

Pengembangan Media *Jenga* pada Layanan Informasi untuk Meningkatkan Pemahaman Bahaya *Bullying* di MTs DDI Kota Tarakan

Suriata, Dinda Febita Sari, Siti Rahmi

Universitas Borneo Tarakan

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan suatu produk berupa media *Jenga* pada layanan informasi bimbingan dan konseling pada siswa di MTs DDI Kota Tarakan. *Bullying* adalah suatu tindakan kekerasan atau *responsive* yang dilakukan oleh seseorang atau sekelompok orang dengan maksud dan tujuan untuk menakut-nakuti. Media *Jenga* ini merupakan salah satu media yang dapat digunakan oleh guru bimbingan dan konseling untuk melaksanakan layanan, terutama dalam layanan informasi untuk meningkatkan pemahaman bahaya *bullying* sehingga siswa dapat memahami cara menghadapi *bullying* dan dampak buruk dari perilaku *bullying*. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Prosedur penelitian dan pengembangan menggunakan model pengembangan *Borg and Gall*, namun dalam penelitian ini dilakukan sampai pada tahap kelima yaitu tahap revisi desain karena kondisi di masa pandemi Covid-19. Hasil validasi ahli materi dengan skor 78% menunjukkan pada kategori layak, dan hasil validasi ahli desain dengan skor 89% menunjukkan pada kategori sangat layak. Dengan ini menunjukkan bahwa media *Jenga* yang dikembangkan layak dan baik digunakan dalam layanan informasi bimbingan dan konseling untuk meningkatkan pemahaman bahaya *Bullying* siswa.

Kata kunci : Layanan informasi, Bullying, *Jenga*

Abstract

This study aims to develop a product in the form of Jenga media on guidance and counseling information services to students at MTs DDI Tarakan City. Bullying is an act of violence or responsiveness carried out by a person or group of people with the intent and purpose to frighten. Jenga media is one of the media that can be used by guidance and counseling teachers to carry out services, especially in information services to increase understanding of the dangers of bullying so that students can understand how to deal with bullying and the bad effects of bullying behavior. This study uses a research and development approach (Research and Development). The research and development procedure uses the Borg and Gall development model, but in this study it was carried out until the fifth stage, namely the design revision stage due to conditions during the Covid-19 pandemic. The results of material expert validation with a score of 78% indicate the appropriate category, and the validation results of design experts with a score of 89% indicate the very feasible category. This shows that the Jenga media developed is feasible and good to use in guidance and counseling information services to increase students' understanding of the risks of bullying.

Key: Information services, Bullying, *Jenga*.

PENDAHULUAN

Dasar pertimbangan atau pemikiran tentang penerapan program bimbingan dan konseling di sekolah bukan semata-mata terletak pada landasan hukum atau ketentuan dari pemerintah. Namun dengan adanya kesadaran atau komitmen untuk memfasilitasi peserta didik agar mampu mengembangkan potensi dirinya atau mencapai tugas-tugas perkembangannya. Sesuai dengan hal tersebut, sekolah sangat berperan penting dalam mendukung program bimbingan dan konseling, sehingga tercapainya tujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik dengan lebih efektif.

Setiap sekolah memiliki kebijakan dan peraturan dalam pendidikan, bahwa siswa memiliki hak untuk merasa aman dan memperoleh pendidikan, tetapi nampaknya peraturan-peraturan yang ada tidak berjalan dengan baik. Sesuai dengan peraturan-peraturan di sekolah tersebut, masalah yang sering diberitakan di media massa seperti guru memukul peserta didik, senior menghukum junior dan masih banyak lagi yang lainnya. Semuanya itu termasuk kategori Bullying. Bullying merupakan suatu bentuk perilaku agresif yang sering dilakukan orang lain demi mendapatkan kepuasan. Perilaku Bullying bisa terjadi di lingkungan masyarakat maupun lingkungan sekolah. Perilaku Bullying yang terjadi di lingkungan sekolah akan berdampak buruk pada korban dari bully. Bullying juga melibatkan kekuasaan yang tidak seimbang, sehingga korbannya dalam keadaan tidak mampu mempertahankan diri secara efektif untuk melawan tindakan negatif (Krahe, 2015 dalam Lestari, 2017).

