

Penyuluhan Cyberbullying dan Etika Digital bagi Siswa Sekolah Dasar di SDIT Ar Royyan Pekanbaru Riau berbasis Teknologi Interaktif

Refni Wahyuni^{*1}, Yuda Irawan²

^{1,2}Teknik Informatika, Universitas Hang Tuah Pekanbaru, Indonesia

Email: ¹refniabid@gmail.com, ²yudairawan89@gmail.com

Received : 6 November 2025; **Revised :** 26 November 2025; **Accepted :** 9 Desember 2025;
Published : 10 Desember 2025

Abstrak

Penggunaan teknologi digital yang semakin meluas di kalangan siswa sekolah dasar memberikan peluang besar dalam proses pembelajaran, namun juga menghadirkan risiko serius berupa cyberbullying dan perilaku bermedia yang tidak etis. Permasalahan yang ditemukan di SDIT Ar Royyan Pekanbaru menunjukkan bahwa banyak siswa terlibat dalam tindakan seperti ejekan di media sosial, komentar kasar, penggunaan bahasa tidak sopan saat bermain game daring, hingga tindakan lain seperti penyebaran pesan bernada merendahkan dan pelecehan verbal digital. Minimnya literasi digital, rendahnya etika berinternet, serta kurangnya edukasi formal mengenai keamanan digital menjadikan siswa rentan menjadi pelaku maupun korban perundungan siber. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa mengenai bahaya cyberbullying dan menanamkan etika digital melalui pendekatan edukatif dan interaktif berbasis teknologi. Metode kegiatan meliputi presentasi visual, video edukatif, diskusi kelompok, kuis digital, serta roleplay yang menggambarkan kasus nyata seperti flaming, harassment, trolling, impersonation, dan outing. Kegiatan diikuti oleh 30 siswa kelas IV dan V, diawali dengan pre-test yang menunjukkan hanya 45% siswa mampu mengidentifikasi bentuk-bentuk cyberbullying beserta dampaknya. Setelah penyuluhan, hasil post-test meningkat signifikan menjadi 87%. Selain peningkatan kognitif, observasi lapangan menunjukkan perubahan sikap positif, seperti meningkatnya kehati-hatian siswa dalam berkomentar, menurunnya penggunaan bahasa kasar saat bermain daring, serta tumbuhnya empati terhadap korban cyberbullying. Guru pendamping juga melaporkan bahwa siswa mulai lebih terbuka dalam membicarakan pengalaman digital mereka dan meminta bimbingan dalam menggunakan media sosial dengan bijak. Kegiatan ini membuktikan bahwa pendekatan edukatif berbasis teknologi, dipadukan dengan metode partisipatif seperti roleplay dan gamifikasi, sangat efektif dalam meningkatkan literasi digital, kesadaran etika bermedia, dan kemampuan siswa dalam mengenali serta mencegah berbagai bentuk cyberbullying.

Kata Kunci: cyberbullying, Etika Digital, Sekolah Dasar, Penyuluhan, Interaktif

This work is an open access article licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License.



1. PENDAHULUAN

SDIT Ar Royyan Pekanbaru beralamatkan di Jalan Rowo Bening Gang Con Blok V, Desa Sidomulyo Barat, Kecamatan Tuah Madani, Kota Pekanbaru, Provinsi Riau. SDIT Ar Royyan Pekanbaru merupakan sekolah swasta dengan bentuk pendidikan sekolah dasar dan memiliki nomor SK pendirian 5/06.02/DPMPTSP/VII/2024. Saat ini SDIT Ar Royyan Pekanbaru dipimpin oleh Bapak Riski, S.Sos., yang berkomitmen dalam mengembangkan lingkungan pendidikan yang religius, berakarakter, dan berwawasan teknologi. Sebagai salah satu sekolah dasar Islam terpadu di Kota Pekanbaru, SDIT Ar Royyan memiliki visi untuk membentuk generasi yang cerdas, berakhlak mulia, dan berdaya saing di era digital. Sekolah ini terus berupaya mengikuti perkembangan teknologi informasi dengan menyediakan fasilitas pembelajaran yang mendukung proses belajar modern, seperti penggunaan perangkat multimedia dan integrasi teknologi dalam kegiatan pembelajaran. Dengan jumlah siswa yang terus meningkat setiap tahun, SDIT Ar Royyan berperan penting dalam memberikan pendidikan berkualitas bagi masyarakat sekitar wilayah Sidomulyo Barat. Teknologi informasi dan

