
Pengembangan Media *Flip Chart* Digital tentang *Bullying* untuk Siswa SMA

Dea Safitri¹⁾, Tri Umari^{2)*}, Isnaria Rizki Hayati^{3)*}

^{1,2,3)} Program Studi Bimbingan dan Konseling, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Riau

*Dea Safitri

Email : dea.safitri1310@student.unri.ac.id

tri.umari@lecturer.unri.ac.id

isnariarh@lecturer.unri.ac.id

Abstrak

Bullying masih menjadi permasalahan yang sering terjadi di kalangan siswa SMA dan berdampak pada kesejahteraan psikologis serta perkembangan sosial mereka. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media *flip chart* digital tentang *bullying* yang valid dan praktis sebagai sarana pendukung layanan Bimbingan dan Konseling (BK) di sekolah. Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi lima tahap utama, yaitu *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Namun, penelitian ini dibatasi hanya sampai tahap *implementation*, dengan fokus pada pengembangan produk dan uji kelayakan yang mencakup aspek validitas dan praktikalitas. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI SMA Negeri 19 Pekanbaru. Data dikumpulkan melalui lembar validasi yang dinilai oleh ahli media dan ahli materi, kemudian diujicobakan secara terbatas kepada siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *flip chart* digital memperoleh nilai validitas sebesar 95,16% dan nilai praktikalitas sebesar 95,50%, keduanya termasuk dalam kategori sangat valid dan sangat praktis. Dengan demikian, media *flip chart* digital tentang *bullying* dinyatakan layak digunakan sebagai media pendukung layanan BK di sekolah karena memiliki tampilan menarik, bahasa komunikatif, serta mudah digunakan oleh guru dan siswa.

Kata kunci: *Flip Chart* Digital, *Bullying*, Media Bimbingan dan Konseling, R&D

Abstract

Bullying remains a common issue among high school students and has a significant impact on their psychological well-being and social development. This study aims to develop a digital *flip chart* on *bullying* that is valid and practical as a supporting medium for Guidance and Counseling (GC) services in schools. The research employs a *Research and Development* (R&D) approach using the ADDIE development model, which consists of five main stages: *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, and *evaluation*. However, this study is limited to the *implementation* stage, focusing on product development and feasibility testing that includes aspects of validity and practicality. The research subjects were eleventh-grade students of SMA Negeri 19 Pekanbaru. Data were collected through validation sheets assessed by media and material experts, followed by a limited trial with students. The results show that the digital *flip chart* obtained a validity score of 95.16% and a practicality score of 95.50%, both categorized as very valid and very practical. Therefore, the digital *flip chart* on *bullying* is considered suitable for use as a supporting medium in school counseling services due to its attractive design, communicative language, and ease of use for both teachers and students.

Keywords: *Digital Flip Chart*, *Bullying*, *Guidance and Counselling Media*, R&D

PENDAHULUAN

Sekolah memiliki peran penting sebagai lingkungan yang aman dan nyaman bagi siswa dalam mengembangkan potensi akademik, sosial, dan emosionalnya. Pada masa remaja awal, khususnya di tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA), siswa mulai membangun identitas diri dan berusaha diterima dalam kelompok sosialnya. Pada tahap ini, lingkungan sekolah yang harmonis dan saling menghargai menjadi faktor penting untuk mendukung proses pembelajaran dan kesejahteraan psikologis siswa (Hurlock, 1990). Namun, kenyataan menunjukkan bahwa tidak semua siswa memperoleh pengalaman positif dalam interaksi sosial di sekolah. Fenomena *bullying* masih sering terjadi dan mengganggu rasa aman serta kenyamanan siswa dalam belajar.