Penulis memilih media Jenga sebagai media pembelajaran diuji cobakan dalam layanan bimbingan konseling. media dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan rasa ingin tahu dan minat, membangkitkan motivasi dan rangsangan dalam proses belajar mengajar, serta dapat mempengaruhi psikologi siswa Hamalik (dalam Angelina dan Dudung, 2019). Media Jenga atau sering disebut dengan menara balok terdiri dari susunan jumlah balok. Kata Jenga berasal dari bahasa Swahili yang memiliki arti “membangun”. Permainan ini sangat bermanfaat menghilangkan stress, selain itu juga bermanfaat untuk menguji konsentrasi otak dan ketangkasan. Beberapa penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa permainan Jenga memberikan efek positif kepada peserta didik. Media Jenga belum pernah diterapkan dalam layanan bimbingan dan konseling di MTs DDI Tarakan khususnya layanan informasi. Maka dari itu, penulis ingin mencoba menggunakan media Jenga. Dengan demikian untuk mengetahui media ini efektif atau tidak, maka perlu dilakukan layanan informasi ini pada siswa kelas IX MTs DDI Tarakan.

Layanan informasi tersebut sebagai bantuan kepada siswa dengan usaha-usaha dalam memberikan informasi. Upaya pemberian layanan informasi ini, terkait dalam pemahaman bahaya Bullying terhadap siswa. Cara penyampaiannya harus menarik, interaktif, mudah dipahami, dan menumbuhkan semangat siswa selama proses layanan berlangsung. Sehingga sangat dibutuhkan ide yang kreatif, yaitu dengan layanan bimbingan dan konseling menggunakan media Jenga.

Dari hasil data awal dan wawancara di MTs DDI Tarakan pada tanggal 16, 20, dan 21 November 2020 penulis menemukan banyak siswa yang mengeluh tentang dalam kesulitan belajar, tidak percaya diri, tertekan, sakit hati, dan siswa yang trauma berkepanjangan. Dari beberapa masalah yang disebutkan adapun dampak Bullying tersebut yaitu menurunnya minat belajar, kemampuan intelektual siswa, meningkatnya depresi, dan menurunnya nilai-nilai mata pelajaran. Dari hal tersebut, maka sangat penting untuk siswa dalam memahami bahaya Bullying. Penyebab tidak hanya berasal dari siswa di sekolah tersebut, Guru BK di sekolah ini memiliki tugas lain yaitu sebagai kepala TU, sehingga tugas sebagai guru BK dalam pemberian layanan bisa dikatakan kurang efektif baik dalam layanan pribadi, sosial, belajar, dan karir. Guru BK di sekolah ini tidak bisa dikatakan profesional karena belum menjalani pendidikan sarjana bimbingan dan konseling atau mengambil profesi bimbingan dan konseling. Berdasarkan latar belakang tersebut, alasan melakukan penelitian di sekolah MTs DDI adalah untuk melihat penggunaan media Jenga dalam layanan informasi, diharapkan dapat memberikan dampak perubahan perilaku siswa khususnya dalam pemahaman Bullying.

Dari paparan tersebut, penulis tertarik melakukan penelitian pengembangan media bimbingan konseling melalui layanan informasi terhadap pemahaman Bullying dengan menggunakan media Jenga. Hal ini sangat penting bagi siswa dalam pemahaman bahaya Bullying, sehingga memudahkan guru BK ketika menyampaikan layanan informasi. Maka judul dalam penelitian ini adalah “Pengembangan Media

Jenga Pada Layanan Informasi Untuk Meningkatkan Pemahaman Bahaya Bullying di MTs DDI Kota Tarakan”

METODE

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan yaitu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Dalam penelitian ini produk yang akan penulis hasilkan adalah media *Jenga* pada layanan informasi bimbingan dan konseling dalam meningkatkan pamahaman bahaya *Bullying*.

