

DAFTAR PUSTAKA

- Jan, Afroz dan Shafqat Husain. 2015. *Bullying in Elementary Schools: Its Causes and Effects on Students*. 6(19): 43-46.
- Limantara, Daniel; Heru Dwi Waluyanto; dan Aznar Zacky. 2015. *Perancangan Board Game Untuk Menumbuhkan Nilai-Nilai Moral Pada Remaja*. 1(6): 2-4.
- Martani, Wisnu. 2012. *Metode Stimulasi dan Perkembangan Emosi Anak Usia Dini*. 39(1):112-114.
- Mubarak, Abdul. 2012. "Board Game Pahlawan Kemerdekaan Ksatria Mahardhika". Tugas Akhir. Bandung: Fakultas Desain Komunikasi Visual, Universitas Komputer Indonesia.
- Novantoro, Aldian. 2016. "Perancangan Game Platform Bergenre Side Scrolling Tentang Sandi Morse Berjudul "Morse"". Tugas Akhir. Surabaya: Fakultas Teknologi dan Informatika, Institut Bisnis dan Informatika Stikom.
- Rosyada, Nuri. 2017. "Perkembangan Sosio-Emosional Anak Autis di SDN Sumpersari 2 Malang". Skripsi. Malang: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah.
- Wijaya, Nita Mannuela; Bing Bedjo Tanudjaja; dan Daniel Kurniawan Salamoon. *Perancangan Board Game Pembelajaran Sopan Santun Untuk Anak Usia 6-10 Tahun*. 1(8): 4-5.
- Zakiah, Ela Zain; Sahadi Humaedi; dan Meilanny Budiarti Santoso. 2017. *Faktor yang Mempengaruhi Remaja dalam Melakukan Bullying*. 4(2): 325-328.
- Bhatla, Nandita; Pranita Achyut; Nizamuddin Khan; dan Sunayana Walia. 2014. *Are Schools Safe and Gender Equal Spaces*. Laporan resmi International Center for Research on Women (ICRW) tahun 2014, (Online), (<https://www.icrw.org/wp->

content/uploads/2016/10/ICRW_SRGBV-Report--2015.pdf, diakses pada 21.33, tanggal 1 September 2018).

Egeham, Lizsa. 2017. "Universitas Gunadarma: Pelaku dan Korban *Bullying* Teman Sejurusan". (Online), (<https://www.liputan6.com/news/read/3024510/universitas-gunadarma-pelaku-dan-korban-bullying-teman-sejurusan>, diakses pada 00.45, tanggal 10 Agustus 2018).

Indrawan, Aditya Fajar. 2017. "KPAI Terima Aduan 26 Ribu Kasus Bully Selama 2011-2017". (Online), (<https://news.detik.com/berita/3670079/kpai-terima-aduan-26-ribu-kasus-bully-selama-2011-2017>, diakses pada 23:06, tanggal 28 Agustus 2018).

Manikmaya. 2015. "Glosarium 51 Game Mekanik dalam *Tabletop Game*". (Online), (<http://manikmaya.com/glosarium-game-mekanik-dalam-tabletop-game/>, diakses pada 22.40, tanggal 2 September 2018).

Manis. 2017. "Pengertian Ilustrasi, Tujuan, Fungsi, Teknik dan Jenis-Jenis Ilustrasi Terlengkap". (Online), (<http://pelajaran.co.id/2017/29/pengertian-ilustrasi-tujuan-fungsi-teknik-dan-jenis-jenis-ilustrasi>, diakses pada 17.18, tanggal 1 Oktober 2018).

Mozes, Alan. 2018. "90% of Elementary School Kids Are Bullied: Survey", (Online), (<https://abcnews.go.com/Health/Healthday/story?id=4506556&page=1>, diakses pada 20.33, tanggal 19 Agustus 2018).

Qodar, Nafiysul. 2003. "Survei ICRW: 84% Anak Indonesia Alami Kekerasan di Sekolah". (Online), (<https://www.liputan6.com/news/read/2191106/survei-icrw-84-anak-indonesia-alami-kekerasan-di-sekolah>, diakses pada 00.45, tanggal 10 Agustus 2018).

Riadi, Muchlisin. 2018. “Pengertian, Unsur, Jenis, Ciri-ciri dan Skenario Bullying”, (Online). (<https://www.kajianpustaka.com/2018/01/pengertian-unsur-jenis-ciri-ciri-dan-skenario-bullying.html>, diakses pada 21.50, tanggal 28 Agustus 2018).

Smith, Peter K. “Social and Personality Psychology Compass”, (Online), (https://www.researchgate.net/publication/307872376_Bullying_Definition_Types_Causes_Consequences_and_Intervention_Bullying, diakses pada 23.01, tanggal 17 Agustus 2018).

Syaodih, Ernanwulan. 2003. “Perkembangan Anak Usia Dini (Usia 6-8 Tahun)”. (Online), (http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR._PGTK/196510011998022-ERNAWULAN_SYAODIH/perk_anak_6-8_th_.pdf., diakses pada 20.22, tanggal 21 Agustus 2018).