Hasil survei *Programme for International Student Assessment* (PISA) menunjukkan bahwa Indonesia menempati peringkat kelima terdinggi dari 78 negara dalam kasus *bullying* di

kalangan pelajar (Chairani dkk., 2024). Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Nadiem Makarim, bahkan menyebut *bullying* sebagai salah satu dari tiga “dosa besar” pendidikan Indonesia yang harus segera ditangani (CNN Indonesia, 2020). *Bullying* merupakan bentuk agresi sosial yang dilakukan berulang kali oleh individu yang lebih kuat terhadap individu yang lebih lemah, baik secara fisik maupun psikologis (Astuti, 2008). Dampak perilaku ini sangat serius, antara lain munculnya rasa takut, rendah diri, penarikan sosial, bahkan gangguan mental jangka panjang hingga keinginan mengakhiri hidup (Chakrawati, 2022).

Berdasarkan penyebaran instrumen kepada siswa kelas XI SMAN 19 Pekanbaru, diperoleh temuan bahwa 52,3% siswa pernah menjadi korban *bullying* dalam berbagai jenis, baik secara verbal, fisik, sosial, maupun *cyberbullying*. Sebanyak 88,5% (92 siswa) menganggap *bullying* merupakan isu penting yang perlu dibahas, dan 99% (103 siswa) menilai dampaknya sangat serius. Meskipun guru Bimbingan dan Konseling (BK) telah melakukan layanan melalui bimbingan klasikal dan konseling individual, kegiatan tersebut masih memiliki keterbatasan dalam hal waktu, sumber daya, dan pemanfaatan teknologi digital. Sebanyak 82,7% (86 siswa) menyatakan bahwa guru BK jarang menggunakan media digital dalam layanan BK, dan penyampaian materi masih didominasi oleh media cetak. Kondisi ini menunjukkan perlunya inovasi media yang interaktif, menarik, dan mudah diakses siswa.

Di era digital, pemanfaatan teknologi menjadi salah satu strategi penting dalam meningkatkan efektivitas layanan BK (Saptarianto dkk., 2024). Media layanan berfungsi bukan hanya sebagai alat bantu informasi, tetapi juga sebagai sarana untuk menciptakan pengalaman belajar yang aktif dan menyenangkan (Mutmainnah dkk., 2017). Salah satu media yang terbukti efektif dalam layanan BK adalah *flip chart*, karena mampu menarik perhatian siswa dan menyajikan materi secara sistematis (Kusumasari & Widiastuti, 2018). Namun, penelitian sebelumnya masih terbatas pada penggunaan *flip chart* dalam bentuk cetak. Oleh karena itu, pengembangan *flip chart* digital menjadi langkah inovatif untuk menjawab kebutuhan media BK yang modern dan relevan dengan karakteristik generasi digital saat ini.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, sebanyak 87,5% (91 siswa) setuju terhadap penggunaan *flip chart* digital dalam layanan BK karena dianggap membantu mereka memahami topik *bullying* secara lebih menarik dan mendalam. Media ini disusun menggunakan aplikasi Canva dan *Simplebooklet*, sehingga dapat diakses secara fleksibel dan interaktif. Penelitian Sholihah (2025) menunjukkan bahwa *flip chart* digital lebih mudah dioperasikan dalam layanan bimbingan dan meningkatkan partisipasi siswa. Dengan demikian, pengembangan media *flip chart* digital tentang *bullying* diharapkan dapat menjadi solusi efektif dalam memberikan informasi tentang *bullying* untuk siswa serta mendorong terciptanya budaya sekolah yang aman, peduli, dan bebas *bullying*.

Berdasarkan hal tersebut, maka peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian dengan judul “Pengembangan Media *Flip Chart* Digital tentang *Bullying* untuk Siswa SMA”. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menghasilkan media *flip chart* digital tentang *bullying* yang valid dan praktis digunakan dalam layanan BK bagi siswa SMA.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode pengembangan model ADDIE yang terdiri atas lima tahap utama, yaitu *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation* (Slamet, 2022). Namun, penelitian ini dibatasi hanya sampai tahap *implementation*. Model ini dipilih karena dinilai sistematis, efisien, dan sesuai untuk menghasilkan produk pendidikan yang valid dan praktis. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Agustus sampai dengan bulan Desember 2025. Subjek penelitian untuk melihat praktikalitas produk adalah siswa di SMAN 19 Pekanbaru yang terdiri 15 orang. Tahapan prosedur pengembangan model ADDIE adalah sebagai berikut