Prosedur penelitian dan pengembangan *Borg and Gall* meliputi sepuluh tahapan diantara yaitu 1) Potensi masalah; 2)Pengumpulan data; 3) Desain produk; 4) Validasi desain; 5) Revisi desain; 6) Uji coba produk; 7) Revisi produk; 8)Uji coba; 9) Revisi produk; 10) Produksi masal. Dari sepuluh tahapan tersebut penelitian ini hanya dilakukan sampai pada langkah kelima saja karena melihat keterbatasan waktu penelitian dan disesuaikan dengan tujuan dari penelitian yang mengembangkan produk berupa media layanan bimbingan dan konseling yang berupa media *Jenga* (Sugiyono, 2015).

Potensi dan Masalah diperoleh dengan melakukan observasi di MTs DDI Tarakan terkait pemahaman siswa disekolah tersebut terhadap bullyng, Adapun pengumpulan data Penulis mencari referensi terkait penelitian pengembangan yang akan dilakukan ini, dan ditemukan penelitian pengembangan media bimbingan dan konseling pada layanan informasi dalam memahami perilaku *Bullying*. Penulis menemukan salah satu cara untuk memberikan layanan informasi dengan menyediakan media bimbingan berupa permainan yaitu berupa media bimbingan dan konseling yang disebut *Jenga*. Desain produk ini meliputi memperkenalkan bahaya *Bullying*, Layanan informasi yang diberikan berawal dari apa itu *Bullying?*, dampak yang diterima korban *Bullying*, ciri-ciri perilaku *Bullying*, Faktor penyebab dari *Bullying*. Dengan tujuan memberikan informasi kepada siswa dalam memahami *Bullying*. Pada setiap balok akan diletakkan pertanyaan, *reward*, *punishment*, serta 4 macam simbol (segitiga, lingkaran, persegi, dan tanda silang). Pengembangan media bimbingan dan konseling ini akan divalidasi ahli desain dan materi dengan tujuan untuk menguji kelayakan dari produk yang akan dikembangkan oleh penulis yaitu media bimbingan dan konseling *Jenga* berdasarkan kisi-kisi lembar validasi ahli desain dan materi Seperti yang ditunjukkan pada table 1 dan 2 (Purwono, 2008):

Tabel 1. Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli Desain

Kriteria	Indikator	Nomor Soal
1. Aspek Kelayakan Kegrafikan	A. Desain Media <i>Jenga</i>	1,2,3,4a,4b,5,6a,
	B. Desain Balok <i>Jenga</i>	6b,6c, 7
2. Aspek Kelayakan Bahasa	A. Lugas	1,2,3
	B. Komunikatif	4
	C. Dialogis dan Interaktif	5,6
	D. Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik	7,8
	E. Kesesuaian dengan kaidah bahasa	9,10
	F. Penggunaan istilah, simbol, atau ikon	11,12

Tabel 2 Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli Materi

Kriteria	Indikator	Nomor Soal
1. Aspek Kelayakan Isi	A. Kesesuaian materi dengan SK dan KD	1,2,3
	B. Keakuratan Materi	
	C. Kemuktahiran Materi	4,5,6,7,8,9,10
	D. Mendorong Keingintahuan	11,12,13,14,15, 16,17
2. Aspek Kelayakan Penyajian	A. Teknik Penyajian	1,2
	B. Pendukung Penyajian	3,4,5,6,7,8,9,10
	C. Penyajian Pembelajaran	11
	D. Koherensi dan Keruntutan Alur Pikir	12,13
3. Aspek Penilaian Konstektual	A. Hakikat Konstektual	1,2
	B. Komponen Konstektual	3,4,5,6,7,8,9

