. R., & Sofiana, S. (2023). Gambaran perundungan (bullying) pada siswa SMK Kesehatan Triple J Citeureup Jawa Barat. *Barongko: Jurnal Ilmu Kesehatan*, 3(1).
- Ashar, A., Idamayanti, R., & Jumrah, A. M. (2024). Pendampingan pembelajaran berbasis pendidikan karakter dan cegah aksi bullying sejak dini. *Jurnal Abdimas Indonesia*. <https://dmi-journals.org/jai/article/download/942/818>
- Coroloso, M. (2020). Jenis-jenis Perilaku Bullying. *Jurnal Pendidikan*.
- Dafit, F., & Lubis, B. K. B. (2024). Peran guru dalam mewujudkan lingkungan sekolah zero bullying terhadap kesehatan mental siswa sekolah dasar. *Jurnal Educatio*, 9(1). <https://jurnal.iicet.org/index.php/jedu/article/download/4584/2224>
- Damayanti, A. T. (2020). Pengembangan Media Permainan Monopoli Pembelajaran IPA Materi Cahaya dan Alat Optik pada Madrasah Tsanawiyah

Pengembangan Media Monesky untuk Pemahaman Siswa Mengenai *Bullying* Di SMKN 1 Driyorejo

- Negeri 2 Bondowoso (Skripsi). Universitas Muhammadiyah Malang.
- Dania Ayuningthias, N. K., Luh Ayu Tirtayani, & Komangdania. (2023). Pengembangan Media Pencegahan Bullying bagi Anak Usia Dini di TK Negeri Pembina Abiansemal. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(5), 6050-6062.
- Downing, K. F., Farr, S. L., Fundora, M. P., Glidewell, M. J., Vagi, K. J., & Wright, B. N. (2023). Bullying among children with heart conditions, National Survey of Children's Health, 2018–2020. *Cardiology in the Young*, 1–9. <https://doi.org/DOI:10.1017/S1047951123004225>.
- Endang, S. (2012). Metode Penelitian Pengembangan. Universitas Terbuka.
- Fadhil, K. (2023). Peran guru dalam penanaman sikap anti bullying verbal dalam pembelajaran PKN di sekolah dasar. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 4(2). <https://jurnal.insida.ac.id/index.php/attadrib/article/download/411/250>
- Fatkhianti, F. (2023). Bullying dalam perspektif psikologi pendidikan. *Pionir: Jurnal Pendidikan*, 14(1). <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/Pionir/article/download/20235/8860>
- Fatkhianti, F. (2023). Bullying dalam perspektif psikologi pendidikan. *PIONIR: Jurnal Pendidikan*, 12(3). <https://doi.org/10.22373/pjp.v12i3.20235>
- Fauziah, F., Rochani, R., & Handoyo, A. W. (2023). Pengembangan media permainan Ludo Bullying untuk meningkatkan pemahaman bullying pada siswa. *Diversity Guidance and Counseling Journal*. <https://jurnal.karyabk.com/index.php/dgcj/article/view/23>
- Gusmiarni, H. (2025). Pengembangan Media Stop Bullying Berbasis Board Game dengan Modifikasi Monopoli pada Mata Pelajaran Bimbingan Konseling. *Digilib UIN Khas*. Retrieved from https://digilib.uinkhas.ac.id/40618/1/HESTI%20GUSMIARNI_21410104000
- Habsy, B. A. (2018). Model Bimbingan Kelompok PPPM Untuk Mengembangkan Pikiran Rasional Korban Bullying Siswa SMK Etnis Jawa. *Jurnal Pendidikan (Teori Dan Praktik)*, 2(2), 91 <https://doi.org/10.26740/jp.v2n2.p91-99>
- Hariyadi, S., Isrofin, B., Kurniawati, S., & Hartati, M. T. S. (2022). Game Based Learning dalam Aplikasi Layanan Dasar Bimbingan dan Konseling di Sekolah. *Briliant: Jurnal Riset dan Konseptual*, 7(1), 22–34.
- Hasanah, K. N. S. (2021). Efektivitas Bimbingan Kelompok Melalui Teknik Sosiodrama untuk Mengurangi Perilaku Bullying Siswa. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Herlinda, S., & Triyono. (2020). Profil Perilaku Bullying Peserta Didik di SMA Negeri 1 Pancung Soal. *Jurnal Counseling Care*, 4(1), 45-55. http://digilib.uinsa.ac.id/23240/2/Miftahur%20Wahyu%20Ningsih_B73213093.pdf <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-bk-unesa/article/view/65822/49270> <https://journal.unnes.ac.id/sju/epj/article/view/2583/2373> <https://ojs.co.id/1/index.php/jlpi/article/download/1719/2073/4638> https://repository.upnvj.ac.id/14571/1/Kelompok%2004_PENGARUH%20BULLYING%20TERHADAP%20KESEHATAN%20MENTAL%20PELAJAR_Prospektiv.pdf
- Kemdikbud. (2024). Contoh Bullying di Sekolah: Kasus dan Cara Mengatasinya. *Detikcom*. Retrieved June 3, 2025, from <https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-6942070/contoh-bullying-di-sekolah-kasus-dan-cara-mengatasinya>
- Komisi Perlindungan Anak Indonesia. (2019). Rincian Data Kasus Berdasarkan Klaster Perlindungan Anak, 2011-2019]. <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2019/12/12/pisa-muridkorbanbully-di-indonesia-tertinggikelima-di-dunia>.
- Latif, K., & Kurniawan, K. (2022). Hubungan antara kelekatan orang tua dengan kecenderungan perilaku bullying pada siswa SMP. *Indonesian Journal of Guidance and Counseling: Theory and Application*, 11(1), 25-39.
- Makkatenni, N. H., Bamba, A. T., Tandiallo, R. S., Nurmila, N., & Ariqah, N. (2021). Molly-Polly: Permainan Berbasis Media Pembelajaran untuk Mendukung Anti Perilaku Perundungan. *Insight: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 23(2), 119-130. Retrieved from <https://ejournal.upi.edu/index.php/insight/article/view/File/62765/24056>
- Masdin, M. (2013). Fenomena bullying dalam pendidikan. *Al-TA'DIB: Jurnal Ilmu Kependidikan*, 6(1), 57–64. <https://ejournal.iainkendari.ac.id/index.php/al-tadib/article/view/306/296>
- Miftahur Wahyu Ningsih. (2023). Pengembangan media permainan monopoli truth and dare untuk meningkatkan self confidence pada siswa SMP Negeri 1 Balongbendo (Skripsi). Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.
- Munawarah, D., Aryani, F., & Harum, A. (2024). The Development of Snake and Ladders Guidance Media to Prevent Bullying Behavior. *Educational Guidance and Counseling Development Journal*, 7(2), 168-178. Retrieved from <https://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/EGCDJ/article/download/2851>

Pengembangan Media Monesky untuk Pemahaman Siswa Mengenai *Bullying*
Di SMKN 1 Driyorejo

- Ningtyas, S. I. (2023). Penggunaan Board Game sebagai Media Pembelajaran untuk Melatih Berpikir Kreatif Siswa. *Research and Development Journal of Education*, 9(2), 871–880.
- Nugroho, A. S., Widayati, S., & Kurniawan, E. (2021). Pengembangan Media Permainan Monopoli Berbasis Stad untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 28(1), 45-54.
- Nurdiana, dkk. (2023). Unsur-unsur perilaku bullying dalam lingkungan sekolah. *Jurnal Lingkar*, 1(1), 35–44.
- Olweus, D. (1993). *Bullying at School: What We Know and What We Can Do*. Oxford: Blackwell. https://scholar.google.com/scholar_lookup?title=Bullying+at+School&author=Dan+Olweus
- Pratama, A. P. (2023). Identifikasi faktor penyebab perilaku bullying di sekolah dan implikasi untuk guru bimbingan konseling. *Realita: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 8(1). <https://e-journal.undikma.ac.id/index.php/realita/article/viewFile/8143/4983>
- Puslitjaknov. (2008). Metode penelitian pengembangan. Pusat Penelitian Kebijakan dan Inovasi Pendidikan Badan Penelitian dan Pengembangan Departemen Pendidikan Nasional.