Gambar 1. Tahapan model ADDIE

Pada tahap awal, dilakukan kegiatan analisis yang mencakup analisis situasi kerja dan analisis kebutuhan (Sugiyono, 2023). Analisis situasi kerja bertujuan untuk mengidentifikasi dan mengklarifikasi permasalahan utama yang dihadapi sekolah dalam penyediaan media layanan informasi tentang *bullying*. Berdasarkan hasil analisis tersebut, dilakukan analisis kebutuhan untuk mengetahui kesenjangan antara kondisi ideal dan kondisi nyata dalam pelaksanaan layanan informasi terkait *bullying* di SMAN 19 Pekanbaru.

Tahapan berikutnya adalah perancangan yang dilakukan untuk merancang bentuk, isi, dan komponen media *flip chart* digital yang akan dikembangkan. Langkah-langkah yang harus dilakukan adalah sebagai berikut. 1) Memilih dan menentukan judul pada media; 2) Memilih dan menentukan topik-topik yang relevan dan menarik bagi siswa; 3) Pemetaan materi *bullying* yang akan dimuat dalam *flip chart* digital, berdasarkan hasil studi literatur pada tahap sebelumnya; 3) Merancang media *flip chart* digital menggunakan bantuan aplikasi canva agar memiliki tampilan dan isi yang menarik; 4) Menentukan fitur-fitur *simplebooklet* yang akan digunakan; 5) Menyusun instrumen validasi media dan instrumen praktikalitas media.

Setelah rancangan selesai, kegiatan dilanjutkan ke tahap pengembangan. Pada tahap ini, produk *flip chart* digital mulai dikembangkan berdasarkan rancangan awal yang telah dibuat. Hal yang akan dilakukan pada tahap pengembangan ini adalah sebagai berikut: 1) Melakukan validasi lembar instrumen validitas media dan materi serta lembar praktikalitas; 2) Melakukan validasi lembar instrumen validitas media dan materi serta lembar praktikalitas. Sebelum media divalidasi, instrumen penelitian, divalidasi dahulu oleh validator instrumen. Setelah instrumen penelitian dinyatakan valid, kemudian media yang dikembangkan divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Tujuan dilakukan validasi media yaitu, untuk mengetahui kelayakan media yang dikembangkan sebelum diujicobakan. Kemudian pada tahap ini, dilakukan perbaikan sesuai dengan saran yang diberikan oleh validator.

Tahap terakhir yaitu tahap implementasi. Pada tahap ini, produk yang telah dinyatakan valid, di ujicoba kepada siswa di SMAN 19 Pekanbaru untuk memperoleh data praktikalitas. Hasil uji praktikalitas akan dijadikan sebagai bahan perbaikan media.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan sebuah produk berupa media *flip chart* digital tentang *bullying*, yang bertujuan untuk membantu siswa memperoleh informasi yang mudah dipahami terkait topik tersebut. Media ini akan melalui tahap ujicoba di SMAN 19 Pekanbaru yang memiliki kebutuhan sesuai dengan tujuan penelitian dan nantinya bisa digunakan secara fleksibel oleh sekolah lain yang memiliki kebutuhan serupa.

Tahap *Analysis* (Analisis)

Hasil analisis situasi kerja dan analisis kebutuhan media yang dikembangkan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media *flip chart* digital tentang *bullying* menjadi solusi yang relevan untuk membantu siswa dalam memahami materi tentang *bullying* secara lebih interaktif dan mendukung pelaksanaan layanan BK di sekolah. Selain itu, melalui media *flip chart* digital yang dirancang ini tidak hanya menjadi alat bantu layanan, tetapi juga menjadi sumber belajar mandiri yang sesuai dengan karakteristik generasi digital.

Tahap *Design* (Rancangan)

Tahap *design* merupakan proses perancangan media *flip chart* digital tentang *bullying*. Pada tahap ini dilakukan perancangan berbagai komponen pendukung media, sekaligus penyusunan instrumen yang digunakan untuk mengukur tingkat validitas dan kepraktisan produk yang dikembangkan. Adapun komponen yang dirancang meliputi: Perancangan struktur isi, perancangan konsep dan rancangan media.