Media layanan bimbingan dan konseling *Jenga* akan direvisi berdasarkan validasi ahli desain dan materi setelah mendapatkan masukan sebelum ke tahap uji coba produk. Validasi ini digunakan untuk mengukur kelayakan produk yang dikembangkan. Produk yang dikembangkan akan divalidasi oleh ahli desain dan materi. Lembar validasi terdiri dari: 1) Lembar Validasi Ahli Desain yang akan menilai kejelasan informasi yang disampaikan pada media dan desain produk; 2) Lembar Validasi Materi yang akan menilai kesesuaian materi yang disampaikan dalam media tersebut. Tahap terakhir adalah dengan melakukan Uji coba produk media *jenga* dengan memilih sampel sebanyak 12 siswa MTs DDI Tarakan yang akan diberikan kuisioner sebelum dan setelah pemberian media *jenga*, hal ini dilakukan untuk mengetahui adanya perubahan pemahaman siswa terkait bahaya bullying.

Teknik yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan adalah teknik analisis kuantitatif dan deskriptif kualitatif yang akan digunakan untuk menunjukkan hasil pengembangan produk dan menguji kelayakan media *jenga* tersebut. Metode dan analisis data yang digunakan dengan Teknik deskriptif yakni masukan, saran, dari ahli desain dan ahli materi sebelum produk diuji cobakan. Data dari subjek validasi akan diolah menggunakan Teknik statistik deskriptif uji validasi dapat dilihat berdasarkan data yang telah diperoleh dari para ahli desain dan ahli materi akan dianalisis menggunakan rumus yang dikemukakan oleh (Akbar, 2017). Kriteria tersebut dapat dilihat pada tabel 3, Media layanan bimbingan dan konseling *Jenga* dapat dikatakan layak apabila rata-rata kelayakan minimal berada pada kategori layak (61%-80%). Adapun rumus yang digunakan untuk mengelolah data yang dikemukakan oleh (Akbar, 2017)

$$V\text{-ah} = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$

Keterangan:
V-ah = Validasi Ahli
TSe = Total Skor yang diperoleh
TSh = Total Skor Maksimal

Tabel 3. Kriteria Tingkat Kelayakan Media Layanan Bimbingan dan Konseling (Akbar, 2017)

Interval Kriteria	Kriteria
81% - 100%	Sangat Layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Cukup Layak
21% - 40%	Kurang Layak
0% - 20%	Tidak layak

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan media dalam penelitian ini yaitu media *Jenga* dalam layanan informasi terhadap pemahaman bahaya *Bullying* ini dilakukan beberapa tahap, yaitu berawal dari tahap potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, hingga pada revisi produk.


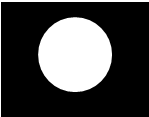

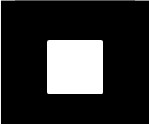

Pada setiap balok akan diletakkan pertanyaan, *reward*, *punishment*, serta 4 macam simbol (segitiga, lingkaran, persegi, dan tanda silang). Setelah melakukan pengumpulan data dan informasi serta beberapa wawancara maka didapatkan desain awal media layanan bimbingan dan konseling untuk layanan informasi dengan media *Jenga* pada siswa MTs DDI Kota Tarakan. Balok *Jenga* dengan bahan kayu yang sudah tidak terpakai berukuran 8cmx1,5cm, , cat warna kuning, hijau, merah, dan biru, serta kuas. Kemudian balok yang sudah dihaluskan permukaannya dicat menggunakan cat terlebih dahulu sesuai dengan warna dan jumlah yang dibutuhkan, apabila semua balok sudah dicat menggunakan cat air, maka tahap selanjutnya menulis tulisan *Jenga* pada sisi balok yang panjang dan menulis angka dan simbol-simbol yang dibutuhkan pada sisi yang pendek menggunakan kuas kecil dan cat berwarna putih. desain langkah-langkah penggunaan *Jenga* dan kotak penyimpanan *Jenga* menggunakan *Corel Draw*. Kemudian daftar pertanyaan, *reward*, dan *punishment* menggunakan *Microsoft Word*. Dalam media *Jenga* ini memuat materi informasi terkait Bahaya *Bullying*, yang terdiri 23 dari pertanyaan mengikuti setengah jumlah balok media *Jenga*. *Punishment* dan *Reward* yang ada pada media *Jenga*, *Punishment* pada media *Jenga* ialah pengurangan poin ketika siswa tidak mampu menjawab pertanyaan yang tertera pada daftar pertanyaan *Jenga*, pada balok "*Punishment*" diberi simbol minus dan nominal poin yang dikurangi. Contoh: -1, -2, -3, -