komunikasi saat ini sangat menjangkau hampir seluruh lapisan masyarakat termasuk anak-anak sekolah dasar. Di satu sisi, hal ini membuka akses luas terhadap informasi dan pengetahuan. Namun, di sisi lain, tanpa bimbingan dan edukasi yang tepat, anak-anak dapat menjadi korban ataupun pelaku penyalahgunaan teknologi digital, media yang sering dibuka oleh anak-anak adalah media sosial seperti facebook, Instagram, tiktok dan berbagai permainan daring, pada platform-platform inilah sering terjadinya pembulian yang dilakukan oleh orang yang dikenal ataupun orang yang tidak dikenal, kasus bullying yang terjadi secara online ini disebut dengan cyberbullying. Berdasarkan laporan Digital 2020 yang dilansir We are Social and Hootsuite oleh Kemp (2020), sekitar 175,4 juta penduduk Indonesia telah menggunakan internet, dan 160 juta sebagai pengguna media sosial aktif. Sebanyak 210,3 juta jiwa di antaranya berusia 13-17 tahun menduduki peringkat pertama sebagai pengguna internet, dan menduduki peringkat ketiga dalam menggunakan media sosial (Fazry & Apsari, 2021).

Cyberbullying adalah bentuk kekerasan di dunia cyber dapat berupa ejekan, ancaman, penghinaan dan intimidasi dari pelaku yang dilakukan secara terus menerus kepada korban melalui media elektronik (Asalnaije et al., 2024). Di Indonesia, proporsi pelajar yang melakukan cyberbullying sebanyak 48,2%, dimana proporsi pada kelompok korban dan pelaku sekitar 23%, pelaku sekitar 14,2% dan sebagai korban sekitar 11%. Media online yang digunakan melalui line, facebook, whatsapp, instagram, email, pesan teks dan chat room di aplikasi games (Tjongjono et al., 2019). Studi terbaru juga menunjukkan bahwa penggunaan smartphone yang tidak terkontrol meningkatkan resiko anak terlibat dalam tindakan perundungan digital, baik secara sengaja maupun tidak sengaja (Farandy et al., 2024)

Prevalensi Cyberbullying yang dilakukan akan berdampak cukup besar khususnya bagi anak sekolah dasar yang menjadi korban. Adapun dampak yang dapat ditimbulkan adalah adanya gangguan kondisi kesehatan mental, kesehatan fisik, tidak semangat dalam belajar dan terganggunya kehidupan sosial, dimana muncul perasaan ingin balas dendam sehingga melakukan hal yang sama (cyberbullying) dan kemungkinan akan berujung pada perkelahian. Selain itu, juga dapat mengakibatkan penurunan prestasi akademik (Alifian & Muliasari, 2019). Kejadian cyberbullying banyak terjadi pada usia remaja dan anak sekolah dasar (Sari et al., 2024) (Welly & Rahma, 2022). Berdasarkan hasil observasi awal di SDIT Ar Royyan Pekanbaru sebagai mitra pengabdian, ditemukan bahwa lebih dari 70% siswa telah memiliki akses ke media sosial atau permainan daring, namun tidak memiliki pemahaman cukup tentang risiko dan etika penggunaannya. Hal ini berpotensi menciptakan lingkungan digital yang tidak sehat dan berdampak pada psikologis anak dan mengakibatkan turunnya prestasi dan minat belajar pada anak, serta anak tidak mengerti batasan dalam berkomunikasi secara daring. Tanpa intervensi dini, perilaku ini dapat berlanjut hingga usia remaja dan berdampak pada perkembangan karakter anak secara jangka panjang (Zuhriyah et al., 2025).