Tabel 1. Struktur Isi *Flip Chart* Digital

No.	Komponen	Isi
1.	<i>Cover</i>	Menampilkan logo, judul dan ilustrasi pendukung
2.	Pengantar	Kata pengantar, cara penggunaan
3.	Daftar isi	Menyajikan judul bagian untuk memudahkan navigasi pengguna.
4.	Pendahuluan	Kisah inspirasi yang relevan dengan isu <i>bullying</i>
5.	Isi/ konten materi	Materi yang relevan terkait <i>bullying</i>
6.	<i>Quiz</i> dan refleksi diri	<i>Quiz</i> dan refleksi diri yang membantu siswa mengevaluasi pemahaman mereka terhadap materi yang telah dibaca
7.	Penutup	Menyajikan kata penutup yang mengajak siswa untuk menerapkan pemahaman yang telah diperoleh dari materi
8.	Daftar pustaka	Memuat referensi atau sumber rujukan yang digunakan dalam penyusunan materi media

Rancangan Media

Cover

Cover pada media *flip chart* digital ini terdiri dari *cover* depan dan *cover* belakang. Pada *cover* depan, terdapat judul “*STOP BULLYING: Ayo Bersama Lawan Bullying di Sekolah*”, logo Tut Wuri Handayani, logo Universitas Riau, logo FKIP Universitas Riau, logo Program Studi Bimbingan dan Konseling. Ilustrasi pada *cover* menggambarkan dua siswa SMA, di mana salah satu siswa menolong temannya yang menjadi korban *bullying*. Gambar tersebut merepresentasikan nilai kepedulian, empati, dan solidaritas antarsiswa yang ingin ditanamkan melalui media ini. Selanjutnya, *cover* belakang sebagai penutup media *flip chart* digital dirancang untuk memperkuat pesan anti-*bullying* melalui ilustrasi dan *quotes* dari penyusun yang menegaskan pentingnya empati dan kepedulian terhadap sesama. Desain menampilkan ilustrasi korban *bullying* yang dikelilingi oleh tangan-tangan pelaku sebagai simbol tekanan sosial, disertai tanda larangan sebagai ajakan menghentikan perilaku tersebut.

Pendahuluan

Pendahuluan memuat kisah nyata tentang Sawitri Khan, yang dulunya sering *dibully* karena warna kulitnya, namun berhasil bangkit dan sukses menjadi model internasional.

Gambar 2. Cover Depan Flip Chart Digital



Gambar 3. Cover Belakang Flip Chart Digital



Gambar 4. Desain Pengantar Media



Desain Materi dalam Media

Materi *bullying* disajikan dengan berbagai elemen yang menarik, sehingga siswa tidak merasa bosan dalam menggunakan media.

Gambar 5. Desain Materi dalam Media



Quiz dan Refleksi Diri

Pada bagian *quiz* ini memuat tautan menuju *Quiz.zep.us* yang berisi sejumlah pertanyaan seputar berbagai jenis-jenis *bullying*. Selain itu, terdapat pula lembar refleksi diri melalui *Google Form* yang menanyakan pengalaman pribadi siswa terkait perilaku *bullying*.

Gambar 6. Desain Quiz dan Refleksi Diri



Penutup

Bagian ini menjadi penanda bahwa seluruh materi telah selesai dipaparkan dan harapan agar *flip chart* digital ini dapat memberikan manfaat nyata bagi siswa.

Gambar 7. Desain Kata Penutup



Tahap Development (Pengembangan)

Setelah tahap perancangan media *flip chart* digital selesai, proses selanjutnya memasuki tahap pengembangan. Pada tahap ini dilakukan validasi terhadap instrumen penelitian, serta uji validasi terhadap media *flip chart* digital tentang *bullying* yang dikembangkan. Peneliti menyusun lembar instrumen validasi untuk ahli media dengan berpedoman pada adaptasi dari penelitian yang dilakukan oleh Rosyidah (2022) dan instrumen validasi untuk ahli materi yang mengacu pada standar BSNP dengan adaptasi dari penelitian Dita, Lasmawan, dan Margunayasa (2024).