4, -5, -6, dst. *Reward* pada media *Jenga* adalah penambahan poin ketika siswa mampu menjawab pertanyaan yang tertera pada daftar pertanyaan *Jenga*, pada balok "*Reward*" diberi simbol plus dan nominal poin yang diperoleh. Contoh: +1, +2, +3, +4, +5, +6, dst. Makna simbol yang ada pada media layanan informasi *Jenga* ada pada tabel 4.

Validasi dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kelayakan dari pengembangan media *Jenga* untuk meningkatkan pemahaman bahaya *Bullying* yang penulis kembangkan. Validasi produk dilakukan dengan dua tahap, yaitu Validasi Desain dan Validasi Materi. Hasil validasi desain produk berada pada kategori layak yang ditunjukkan dengan perolehan skor pada lembar validasi yaitu 61 yang berada pada 66%. Setelah melakukan revisi diperoleh skor 82 yang berada pada 89% menunjukkan produk berada pada kategori sangat layak. Dari hasil validasi ahli desain perlunya ada perbaikan terhadap media yang dikembangkan yaitu, (1) Penggunaan warna merah pada balok harus jelas, (2) Permukaan balok agar dihaluskan lagi, (3) Ukuran balok harus sama, (4) Ukuran font angka balok pada sampul kotak *Jenga* harus sama, dan (5) Daftar soal/pertanyaan sudah bagus, namun perlu batasan dari setiap jawaban pada daftar soal/pertanyaan yang digunakan.

Hasil validasi materi berada pada kategori layak yang ditunjukkan dengan perolehan skor 105 yang berada pada 67%. Setelah melakukan revisi diperoleh skor 122 yang berada pada 78% menunjukkan produk berada pada kategori layak. Dari hasil validasi ahli materi perlunya ada perbaikan terhadap materi yang ingin digunakan pada media yaitu, (1) Tambahkan gambar pada materi Rencana Pemberian Layanan (RPL), (2) Menambahkan Keterangan Kata dan Rangkuman pada RPL, (3) Menambahkan soal dan kunci jawaban pada RPL, dan (4) Menambahkan contoh kasus.

Tabel 4. Makna Simbol Pada Media Layanan Informasi *Jenga*

No	Simbol	Makna
1		Simbol segitiga bermakna mengambil dua balok lagi dengan warna yang sama namun dengan simbol yang berbeda, sehingga total balok yang ditarik ialah berjumlah 3 balok <i>Jenga</i> .
2		Simbol lingkaran bermakna mengganti warna sesuai keinginan dari orang yang menarik balok ini. Jika seseorang menarik balok dengan simbol ini maka pemain selanjutnya harus menarik balok sesuai warna yang diminta penarik balok dengan simbol lingkaran merah.
3		Simbol silang bermakna <i>skip</i> , yakni pemain selanjutnya tidak boleh mengambil balok atau pemain selanjutnya di lingkahi dan dilanjutkan pemain ketiga.
4		Simbol persegi bermakna memutar balik rotasi giliran pemain yang akan menarik balok. Jika rotasi permainan searah jarum jam dan salah satu pemain menarik balok <i>reverse</i> maka rotasi giliran pemain berbalik menjadi berlawanan arah jarum jam.
5		Hampir semua balok memiliki angka ini, Jadi, pemain pertama menarik balok berwarna merah dengan simbol 4, maka pemain selanjutnya harus menarik balok berwarna merah (berbeda label (boleh angka 1,2,3,4, segitiga, lingkaran, silang, ataupun persegi) atau mengambil balok lain dengan label angka 4 (berbeda warna atau berwarna sama, boleh biru, hijau, kuning, atau merah juga).

