

DAFTAR PUSTAKA

- Addalena, K. S., Damayanthi, L. P. E., Wahyuni, D. S., & Wirawan, I. M. A. (2018). Pengembangan Modul Ajar Pemrograman Web Dengan Konsep Scientific Berorientasi Project Based Learning di SMK Negeri 2 Seririt. *KARMAPATI (Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika)*, 7(3), 224–228.
- Ahmad, N. (2022). Analisis perilaku *bullying* antar siswa terhadap pembentukan karakter siswa di SDN Sangir Kecamatan Wajo Kota Makassar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*.
- Alwi, S. (2021). *Perilaku Bullying Di Kalangan Santri Dayah Terpadu Kota Lhokseumawe*. CV. Pusdikra Mitra Jaya.
- Apriansyah, M. R. (2020). Pengembangan media pembelajaran video berbasis animasi mata kuliah ilmu bahan bangunan di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal Pensil: Pendidikan Teknik Sipil*, 9(1), 9–18.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Edisi Revisi. PT. Rineka Cipta.
- Arta Jaya, I. (2020). *Pengembangan film animasi 2 dimensi sejarah perang Jagaraga*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Buchari, M. Z., Sentinuwo, S. R., & Lantang, O. A. (2015). Rancang Bangun Video Animasi 3 Dimensi Untuk Mekanisme Pengujian Kendaraan Bermotor di Dinas Perhubungan, Kebudayaan, Pariwisata, Komunikasi dan Informasi. *Jurnal Teknik Informatika*, 6(1).
- Devi, T. (2021). *Pengaruh Layanan Informasi Dengan Media Animasi Untuk Meningkatkan Pemahaman Tentang Perilaku Bullying Pada Peserta Didik Kelas Viii Mts Negeri 2 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2019/2020*. UIN Raden Intan Lampung.
- Fernandez, I. (2001). *Macromedia Flash Animation and Cartooning: A Creative Guide*. McGraw-Hill Professional.
- Gregory, R. J. (2015). *Psychological Testing: Hisory, Principles, and Applications*. Pearson Education Limited.
- Hadi, I., & Harliana, P. (2022). Aplikasi 2 Dimensi Pengenalan Negara Benua Asia Tenggara Untuk Sekolah Dasar Dengan Metode MDLC. *SNASTIKOM*, 1(01), 237–245.
- Hanif, F., Negara, I. N. S., & Astuti, N. K. R. (2022). Animasi 2d sebagai Media Edukasi Kesehatan Gigi Anak di PT. Pilar Kreatif Teknologi di Denpasar. *Amarasi: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 3(02), 132–142.
- Hertinjung, W. S., & Karyani, U. (2015). *Profil pelaku dan korban bullying di*

sekolah dasar.

- Hosting, C. (2021). *MDLC(Multimedia Development Life Cycle):Metode Pemilihan Pembuatan Aplikasi Sistem Informasi*. <https://ceritahosting.com/2021/08/09/mdlcmultimedia-development-life-cyclemetode-pemilihan-pembuatan-aplikasi-sistem-informasi/>
- Ishak. (2023). *Stop Bullying: Mari Jadi Pelopor*. Unsulbar News, Majene. <https://www.unsulbarnews.com/stop-bullying-mari-jadi-pelopor>
- Jufri, M., Laulita, N. B., Supriyadi, K., Winata, H., Kerschbaumer, T. P., Mulyanto, M., Wilson, W., & Khomali, C. J. (2022). Pengimplementasian Video Edukasi Tentang *Bullying* Melalui Animasi 2d Di Perusahaan Games Hupriety. *National Conference for Community Service Project (NaCosPro)*, 4(1), 63–68.
- Khoirul, M. (2019). *Visualisasi Pencegahan Aksi Bullying Untuk Sd Berbasis Adobe Flash CS6*. Universitas Widya Dharma.
- Munir. (2013). *Mutimedia dan Konsep Aplikasi Dalam Pendidikan*. Alfabeta.
- Munir. (2015). *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. CV Alfabeta.
- Okpatrioka, O. (2023). Research and development (R&D) penelitian yang inovatif dalam pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 1(1), 86–100.
- Olweus, D., Catalano, R., & Slee, P. (1999). The nature of school *bullying*: A cross-national perspective. *London and New York*.
- Ramdhan, S., Tullah, R., & Janah, S. N. (2019). Iklan animasi stop *bullying* pada SD Negeri Cibadak II berbasis multimedia. *Jurnal Sisfotek Global*, 9(2).
- Riyanto, R., & Singgih, S. R. (2015). Pemanfaatan Augmented Reality pada Media Pembelajaran Interaktif Peredaran Planet. *JUITA: Jurnal Informatika*, 3(4).
- Samosir, Y. D. A. (2024). *Perbedaan Kepercayaan Diri pada Korban Bullying Verbal dan Cyberbullying pada Siswa SMAN 8 Medan*. Universitas Medan Area.
- Santosa, M., & Sugiarti, R. (2022). Studi Literatur: Perilaku *Bullying* Terhadap Regulasi Emosi Pada Remaja Di Sekolah. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(5), 474–481.
- Shella, N. N. (2017). *Pengembangan Media Video Animasi Anti Kekerasan Verbal dalam Layanan Informasi di SMPN 1 Srengat*. State University of Surabaya.
- Shidiqi, M. F. (2013). *Pemaknaan bullying pada remaja penindas (The Bully)*. UNIVERSITAS AIRLANGGA.
- Soetjipto, H. P. (2012). *Konseling Remaja: Intervensi Praktis Bagi Remaja Beresiko. Konseling Remaja: Intervensi Praktis Bagi Remaja Beresiko*.
- Steve, W. (2009). *How to Stop That Bully Menghentikan Si Tukang Teror*.

Yogyakarta: Kanisius.

Sudaryono. (2013). *Dasar-dasar Evaluasi Pembelajaran*. Graha Ilmu.

Sudjana, D. (2001). *Metode dan teknik pembelajaran partisipatif*. Falah Production.

Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.

Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. IKAPI.

Sugiyono, P. D. (2017). Metode penelitian bisnis: pendekatan kuantitatif, kualitatif, kombinasi, dan R&D. *Penerbit CV. Alfabeta: Bandung*, 225(87), 48–61.

Sukiyasa, K., & Sukoco, S. (2013). Pengaruh media animasi terhadap hasil belajar dan motivasi belajar siswa materi sistem kelistrikan otomotif. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 3(1), 126–137.

Sulisrudatin, N. (2018). Kasus *bullying* dalam kalangan pelajar (suatu tinjauan kriminologi). *Jurnal Ilmiah Hukum Dirgantara*, 5(2).

Wahyudi, M. Z. (2023). *Kekerasan di Sekolah dan Kesehatan Mental Kita*. Kompas.id. <https://www.kompas.id/baca/humaniora/2023/10/10/kekerasan-di-sekolah-dan-kesehatan-mental-kita>