Validasi media dilakukan menggunakan lembar validasi yang telah dinyatakan valid sebelumnya oleh validator instrumen, kemudian lembar ini akan diisi oleh ahli media dan ahli materi. Tujuannya adalah untuk menentukan kelayakan media yang dikembangkan oleh peneliti sebelum diujicobakan kepada peserta didik. Hasil penilaian dari validator tersebut terlihat pada tabel berikut ini.

Tabel 2. Hasil Validasi Keseluruhan

No	Validator	Nilai Validitas	Kategori
1	Ahli Media	92,66%	Sangat Valid
2	Ahli Materi	97,66%	Sangat Valid
Rata-rata kevalidan		95,16%	Sangat Valid

Berdasarkan hasil validasi dari kedua ahli media dan materi tersebut, media *flip chart* digital tentang *bullying* yang dikembangkan dinyatakan berada dalam kategori sangat valid dengan perolehan persentase sebesar 95,16%. Meskipun demikian, terdapat beberapa saran dan masukan dari validator untuk memperbaiki media agar lebih optimal dalam pemberian informasi mengenai *bullying* kepada siswa. Peneliti melakukan revisi sesuai saran dan masukan validator, adapun beberapa tampilan produk yang telah direvisi dan media yang telah dikembangkan disajikan pada gambar berikut ini.

Gambar 8. Desain Media Sebelum dan Sesudah di Revisi



(Tampilan media sebelum direvisi)



(Tampilan media sesudah direvisi dengan mengganti cover agar lebih mempresentasikan *bullying* dan menambahkan nama penyusun serta dosen pembimbing ada halaman cover)



(Tampilan media sebelum direvisi)



(Tampilan media setelah direvisi dengan warna font yang selaras dan mudah dibaca, dilengkapi QR Code untuk mengakses audio serta video tentang tokoh tersebut)

Tahap *Implementation* (Pelaksanaan)

Tahap implementasi dilakukan setelah *flip chart* digital tentang *bullying* dinyatakan valid oleh ahli media dan ahli materi, kemudian disempurnakan sesuai dan berbagai masukan yang diberikan. Setelah proses revisi selesai, produk yang telah dikembangkan tersebut diujicobakan kepada 15 orang siswa kelas XI di SMAN 19 Pekanbaru untuk melihat tingkat praktikalitas. Data hasil uji praktikalitas tersebut disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 3. Hasil Uji Praktikalitas Media oleh Kelompok Terbatas

No	Aspek	Indikator	Nilai Kepraktisan	Rata-Rata Kevalidan	Kategori
1	Materi	Penyajian materi	95,00%	95,83%	Sangat Praktis
		Penyampaian materi	96,66%		Sangat Praktis
2	Bahasa	Kejelasan bahasa	96,66%	94,99%	Sangat Praktis
		Menggunakan bahasa yang sederhana	93,33%		Sangat Praktis
3	Penyajian	Tampilan menarik	93,75%	95,69	Sangat Praktis
		Kemudahan penggunaan	100,00%		Sangat Praktis
		Kejelasan teks	93,33%		Sangat Praktis
Total				286,51%	
Rata-rata persentase				95,50%	Sangat Praktis

Berdasarkan tabel di atas, hasil uji praktikalitas media menunjukkan bahwa rata-rata praktikalitas media *flip chart* digital mencapai 95,50%, yang termasuk dalam kategori sangat praktis. Tidak terdapat saran perbaikan dari peserta ujicoba, sehingga media dinilai tidak memerlukan revisi lebih lanjut. Secara umum, media ini dianggap layak digunakan oleh siswa dari berbagai aspek, meliputi penyajian materi, penggunaan bahasa yang jelas, maupun tampilan visual yang menarik sebagai sarana pendukung layanan informasi tentang *bullying* di sekolah.