Data dari subjek validasi kemudian diolah menggunakan Teknik statistik deskriptif uji validasi dapat dilihat berdasarkan data yang telah diperoleh dari para ahli desain dan ahli materi akan dianalisis menggunakan rumus yang dikemukakan oleh (Akbar, 2017). Setelah melakukan revisi desain diperoleh skor 122 yang berada pada 78% menunjukkan produk berada pada kategori layak Sedangkan hasil dari validasi materi diperoleh skor 82 yang berada pada 89% menunjukkan produk berada pada kategori sangat layak. Adapun Hasil validasi desain dan materi materi *Jenga* dapat dilihat pada tabel 5,

Tabel 5. Hasil Validasi Ahli Desain dan Materi Media Jenga

	<i>Skor Maksimal</i>	<i>Skor yang diperoleh</i>	<i>Kategori</i>
<i>Validasi Ahli Desain Media Jenga</i>	92	82	(89%) <i>Sangat Layak</i>
<i>Validasi Ahli Materi</i>	156	126	(78%) <i>Layak</i>

Revisi desain dilakukan oleh penulis berdasarkan hasil validasi dari ahli desain, dan ahli materi terhadap produk berupa media *Jenga* sebagai layanan informasi untuk meningkatkan pemahaman bahaya *Bullying*. Berdasarkan hasil validasi ahli desain memperoleh masukan saran dan komentar, hasil validasi tersebut yang akan direvisi oleh penulis. Hasil revisi dari ahli desain adalah Setelah diperbaiki warna merah menjadi lebih agak cerah, Permukaan kayu menjadi lebih halus setelah melalui proses pengamplasan Kembali, Setelah di revisi Ukuran font angka 5 pada balok di sampul kotak sudah sama besar dan Soal pada daftar pertanyaan sudah memiliki jawaban yang terbatas setelah direvisi.

Berdasarkan hasil validasi ahli materi memperoleh masukan saran dan komentar, hasil validasi tersebut direvisi oleh penulis, yaitu mengenai sampul pada kotak media *jenga*, permukaan balok media *Jenga* yang kurang halus, penggunaan warna merah pada balok media yang kurang terang, serta daftar soal pertanyaan pada media. Revisi dari validasi ahli materi yaitu menambahkan gambar terkait materi RPL, menambahkan rangkungan, keterangan kata, serta contoh kasus pada *Bullying*. kerja siswa



Gambar 1 Kotak Media Jenga

Gambaran media *Jenga* dalam meningkatkan pemahaman bahaya bullying di MTs DDI Tarakan diperoleh dengan pemberian skala bullying pada siswa baik sebelum maupun sesudah pemberian media *jenga*. Dari pemberian skala tersebut diperoleh adanya peningkatan pemahaman yang cukup signifikan setelah pemberian media *jenga*. Hal ini dapat disimpulkan bahwa pengembangan media *jenga* pada layanan informasi dapat digunakan dalam meningkatkan pemahaman bullying di MTS DDI Tarakan, maka peneliti kemudian juga memberikan lembar respon yang kemudian didapatkan hasil bahwa siswa memberikan respon yang positif (baik sekali) atas adanya layanan dengan media bimbingan konseling ini. Beberapa komentar dan saran yang diberikan siswa bahwa kegiatan dalam pemberian media *jenga* merupakan hal yang baru dirasakan oleh siswa, mudah, menyenangkan dan sangat membantu siswa dalam memahami bahaya *bullying*, serta menumbuhkan rasa peduli dan empati siswa. Para siswa menyarankan agar kegiatan seperti ini bisa terus dilaksanakan dengan berbagai penyempurnaan pengembangan terkait media *jenga* yang diberikan. Tingkat pemahaman bahaya *bullying* di MTs DDI Tarakan sebelum pemberian media *jenga* yang diberikan kepada 12 siswa, jawaban ya berada dalam kategori tinggi sebesar 82% yang sebelumnya hanya 42% , Hal ini menunjukkan adanya pemahaman bahaya *bullying* sebelum dan setelah pemberian media *jenga*. Hal ini berarti media *jenga* dapat meningkatkan pemahaman bahaya *bullying* di MTs DDI Tarakan.