- Putri, S. (2013). Profil Perilaku Bullying di Pesantren dan Implikasinya bagi Bimbingan dan Konseling Pribadi Sosial. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Ramdhania, G. G., Suci, I. S., & Mediani, H. S. (2021). Intervensi Pencegahan Bullying pada Anak Berbasis Sekolah. *Jurnal Keperawatan Silampari*, 4(2). <https://www.academia.edu/download/103694010/1495.pdf>
- Rigby, K. (2007). *Bullying in Schools: And What To Do About It*. ACER Press.
- Salwaa et al. (2024). Pengembangan Media Digital Awareness Line untuk Mencegah Bullying dan Tawuran. *Tawazun: Jurnal Pendidikan Islam*, 17(3), 719-732.
- Sejiwa, Y. S. (2008). *Bullying: Mengatasi kekerasan di sekolah dan lingkungan sekitar anak*. Jakarta: PT Grasindo.
- Setiawan, I., & Saputra, T. (2024). Tindakan hukum bagi pelaku bullying terhadap anak di bawah umur. *Journal of Social and Economics Research*, 3(1). <https://idm.or.id/JSER/index.php/JSER/article/download/461/355>
- Silmia Putri. (2013). Profil Perilaku Bullying di Pesantren. Universitas Pendidikan Indonesia Repository.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sujimat, D. Agus. 2000. *Penulisan karya ilmiah*. Makalah disampaikan pada pelatihan penelitian bagi guru SLTP Negeri di Kabupaten Sidoarjo tanggal 19 Oktober 2000 (Tidak diterbitkan). MKKS SLTP Negeri Kabupaten Sidoarjo
- Suparno. 2000. *Langkah-langkah Penulisan Artikel Ilmiah dalam Sauekah*, Ali dan Waseso, M.G. 2000. Menulis Artikel untuk Jurnal Ilmiah. Malang: UM Press.
- UIN Suska Riau. (2018). *Kajian Teoritis Perilaku Bullying*. Repository UIN Suska.
- UNESA. 2000. *Pedoman Penulisan Artikel Jurnal*, Surabaya: Lembaga Penelitian Universitas Negeri Surabaya.
- Wahab, Abdul dan Lestari, Lies Amin. 1999. *Menulis Karya Ilmiah*. Surabaya: Airlangga University Press.
- Waluyo, K. E., Maryono, B. G. R., & Abubakar, A. (2024). Manajemen BK dalam Penanganan Bullying. *IRJE*. <http://www.irje.org/irje/article/download/502/384>
- Wandasari, Y. (2017). Implementasi gerakan literasi sekolah sebagai pembentuk pendidikan berkarakter. *JMKSP (Jurnal Manajemen, Kepemimpinan, dan Supervisi Pendidikan)*, 1(2), 148–157. <https://jurnal.univpgr-palembang.ac.id/index.php/JMKSP/article/download/1480/1291>
- Waruwu, M. (2024). Metode penelitian dan pengembangan (R&D): konsep, jenis, tahapan dan kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220-1230.
- Winardi, Gunawan. 2002. *Panduan Mempersiapkan Tulisan Ilmiah*. Bandung: Akatiga.
- Winingsih, E. PENGEMBANGAN BOOKLET CAREER PLAN PADA SISWA KELAS IX SMP NEGERI 40 SURABAYA
- Yusuf, H., & Fahrudin, A. (2012). Perilaku bullying: Asesmen multidimensi dan intervensi sosial. *Jurnal Psikologi*, 11(2), 1-10.
- Zabillah, S. S., & Muhdar, S. (2024). Peran Guru dalam Pembentukan Etika dan Moral untuk Mencegah Bullying. Seminar Nasional FKIP UMMAT. <https://journal.ummat.ac.id/index.php/fkip/article/download/25596/pdf>