Secara keseluruhan, hasil uji validitas dan praktikalitas menunjukkan bahwa media *flip chart* digital tentang *bullying* yang dikembangkan telah memenuhi kriteria sangat valid dan sangat praktis. Rata-rata hasil uji kevalidan mencapai sebesar 95,16%, sedangkan hasil uji praktikalitas mencapai sebesar 95,50%, keduanya termasuk dalam kategori sangat baik. Temuan ini menunjukkan bahwa media *flip chart* digital layak digunakan sebagai media pendukung layanan BK karena memiliki tampilan yang menarik, penggunaan bahasa yang komunikatif, serta mudah dioperasikan oleh pengguna.

Temuan penelitian ini memberikan gambaran bahwa pemanfaatan media digital, khususnya *flip chart* digital, dapat menjadi salah satu media alternatif dalam memberikan layanan informasi kepada siswa di sekolah. Hasil ini sejalan dengan penelitian-penelitian sebelumnya yang juga menyoroti pentingnya penggunaan media dalam proses layanan BK. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa pemanfaatan media dalam layanan BK dapat

meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan (Mutmainnah, 2016). Selain itu, penggunaan *flip chart* terbukti efektif dalam menarik perhatian siswa dan menyajikan pesan bimbingan secara sistematis (Kusumasari & Widiastuti, 2018). Penelitian lain juga menegaskan bahwa media digital mampu meningkatkan interaksi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran berkat penyajian visualnya yang dinamis dan fleksibel (Hendra dkk., 2023).

Lebih lanjut, hasil penelitian ini juga memperkuat temuan sebelumnya yang menunjukkan bahwa penggunaan media digital berbasis visual dalam layanan BK dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai sosial dan etika pergaulan (Pratiwi & Rahayu, 2021). Integrasi media interaktif berbasis teknologi pun terbukti membantu guru BK dalam menyampaikan topik sensitif seperti *bullying* secara lebih menarik dan mudah diterima oleh siswa (Anggraini & Wibowo, 2020). Sejalan dengan itu, layanan BK yang memanfaatkan media digital dapat menumbuhkan empati dan kesadaran sosial siswa, yang menjadi faktor penting dalam upaya pencegahan *bullying* di sekolah (Suharni & Lestari, 2022).

Secara lebih luas, penelitian ini juga mendukung hasil yang menyatakan bahwa penggunaan media digital interaktif mampu mendorong siswa berpikir kritis dan reflektif terhadap perilaku sosial mereka (Kurniawan, 2023). Dengan demikian, hasil penelitian ini tidak hanya memperkuat temuan-temuan sebelumnya, tetapi juga memberikan kontribusi baru melalui pengembangan media *flip chart* digital tentang *bullying* yang dirancang agar siswa memahami konsep *bullying* dan cara menghindari perilaku tersebut di lingkungan sekolah.

KESIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa media *flip chart* digital tentang *bullying* untuk siswa SMA yang dikembangkan dinyatakan sangat valid dan praktis, sehingga layak digunakan sebagai media pendukung layanan BK di sekolah. Media ini dinilai layak karena tampilannya menarik, bahasanya komunikatif, serta mudah digunakan oleh siswa dan guru. Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan, peneliti menyampaikan beberapa rekomendasi yang dapat dijadikan rujukan bagi berbagai pihak terkait, baik dalam konteks penerapan media maupun pengembangan media ke depannya, yaitu 1) Siswa disarankan untuk menggunakan media *flip chart* digital ini sebagai bahan bacaan mandiri dalam memahami materi *bullying*; 2) Guru BK dapat memanfaatkan media ini sebagai alat bantu layanan BK, baik dalam kegiatan klasikal maupun layanan individual, dan 3) Penelitian ini diharapkan menjadi pijakan awal bagi pengembangan media *flip chart digital* yang lebih inovatif. Peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan kembali media ini agar cakupan materi yang lebih luas dan melakukan penelitian lanjutan hingga tahap uji efektivitas, sehingga dapat diketahui sejauh mana media benar-benar berdampak terhadap peningkatan kesadaran dan perubahan perilaku siswa.

REFERENSI

- Anggraini, T., & Wibowo, A. (2020). Pemanfaatan Media Digital Interaktif dalam Layanan Bimbingan dan Konseling untuk Pencegahan *Bullying* di Sekolah. *Jurnal Konseling Nusantara*, 8(2), 102–113.
- Astuti, P. R. (2008). “Meredam *Bullying*: 3 Cara Efektif Menanggulangi Kekerasan pada Anak”. Jakarta: PT Grasindo.
- Badan Nasional Sertifikasi Profesi (BNSP). Universitas Pendidikan Ganesha.
- Chairani, A., Mas, A. F., dan Dwi, A. B. (2024). Kasus *Bullying* Dunia Pendidikan di Indonesia dari Perspektif Media dan Pemberitahuannya. *Jurnal Ilmiah Indonesia* 9, no.1: 1-10.
- Chakrawati, F. (2022). “*Bullying*: Siapa Takut?”. Solo: Tiga Serangkai.
- CNN Indonesia. (2020). “Nadiem Janji Tebus Tiga Dosa Pendidikan”, <https://www.cnnindonesia.com/nasional/20200221071305-20-476658/nadiem-janji-tebus-tiga-dosa-pendidikan> [Diakses: 02 April 2024 pukul 10.14].

- Dita, M. A. D. P., Lasmawan, I. W., & Margunayasa, I. G. (2024). Buku Cerita Bergambar Berbasis Tri Hita Karana sebagai Media Pembelajaran yang Layak, Praktis, dan Efektif. *PENDASI Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 8(1), 25-39.
- Hendra., Afriyadi, H., Tanwir., Hayati, N., Supardi., Laila, S.N., Prakasa, Y.F., Hasibuan, R.P.A., & Asyhar, A.D.A. (2023). “Media Pembelajaran Berbasis Digital (Teori dan Praktik)”. Jambi: PT Sonpedia Publishing Indonesia.
- Hurlock, E. B. (1990). “Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan (Edisi Kelima)”. Jakarta: Erlangga.
- Kurniawan, D. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Digital Interaktif terhadap Pengembangan Sikap Sosial Siswa SMA. *Jurnal Teknologi dan Pendidikan Karakter*, 11(2), 80–89.
- Kusumasari, B. K., & Widiastuti. (2018). Penggunaan Media *Flip Chart* Untuk Meningkatkan Kompetensi Praktik Sulam Pita pada Siswa Tunagrahita Ringan di SLB Ganda Daya Ananda Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Teknik Busana*, hal 1-11.
- Mutmainnah, A., Yulidah, R., & Yuniarti, S. (2017). Media Bimbingan Konseling Berbasis Hypermedia. *Seminar Nasional BK FIP-UPGRIS*, (pp. 186-191).
- Pratiwi, S., & Rahayu, M. (2021). Media Visual Digital untuk Meningkatkan Pemahaman Nilai Sosial dalam Layanan BK di SMA. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Konseling*, 6(2), 95–106.
- Rosyidah, P. N. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran *Flipchart* dilengkapi Quick Response (QR) Code pada materi Virus Untuk Siswa Kelas X SMA Negeri Umbulsari Jember Skripsi, Program Studi Tadris Biologi UIN Khas Jember.
- Saptarianto, dkk. (2024). Menghadapi Tantangan Era Digital, Strategi Integrasi Media Sosial, Literasi Digital dan Inovasi Bisnis. *Jurnal Manuhara: Pusat Penelitian Ilmu Manajemen dan Bisnis*, 2(3), 128-139.
- Slamet, F.A. (2022). “Model Penelitian Pengembangan”. Jawa Timur: Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang.
- Sugiyono. (2013). “Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D”. Bandung: Alfabeta.
- Suharni, D., & Lestari, E. (2022). Peran Media Digital dalam Layanan Bimbingan Konseling untuk Menumbuhkan Empati Siswa di Sekolah. *Jurnal Psikologi Pendidikan Indonesia*, 9(1), 58–70.