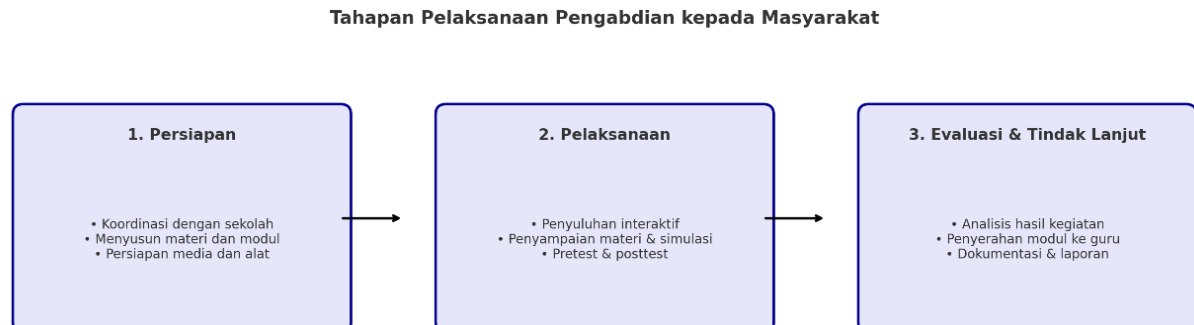
Adapun permasalahan yang terjadi di SDIT Ar Royyan Pekanbaru adalah masih minimnya pemahaman siswa terhadap konsep dan bentuk-bentuk cyberbullying beserta dampak yang ditimbulkannya. Hal ini terlihat dari hasil pengamatan awal, di mana ditemukan adanya perilaku saling mengejek antar siswa melalui media sosial pribadi, khususnya Facebook. Komentar-komentar bernada merendahkan, mengolok-olok, hingga penggunaan bahasa kasar sering muncul pada unggahan status atau aktivitas online mereka. Fenomena serupa juga terlihat ketika siswa memainkan game online, di mana interaksi verbal yang terjadi sering dipenuhi kata-kata kotor, hinaan, dan balasan agresif yang menunjukkan kurangnya kontrol diri dan rendahnya pemahaman terhadap etika komunikasi digital. Selain itu, sekolah belum memiliki kegiatan edukatif formal yang secara khusus membahas literasi digital dan etika bermedia secara menyeluruh. Materi terkait keamanan digital (digital safety), jejak digital (digital footprint), dan konsekuensi hukum dari tindakan perundungan siber belum terintegrasi secara sistematis dalam pembelajaran. Kurangnya program preventif maupun intervensi seperti workshop, modul pembelajaran, atau kegiatan sosialisasi juga menyebabkan siswa tidak memiliki panduan yang jelas tentang bagaimana berperilaku bijak dan bertanggung jawab di ruang digital.

Permasalahan lainnya adalah minimnya keterlibatan aktif siswa dalam praktik digital yang aman, seperti manajemen privasi akun, penggunaan kata sandi yang kuat, serta kemampuan membedakan informasi yang benar dan menyesatkan. Tidak adanya ruang diskusi atau pendampingan yang memadai dari pihak sekolah membuat siswa belajar dari lingkungan digital secara bebas tanpa kontrol, sehingga risiko terpapar konten negatif atau melakukan tindakan yang merugikan orang lain menjadi lebih tinggi. Kondisi ini menunjukkan urgensi perlunya program edukasi literasi digital yang komprehensif, terstruktur, dan kontekstual sesuai perkembangan teknologi yang dekat dengan kehidupan siswa.

Lebih jauh, pihak sekolah juga belum memiliki modul bimbingan khusus mengenai pencegahan cyberbullying dan etika digital, sehingga pembinaan perilaku digital masih bersifat umum. Padahal, beberapa studi terbaru menegaskan bahwa program pelatihan literasi digital sejak usia sekolah dasar terbukti efektif menekan kasus cyberbullying hingga 40% dan meningkatkan kesadaran anak tentang keamanan digital (Harahap et al., 2025)(Hamzah et al., 2025). Oleh karena itu, intervensi edukatif yang komprehensif sangat diperlukan, tidak hanya untuk siswa tetapi juga guru dan orang tua. Secara keseluruhan, kondisi ini menunjukkan urgensi pelaksanaan program edukasi literasi digital dan pencegahan cyberbullying di SDIT Ar Royyan Pekanbaru. Program ini diharapkan mampu meningkatkan pengetahuan, kesadaran, dan keterampilan siswa dalam menggunakan teknologi secara positif dan bertanggung jawab. Dengan demikian, lingkungan belajar yang aman, nyaman, dan berkarakter dapat terwujud baik secara offline maupun online.

2. METODE

Pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat ini akan dilakukan melalui metode penelitian yang terdiri dari :



Gambar 1. Tahapan Pelaksanaan PkM

Berikut adalah penjelasan dari setiap tahapan metode yang akan digunakan dalam pengabdian ini. Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat di SDIT Ar Royyan Pekanbaru dilakukan melalui beberapa tahap sebagai berikut:

1. Tahap Persiapan

- a. Melakukan komunikasi dan koordinasi dengan pihak sekolah untuk menentukan jadwal pelaksanaan kegiatan serta menjelaskan tujuan dan manfaat penyuluhan.
- b. Menyusun materi penyuluhan tentang cyberbullying dan etika digital yang disesuaikan dengan tingkat pemahaman siswa sekolah dasar.
- c. Mempersiapkan media penyuluhan, seperti slide presentasi, video edukatif dan alat bantu visual.
- d. Menyusun dan mencetak modul etika digital sederhana sebagai bahan ajar tambahan yang akan diserahkan kepada guru pendamping.

2. Tahap Pelaksanaan

- Melaksanakan penyuluhan di SDIT Ar Royyan Pekanbaru dengan metode presentasi interaktif, diskusi terbuka.
- Menyampaikan materi mengenai pengertian cyberbullying, bentuk-bentuknya, dampak, serta etika berinternet secara aman dan bertanggung jawab.
- Melakukan evaluasi pemahaman siswa melalui pretest dan posttest sederhana.

3. Tahap Evaluasi dan Tindak Lanjut

- Melakukan evaluasi hasil penyuluhan berdasarkan perbandingan skor pretest dan posttest.
- Menyusun laporan hasil kegiatan dan dokumentasi untuk kebutuhan publikasi.
- Memberikan umpan balik kepada pihak sekolah serta menyerahkan modul etika digital untuk digunakan dalam pembelajaran selanjutnya.
- Mengidentifikasi potensi keberlanjutan kegiatan, seperti pelatihan lanjutan bagi guru atau penyusunan materi serupa untuk jenjang lebih tinggi.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Teknologi utama yang digunakan dalam kegiatan ini berupa media visual interaktif yang dirancang untuk menarik minat belajar siswa sekolah dasar. Kegiatan penyuluhan memanfaatkan perangkat berupa laptop, LCD proyektor, speaker, dan koneksi internet yang stabil untuk menampilkan materi dalam bentuk gambar, animasi, ilustrasi, dan video pendek. Selain itu, pemateri juga menampilkan contoh kasus nyata dari lingkungan digital sehari-hari sehingga siswa memperoleh gambaran lebih konkret mengenai perilaku yang termasuk cyberbullying dan cara menghindarinya.

Inovasi utama dalam kegiatan ini adalah penggunaan pendekatan gamifikasi dan visual learning yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang etika digital melalui metode yang menyenangkan dan mudah dipahami. Gamifikasi dilakukan melalui kuis interaktif, permainan tebak situasi, serta skenario role-play yang melibatkan siswa secara langsung. Metode ini membuat siswa tidak hanya mendengarkan materi, tetapi juga terlibat aktif dalam proses pembelajaran sehingga pesan yang disampaikan lebih mudah diingat. Modul penyuluhan dirancang dengan tampilan warna-warni, ikon ramah anak, serta contoh situasi sehari-hari yang umum dialami oleh siswa SD. Selain membantu memperjelas konsep, media visual ini juga membangun kesadaran bahwa penggunaan teknologi harus disertai tanggung jawab dan sikap saling menghargai. Modul dan media yang disiapkan dapat digunakan kembali oleh guru pada pertemuan berikutnya sebagai bahan ajar penunjang literasi digital, sehingga keberlanjutan kegiatan ini dapat terjaga. Melalui pemanfaatan teknologi dan pendekatan kreatif ini, kegiatan penyuluhan tidak hanya informatif, tetapi juga memberi pengalaman belajar yang berkesan dan bermanfaat bagi siswa.



Gambar 2. Pelaksanaan penyuluhan dengan menggunakan media infocus dan perangkat lainnya

Kegiatan penyuluhan tentang *Cyberbullying* dan Etika Digital bagi siswa SDIT Ar Royyan Pekanbaru dilaksanakan pada bulan Mei 2024 dan diikuti oleh 30 siswa kelas IV dan V. Kegiatan ini diselenggarakan di Kelas sekolah dengan dukungan penuh dari kepala sekolah dan guru pendamping. Suasana kegiatan berlangsung interaktif dan menyenangkan, di mana siswa sangat antusias mengikuti setiap sesi penyuluhan. Pelaksanaan kegiatan diawali dengan sesi *pre-test* untuk mengetahui tingkat pemahaman awal siswa mengenai *cyberbullying* dan etika digital. Hasil *pre-test* menunjukkan bahwa hanya sekitar 45% siswa yang mengetahui arti *cyberbullying* dan dampaknya terhadap korban. Sebagian besar siswa masih menganggap bahwa ejekan atau komentar kasar di media sosial merupakan hal yang biasa. Hal ini menunjukkan masih rendahnya literasi digital dan kesadaran etika bermedia di kalangan siswa sekolah dasar.

Pada tahap penyampaian materi, tim pelaksana menggunakan media visual interaktif berupa tayangan *PowerPoint*, video edukatif, dan *roleplay* kasus nyata. Salah satu video yang ditayangkan menampilkan contoh kasus *cyberbullying* yang terjadi di lingkungan sekolah dan dampaknya terhadap korban. Setelah video ditayangkan, siswa diajak berdiskusi untuk mengenali perilaku mana yang termasuk *cyberbullying*, siapa yang dirugikan, dan bagaimana cara mencegahnya. Melalui pendekatan ini, siswa tidak hanya memahami konsep secara teoritis tetapi juga mampu mengaitkannya dengan pengalaman sehari-hari. Sesi *roleplay* menjadi bagian yang paling menarik dan efektif dalam kegiatan ini. Beberapa siswa secara bergiliran memerankan pelaku, korban, dan saksi *cyberbullying*. Dari kegiatan tersebut, terlihat bahwa siswa dapat mengekspresikan pemahaman mereka terhadap perasaan korban dan menyadari pentingnya menghormati orang lain di dunia maya. Kegiatan ini berhasil menumbuhkan empati dan kesadaran bahwa setiap tindakan di dunia digital memiliki konsekuensi nyata.

Setelah seluruh rangkaian kegiatan selesai, dilakukan *post-test* untuk mengukur peningkatan pengetahuan siswa. Hasil *post-test* menunjukkan peningkatan signifikan, di mana 87% siswa mampu menjawab dengan benar mengenai definisi *cyberbullying*, dampaknya, serta cara melindungi diri di dunia digital. Peningkatan skor rata-rata dari 45 menjadi 87 menunjukkan efektivitas metode penyuluhan berbasis teknologi dan interaktif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap etika digital. Selain peningkatan kognitif, hasil observasi juga menunjukkan adanya perubahan perilaku positif selama kegiatan berlangsung. Siswa menjadi lebih berhati-hati dalam menggunakan media sosial dan mulai mencontohkan perilaku beretika, seperti menggunakan bahasa sopan dalam komunikasi daring. Guru pendamping juga melaporkan bahwa setelah kegiatan, beberapa siswa mulai berdiskusi secara terbuka mengenai pengalaman mereka di media sosial dan meminta bimbingan dalam mengelola akun pribadi mereka dengan lebih baik. Kegiatan ini tidak hanya memberikan manfaat bagi siswa, tetapi juga bagi guru pendamping yang memperoleh modul dan panduan etika digital sederhana. Modul ini dapat digunakan sebagai bahan ajar tambahan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila atau Pendidikan Karakter, sehingga edukasi etika digital dapat terus berlanjut secara berkelanjutan di lingkungan sekolah.

Secara keseluruhan, kegiatan pengabdian ini memberikan dampak positif terhadap peningkatan literasi digital siswa SDIT Ar Royyan Pekanbaru. Pendekatan edukatif dan interaktif berbasis teknologi terbukti mampu meningkatkan pengetahuan, membentuk sikap positif, dan menanamkan nilai tanggung jawab digital sejak usia dini. Melalui kegiatan semacam ini, diharapkan sekolah dapat menjadi lingkungan yang aman, sehat, dan beretika dalam pemanfaatan teknologi digital. Selain memberikan pemahaman konseptual, kegiatan ini juga membekali siswa dengan keterampilan praktis dalam menghadapi situasi daring yang berisiko, seperti cara merespon pesan provokatif, melaporkan konten berbahaya, serta menjaga privasi akun pribadi. Guru pendamping melaporkan adanya perubahan perilaku pada beberapa siswa yang kini lebih berhati-hati ketika berkomunikasi di media sosial maupun bermain game online. Hal ini menunjukkan bahwa intervensi edukatif yang terstruktur dan ramah anak

mampu memberikan pengaruh nyata terhadap perilaku digital siswa dalam jangka pendek. Tidak hanya siswa, kegiatan ini juga mendorong guru untuk lebih aktif dalam melakukan pendampingan digital di lingkungan sekolah. Modul dan media visual yang digunakan selama kegiatan memberikan inspirasi bagi guru untuk mengintegrasikan edukasi etika digital ke dalam proses pembelajaran reguler. Dengan demikian, dampak kegiatan ini tidak hanya berlangsung pada saat penyuluhan, tetapi juga berpotensi berkelanjutan melalui penerapan literasi digital di kelas.

Ke depan, diharapkan kegiatan pengabdian seperti ini dapat diperluas cakupannya, melibatkan orang tua, serta dikembangkan menjadi program rutin sekolah. Kolaborasi antara guru, orang tua, dan siswa menjadi kunci penting dalam membangun budaya digital yang positif, sehingga anak-anak tidak hanya menjadi pengguna teknologi yang cerdas, tetapi juga berkarakter, berempati, dan mampu berperilaku bijak di dunia maya.

4. KESIMPULAN.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang bertajuk "*Penyuluhan Cyberbullying dan Etika Digital bagi Siswa Sekolah Dasar melalui Pendekatan Edukatif dan Interaktif Berbasis Teknologi*" telah berhasil memberikan dampak positif terhadap peningkatan pemahaman siswa SDIT Ar Royyan Pekanbaru mengenai pentingnya etika digital dan bahaya cyberbullying. Melalui pendekatan yang interaktif dan menyenangkan seperti presentasi visual, video edukatif, diskusi kelompok, kuis digital, serta roleplay, siswa menjadi lebih aktif, antusias, dan mudah memahami materi yang disampaikan. Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada tingkat pengetahuan, kesadaran, dan sikap siswa terkait perilaku digital setelah kegiatan dilaksanakan. Siswa mulai mampu membedakan perilaku daring yang positif dan negatif, memahami batasan dalam berinteraksi online, serta mengetahui langkah yang harus dilakukan ketika menghadapi potensi cyberbullying. Kelebihan utama kegiatan ini terletak pada penggunaan media berbasis teknologi dan metode partisipatif yang sesuai dengan karakteristik pembelajaran anak usia sekolah dasar, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna, menarik, dan berkesan.

Meskipun demikian, kegiatan ini memiliki beberapa keterbatasan, salah satunya adalah durasi pelaksanaan yang relatif singkat serta cakupan peserta yang terbatas hanya pada satu sekolah. Kondisi ini menyebabkan hasil kegiatan belum dapat digeneralisasi secara luas. Untuk ke depan, program pengabdian ini dapat dikembangkan lebih lanjut dengan memperluas sasaran sekolah, menyelenggarakan sesi pelatihan lanjutan bagi guru sebagai fasilitator literasi digital, serta menambahkan modul pembelajaran interaktif berbasis aplikasi atau game edukatif agar edukasi etika digital dapat diterapkan secara berkelanjutan di lingkungan sekolah dasar.

KONFLIK KEPENTINGAN

Author juga mendeklarasikan bahwa tidak ada konflik kepentingan, baik antar author maupun dengan mitra kegiatan pengabdian dalam penulisan dan publikasi paper ini. Seluruh kegiatan, analisis dan pelaporan dilakukan secara objektif untuk kepentingan akademik dan pengembangan literasi digital di kalangan siswa sekolah dasar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Author menyampaikan terima kasih kepada pihak Universitas Hang Tuah Pekanbaru yang telah mendanai dan terimakasih kepada pihak SDIT Ar Royyan Pekanbaru yang telah berpartisipasi serta memberikan dukungan penuh selama pelaksanaan kegiatan pengabdian ini. Kegiatan ini tidak akan terlaksana dengan baik tanpa kerja sama dari pihak Universitas, sekolah, guru pendamping, serta antusiasme para siswa yang menjadi peserta utama kegiatan.

DAFTAR PUSTAKA

- Alifian, N., & Muliasari. (2019). *Dampak perilaku. November*.
- Asalnaije, E., Bete, Y., Manikin, M. A., Labu, R. A., Apriyanto, S., Tira, D., & Lian, Y. P. (2024). Bentuk-Bentuk Cyberbullying Di Indonesia. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 4, 6465–6473.
- Farandy, F., Nusa, R., Rasmawan, A. T., Ahmad, S., Ardhika, W. A., & Halky, F. (2024). *Pengaruh Digitalisasi Dalam Maraknya Kasus Bullying Di Lingkungan Masyarakat*. 109–120.
- Fazry, L., & Apsari, N. C. (2021). Pengaruh Media Sosial Terhadap Perilaku Cyberbullying Di Kalangan Remaja. *Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat (JPPM)*, 2(2), 272. <https://doi.org/10.24198/jppm.v2i2.34679>
- Hamzah, R. E., Putri, C. E., Saifulloh, M., & Pranawukir, I. (2025). *Digital Literacy and Positive Bystander Intervention in Preventing Adolescent Cyberbullying*. 4(2), 329–342.
- Harahap, H., Syarifah, L., Rianita, R., & Jati, P. Z. (2025). *JES-TMC Edukasi Interaktif Berbasis Permainan untuk Meningkatkan Literasi Digital dan Pencegahan Cyber Bullying di Sekolah Dasar*. 2, 2–5.
- Sari, D. P., Studi, P., Program, K., Pendidikan, D. A. N., Bidan, P., Farmasi, F., Islam, U., & Agung, S. (2024). *Hubungan Penggunaan Media Sosial Terhadap Perilaku Cyberbullying Pada Remaja Di Smp Negeri 20 Semarang Cyberbullying Pada Remaja Di*.
- Tjongjono, B., Gunardi, H., Pardede, S. O., & Wiguna, T. (2019). Perundungan-siber (Cyberbullying) serta Masalah Emosi dan Perilaku pada Pelajar Usia 12-15 Tahun di Jakarta Pusat. *Sari Pediatri*, 20(6), 342. <https://doi.org/10.14238/sp20.6.2019.342-8>
- Welly, W., & Rahma, G. (2022). Cyberbullying Selama Pembelajaran Daring pada Anak Sekolah Dasar. *Jik Jurnal Ilmu Kesehatan*, 6(2), 380. <https://doi.org/10.33757/jik.v6i2.613>
- Zuhriyah, A., Damayanti, D., & Safitri, W. E. (2025). *Jurnal Bimbingan dan Konseling Pandohop The Long-Term Impact of Bullying During Primary School on Children ' s Mental Health*. 5, 30–36.