SIMPULAN

Pengembangan Media *Jenga* dalam layanan informasi untuk meningkatkan pemahaman bahaya *Bullying* ini, menggunakan penelitian dan pengembangan model *Borg and Gall*. Penelitian pengembangan ini dilakukan validasi desain yaitu validasi ahli materi dan validasi ahli desain. Bertujuan untuk mengetahui kelayakan dari media *Jenga*, hasil validasi yang telah dilakukan oleh penulis pada penelitian dan pengembangan ini diperoleh skor validasi ahli desain 82 dengan persentase 89% pada kategori sangat layak, validasi ahli materi 126 dengan persentase 78% pada kategori layak, menunjukkan bahwa media *Jenga* yang dikembangkan penulis layak digunakan atau baik digunakan untuk membantu guru BK dalam layanan informasi terhadap pemahaman bahaya *Bullying* terhadap siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, S. 2017. *Instrument Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT.Remaja
- Angelina, Mutiara dan Dudung Hamdun. 2019. *Pengembangan Media Pembelajaran Ta'Bir Berbasis Permainan Uno Stacko pada Siswa MA Ibnu Qoyyim Putra Yogyakarta*. Jurnal Pendidikan Bahasa Arab, Vol.5, No.2 Desember 2019. P-ISSN: 2477-5827 E-ISSN:2477-5835
- Latifah, Ulfa Nur. 2018. *Pengaruh Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Role Playing Terhadap Peningkatan Pemahaman Perilaku Bullying*. Skripsi. Universitas Muhammadiyah Magelang.
- Lestari, Dwi. 2017. *Pengaruh Konseling Kelompok Dengan Teknik Role Playing Untuk Mengurangi Perilaku Bullying*. Skripsi. Magelang: Universitas Muhammadiyah Magelang, FKIP, BK
- Purwono, Urip. 2008. *Standar Penilaian Buku Pelajaran*. <http://telaga.cs.ui.ac.id/~heru/bsnp/13oktober08/Bahan%20Sosialisasi%20Stand/ar%Penilaian%20Buku%20Teks%20Pelajaran%20TIK.ppt>. (diakses pada tanggal 26 November 2020).
- Prayitno, Amti, Erman. 2018. *Dasar-Dasar Bimbingan dan Konseling*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Rusdi. 2018. *Penelitian Desain dan Pengembangan Kependidikan: Konsep, Prosedur, dan Sintesis Pengetahuan Baru*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Sitasari, Novendawati Wahyu & Yuli Azmi Rozali. 2019. *Moetode Bermain Peran Sebagai Usaha Meningkatkan Keterampilan Guru Untuk Menangani Bullying di SD N 11 Duri Kepa Jakarta Barat*. EDUCULTURAL: International Journal of Education, Culture, and Humanities. Vol, 1, No. 2, Februari 2019. E-ISSN 2615-451X.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Susilana & Cepi. 2009. *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: CV. Wacana Prima.
- Susma, Tiara. 2016. Fakta menarik tentang jenga yang perlu kamu ketahui. Artikel: