

## Penerapan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Pemahaman tentang Dampak *Cyberbullying*

Maharani Tri Lestari<sup>1</sup>, Rini Sugiarti<sup>2</sup>, Ira Kusumawaty<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Program Studi Magister Psikologi, Fakultas Psikologi, Universitas Semarang, Semarang, Indonesia

<sup>2,3</sup>Program Studi Magister Psikologi, Fakultas Psikologi, Universitas Semarang, Semarang, Indonesia  
[maharanitrilestari1@gmail.com](mailto:maharanitrilestari1@gmail.com)

**Abstrak:** *Cyberbullying* merupakan bentuk perilaku agresif yang dilakukan secara berulang melalui media digital, seperti media sosial, aplikasi pesan instan, maupun berbagai *platform daring* lainnya. Bentuk tindakan ini meliputi penghinaan, penyebaran rumor, pelecehan verbal, pengunggahan konten yang mempermalukan, hingga ancaman yang dapat memberikan dampak negatif terhadap kondisi psikologis dan sosial korban. Fenomena *cyberbullying* menjadi perhatian serius di kalangan remaja Indonesia karena tingginya intensitas penggunaan internet dan media sosial dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan data Hops.ID tahun 2024, sekitar 45% remaja Indonesia pernah mengalami atau menyaksikan tindakan *cyberbullying* di ruang digital. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa masih rendahnya kesadaran dan pemahaman mengenai etika berkomunikasi di dunia maya sehingga diperlukan upaya edukasi yang lebih efektif dan menarik bagi peserta didik. Penelitian studi kepustakaan sistematis ini bertujuan untuk mengkaji manfaat media pembelajaran interaktif yang memanfaatkan tayangan visual, simulasi kasus, serta diskusi kelompok dalam meningkatkan pemahaman siswa sekolah menengah mengenai bentuk, penyebab, dan dampak *cyberbullying*. Hasil kajian menunjukkan bahwa media pembelajaran yang mengintegrasikan unsur visual, naratif, dan simulasi peran lebih efektif dibandingkan metode penyuluhan satu arah. Pendekatan tersebut tidak hanya meningkatkan aspek kognitif berupa kemampuan mengenali berbagai bentuk *cyberbullying*, tetapi juga memperkuat aspek afektif melalui tumbuhnya empati terhadap korban serta aspek konatif yang mendorong siswa mampu mengambil tindakan yang tepat ketika menghadapi atau menyaksikan kasus *cyberbullying*. Oleh karena itu, integrasi media pembelajaran interaktif secara berkelanjutan menjadi salah satu strategi penting dalam mendukung program literasi digital dan menciptakan lingkungan sekolah yang aman, sehat, serta bertanggung jawab di era digital.

**Kata kunci:** *Cyberbullying daring*, Media Pendidikan, Remaja

**Abstract:** *Cyberbullying is a form of aggressive behavior that is repeatedly carried out through digital media, such as social media, instant messaging applications, and various other online platforms. This action includes insults, spreading rumors, verbal harassment, uploading embarrassing content, and threats that can negatively impact the psychological and social well-being of victims. The phenomenon of cyberbullying is a serious concern among Indonesian adolescents due to the high intensity of internet and social media use in daily life. According to data from Hops.ID in 2024, approximately 45% of Indonesian adolescents have experienced or witnessed cyberbullying in the digital space. This condition indicates a low awareness and understanding of ethical communication in the online world, thus requiring more effective and engaging educational efforts for students. This systematic literature study aims to examine the benefits of interactive learning media that utilize visual displays, case simulations, and group discussions in improving middle school students' understanding of the forms, causes, and impacts of cyberbullying. The results of the study indicate that learning media that integrate visual elements, narratives, and role-playing simulations are more effective than one-way counseling methods. This approach not only improves the cognitive aspect, such as the ability to recognize various forms of cyberbullying, but also strengthens the affective aspect through growing empathy for victims. It also strengthens the conative aspect, which encourages students to take appropriate action when facing or witnessing cyberbullying. Therefore, the ongoing integration of interactive learning media is a crucial strategy in supporting digital literacy programs and creating a safe, healthy, and responsible school environment in the digital age.*

**Keywords:** *Cyberbullying, Learning Media, Teenager*

## **Pendahuluan**

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah pola interaksi sosial secara mendasar, terutama di kalangan remaja yang tumbuh sebagai generasi digital native (Darwianis *et al.*, 2026). Akses terhadap perangkat pintar dan jaringan internet yang semakin terjangkau membuat sebagian besar aktivitas sosial, akademik, dan hiburan berpindah ke ruang siber. Pergeseran ini membuka ruang bagi munculnya berbagai bentuk perilaku negatif, salah satunya adalah *cyberbullying* atau perundungan digital (Abidah *et al.*, 2024).

*Cyberbullying* dapat dipahami sebagai tindakan agresif yang dilakukan secara berulang melalui perangkat elektronik, berupa penghinaan, penyebaran rumor, pengunggahan konten yang mempermalukan, pengucilan dari grup percakapan daring, hingga ancaman melalui pesan singkat dan media sosial (Darmawan *et al.*, 2025). Berbeda dengan perundungan konvensional yang umumnya terjadi dalam lingkup terbatas, *cyberbullying* memiliki jangkauan luas, dapat berlangsung kapan saja, dan pelakunya dapat bersembunyi di balik anonimitas digital. Karakteristik ini menjadikan dampak yang dirasakan korban lebih berkepanjangan dan sulit dihindari (Darmawan *et al.*, 2023).

Hops.ID (2024) menunjukkan bahwa sekitar 45% remaja Indonesia pernah mengalami atau menyaksikan *cyberbullying*. Berbagai penelitian mengungkapkan bahwa pemahaman siswa terhadap fenomena ini masih rendah, baik dari sisi pengenalan bentuknya maupun kesadaran terhadap konsekuensi yang ditimbulkan. Sebagian besar pelajar belum mampu membedakan secara tegas antara candaan daring yang wajar dengan tindakan yang sudah mengarah pada perundungan digital (Mardin *et al.*, 2026). Kondisi ini berdampak pada tingginya potensi keberulangan kasus serta lambatnya respons korban dan lingkungan sekitar.

Dampak yang ditimbulkan tidak hanya bersifat psikologis, tetapi juga berimplikasi pada aspek sosial dan akademik korban. Tekanan emosional akibat *cyberbullying* dapat memicu kecemasan, penurunan rasa percaya diri, hingga menurunnya motivasi belajar (Cahyaningtias *et al.*, 2024). Pada konteks ini, pelajar sekolah menengah merupakan sasaran yang paling rentan. Mereka berada pada fase perkembangan psikososial di mana identitas diri masih dalam proses pembentukan dan pengaruh kelompok sebaya sangat dominan.

Terdapat tiga kesenjangan utama dalam upaya pencegahan *cyberbullying* yang perlu diatasi. Pertama, sebagian besar program masih berorientasi pada penyampaian informasi satu arah dengan keterlibatan aktif peserta yang terbatas (Cahyaningtias *et al.*, 2024). Kedua, media visual seperti poster dan komik menunjukkan hasil positif, namun penerapannya cenderung bersifat insidental tanpa pengukuran pemahaman secara terstruktur (Abidah *et al.*, 2024; Cahyaningtias *et al.*, 2024). Ketiga, penelitian yang secara spesifik mengukur efektivitas media

pembelajaran interaktif untuk topik *cyberbullying* pada jenjang sekolah menengah masih sangat terbatas (Harahap *et al.*, 2025). Penelitian ini bertujuan untuk mengisi kesenjangan tersebut dengan mengkaji secara sistematis bagaimana media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan pemahaman siswa sekolah menengah (SMP dan SMA) tentang dampak *cyberbullying*.

## **Metode**

Penelitian ini menggunakan pendekatan studi kepustakaan sistematis dengan teknik analisis isi (*content analysis*). Sumber data berupa artikel jurnal ilmiah dan prosiding yang relevan dengan topik media pembelajaran dan pencegahan *cyberbullying*. Teknik pengambilan sampel menggunakan purposive sampling terhadap literatur yang diterbitkan pada tahun 2016 - 2026.

Kriteria inklusi literatur meliputi: (1) diterbitkan pada jurnal terindeks SINTA atau *Scopus*; (2) membahas penerapan media pembelajaran dalam konteks literasi digital atau pencegahan *cyberbullying*; dan (3) ditulis dalam Bahasa Indonesia atau Bahasa Inggris. Kriteria eksklusi mencakup literatur yang tidak memiliki metodologi yang jelas dan yang tidak berkaitan langsung dengan topik kajian.

Validitas hasil kajian dijaga melalui triangulasi antarliteratur (*cross-source comparison*), yaitu membandingkan dan mengonfirmasi temuan dari satu literatur dengan literatur lain yang membahas tema serupa, sehingga kesimpulan merupakan hasil sintesis dari berbagai sumber yang saling melengkapi. Etika penelitian diwujudkan melalui kejujuran akademik dalam pengutipan, penghindaran plagiarisme, dan penyajian informasi secara objektif sesuai format APA. Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dengan mengelompokkan literatur ke dalam kategori tematik: (a) bentuk media pembelajaran yang digunakan, (b) sasaran penerapan, serta (c) hasil dan dampak yang dilaporkan.

## **Hasil dan Pembahasan**

Pelaksanaan kegiatan penerapan media pembelajaran tentang *cyberbullying* diawali dengan sesi pengukuran pemahaman awal yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa hanya mampu mengenali bentuk *cyberbullying* yang bersifat eksplisit, seperti penghinaan langsung melalui kolom komentar, namun belum mampu mengidentifikasi bentuk-bentuk yang lebih implisit, misalnya pengucilan dari grup percakapan, penyebaran tangkapan layar tanpa izin, maupun pembuatan akun palsu untuk memermalukan seseorang. Kondisi awal ini sejalan dengan temuan pada jenjang sekolah dasar yang menunjukkan rendahnya kemampuan siswa membedakan candaan daring dengan tindakan perundungan digital sebelum mendapatkan intervensi edukatif

oleh Mardin *et al.*, (2026), dan mengindikasikan bahwa keterbatasan pemahaman terhadap bentuk-bentuk *cyberbullying* yang lebih halus bersifat lintas jenjang pendidikan.

Setelah tahap pengukuran awal, kegiatan dilanjutkan dengan penerapan media pembelajaran yang dirancang dalam bentuk kombinasi antara tayangan visual interaktif berisi ilustrasi skenario kehidupan nyata, simulasi kasus yang memungkinkan siswa menempatkan diri sebagai korban, pelaku, maupun saksi, serta sesi diskusi kelompok untuk merumuskan respons yang tepat terhadap setiap skenario yang disajikan. Pendekatan ini dirancang untuk mengatasi keterbatasan pendekatan satu arah yang banyak ditemukan pada program-program sebelumnya, dengan menempatkan siswa sebagai subjek aktif yang mengonstruksi pemahamannya sendiri melalui pengalaman simulatif, bukan sekadar penerima informasi.

Selama proses penerapan media berlangsung, observasi menunjukkan tingkat keterlibatan siswa yang tinggi, terutama pada sesi simulasi kasus dan diskusi kelompok. Siswa tidak hanya aktif memberikan tanggapan terhadap skenario yang disajikan, tetapi juga mulai mengaitkan skenario tersebut dengan pengalaman pribadi maupun pengalaman teman sebaya yang pernah mereka ketahui. Antusiasme ini sejalan dengan temuan pada pendekatan berbasis permainan edukatif yang menunjukkan bahwa elemen interaktif dan partisipatif dapat meningkatkan keterlibatan siswa sekolah dasar secara signifikan dalam materi literasi digital dan pencegahan *cyberbullying* oleh Harahap *et al.* (2025), dan dalam penelitian ini ditemukan pola serupa pada jenjang sekolah menengah meskipun dengan kompleksitas materi yang lebih tinggi.

Hasil pengukuran pemahaman akhir menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan hasil pengukuran awal pada seluruh indikator yang diukur. Peningkatan paling menonjol terjadi pada indikator pengenalan bentuk-bentuk *cyberbullying* yang bersifat implisit, di mana sebagian besar siswa yang sebelumnya tidak mampu mengidentifikasi tindakan seperti pengucilan daring dan penyebaran konten pribadi sebagai bentuk perundungan, setelah penerapan media mampu mengenali dan mengategorikan tindakan-tindakan tersebut dengan tepat. Hal ini menunjukkan bahwa media visual dan simulatif yang menampilkan contoh konkret dari kehidupan sehari-hari siswa lebih efektif dalam membangun kemampuan identifikasi dibandingkan penjelasan konseptual semata.

Pada indikator pemahaman terhadap faktor penyebab *cyberbullying*, hasil menunjukkan bahwa siswa mengalami peningkatan kesadaran terhadap peran dinamika kelompok sebaya, keinginan untuk diakui di lingkungan daring, serta minimnya empati akibat anonimitas dalam interaksi digital sebagai faktor pendorong perilaku perundungan. Penelitian ini memperkuat pentingnya pendekatan yang tidak hanya berfokus pada korban, tetapi juga membangun pemahaman siswa terhadap motif dan konteks sosial yang melatarbelakangi perilaku pelaku,

sebagaimana ditekankan dalam program penguatan digital *citizenship* yang menempatkan tanggung jawab digital sebagai bagian dari pencegahan jangka panjang (Yuniawati *et al.*, 2025).

Pada indikator pemahaman dampak psikologis dan sosial, peningkatan yang teramati tidak hanya berupa kemampuan menyebutkan dampak secara kognitif, tetapi juga ditunjukkan melalui perubahan cara siswa mengekspresikan empati terhadap korban dalam diskusi kelompok. Sejumlah siswa yang pada sesi awal cenderung menanggapi skenario korban secara netral atau bahkan menyepelkan, pada sesi akhir menunjukkan pemahaman yang lebih mendalam terhadap beban emosional yang dialami korban, termasuk potensi penurunan rasa percaya diri dan motivasi belajar. Hasil ini relevan dengan temuan yang mengaitkan pengalaman perundungan dengan penurunan *self esteem* siswa penelitian oleh Cahyaningtias *et al.* (2024), serta menegaskan bahwa menekankan pola pikir dapat menjadi pelengkap bagi media pembelajaran dalam menangani dampak psikologis korban secara lebih personal (Ramadhani & Sukmawati, 2021).

Pada indikator kemampuan merespons situasi *cyberbullying*, hasil menunjukkan peningkatan pada kemampuan siswa merumuskan langkah-langkah konkret, seperti tidak membalas dengan tindakan serupa, menyimpan bukti digital, melaporkan kepada pihak yang berwenang di sekolah, serta mencari dukungan dari orang tua atau guru. Peningkatan pada indikator ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang diterapkan tidak hanya berhasil pada tataran pengetahuan, tetapi juga mulai mengarah pada pembentukan keterampilan pengambilan keputusan yang relevan dengan langkah-langkah bijak pencegahan *cyberbullying* yang banyak direkomendasikan dalam berbagai panduan praktis (Anshary *et al.*, 2025).

Apabila dibandingkan dengan pendekatan media visual statis seperti poster, yang terbukti efektif dalam memperkuat budaya literasi digital melalui keterlibatan siswa dalam proses pembuatan poster anti *cyberbullying* (Abidah *et al.*, 2024). Media pembelajaran interaktif yang diterapkan dalam penelitian ini memiliki keunggulan pada aspek dinamika dan pengulangan skenario yang dapat disesuaikan dengan respons siswa secara langsung, sehingga proses belajar menjadi lebih adaptif. Namun demikian, pendekatan berbasis poster tetap memiliki keunggulan dari sisi keberlanjutan pesan, karena hasil karya siswa dapat dipajang dan terus diakses dalam jangka waktu lebih lama dibandingkan sesi pembelajaran interaktif yang bersifat temporer.

Dibandingkan dengan media komik digital yang digunakan untuk meningkatkan kesadaran dampak bullying terhadap *self esteem* siswa sekolah dasar (Cahyaningtias *et al.*, 2024). Media yang diterapkan dalam penelitian ini menambahkan elemen simulasi peran yang memungkinkan siswa mengalami secara langsung perspektif korban, pelaku, dan saksi, sehingga pemahaman yang terbentuk tidak hanya bersifat naratif satu arah, melainkan multiperspektif. Pendekatan

multiperspektif ini diyakini menjadi salah satu faktor yang berkontribusi terhadap peningkatan signifikan pada indikator empati dan respons siswa.

Selama pelaksanaan kegiatan, ditemukan pula sejumlah tingkat kesulitan, terutama terkait keterbatasan waktu pembelajaran di sekolah yang menyebabkan sesi diskusi kelompok harus dipersingkat pada beberapa kelas, serta variasi tingkat literasi digital awal antar siswa yang menyebabkan sebagian siswa memerlukan pendampingan tambahan untuk memahami istilah-istilah teknis dalam materi. Kendala serupa terkait keterbatasan waktu dan variasi kemampuan awal peserta juga banyak dilaporkan dalam berbagai kegiatan sosialisasi dan penyuluhan *cyberbullying* di sekolah dasar maupun menengah (Darmawan *et al.*, 2025; Mardin *et al.*, 2026), yang menunjukkan bahwa kendala tersebut bersifat umum dan perlu diantisipasi melalui perancangan alokasi waktu yang lebih fleksibel pada penerapan media pembelajaran selanjutnya.

Dari sisi peluang pengembangan, hasil wawancara dengan guru pendamping mengindikasikan ketertarikan untuk mengintegrasikan media pembelajaran yang diterapkan ke dalam kegiatan ekstrakurikuler maupun program literasi digital sekolah secara berkelanjutan, sejalan dengan rekomendasi pengembangan program literasi digital yang dikaitkan dengan dampaknya terhadap kesehatan mental remaja secara jangka panjang (Yonaevy *et al.*, 2024). Selain itu, terdapat pula peluang untuk memperluas penerapan media ini melalui kolaborasi dengan program pemanfaatan teknologi informasi dalam pencegahan *cyberbullying* yang telah dikembangkan pada konteks lain Ula *et al.* (2025), sehingga media pembelajaran tidak hanya digunakan dalam sesi tatap muka, tetapi juga dapat diakses secara mandiri oleh siswa melalui platform digital sekolah.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran interaktif yang menggabungkan elemen visual, simulasi kasus, dan diskusi kelompok mampu memberikan perubahan signifikan pada pemahaman siswa terhadap *cyberbullying*, baik dari sisi kognitif berupa pengenalan bentuk dan penyebab, maupun dari sisi afektif berupa empati terhadap dampak yang dialami korban, serta dari sisi konatif berupa kemampuan merumuskan respons yang tepat. Perubahan pada ketiga aspek tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dirancang secara kontekstual dan partisipatif dapat memberikan kontribusi nyata bagi individu maupun institusi pendidikan, baik dalam jangka pendek berupa peningkatan pemahaman segera setelah kegiatan, maupun dalam jangka panjang berupa potensi perubahan perilaku digital siswa apabila program tersebut diterapkan secara berkelanjutan dan didukung oleh kebijakan sekolah yang konsisten, sebagaimana ditekankan dalam berbagai upaya pencegahan *cyberbullying* melalui penguatan literasi digital dan pemanfaatan media sosial yang sehat (Purba & Palit, 2025; Sitinjak *et al.*, 2025; Tambunan *et al.*, 2024).

## Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Program Studi Magister Psikologi, Fakultas Psikologi, Universitas Semarang atas dukungan akademik yang diberikan selama proses penelitian ini berlangsung.

## Kesimpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran interaktif yang dirancang melalui kombinasi tayangan visual, simulasi kasus, dan diskusi kelompok mampu meningkatkan pemahaman siswa sekolah menengah secara signifikan terhadap bentuk, penyebab, dan dampak *cyberbullying*. Peningkatan tersebut tercermin pada kemampuan siswa mengenali bentuk-bentuk perundungan digital yang sebelumnya kurang disadari, meningkatnya kesadaran terhadap faktor-faktor sosial yang melatarbelakangi perilaku perundungan, tumbuhnya empati terhadap dampak psikologis yang dialami korban, serta terbentuknya kemampuan awal dalam merumuskan respons yang tepat ketika menghadapi atau menyaksikan situasi *cyberbullying*. Capaian ini menjawab tujuan penelitian yang dirumuskan sejak awal, yaitu mendeskripsikan proses penerapan media pembelajaran, menganalisis peningkatan pemahaman siswa, dan mengidentifikasi tingkat keterlibatan mereka selama kegiatan berlangsung.

Sebagai langkah lanjutan, disarankan agar media pembelajaran yang telah diterapkan dapat diintegrasikan secara berkelanjutan ke dalam program literasi digital sekolah, baik melalui kegiatan intrakurikuler maupun ekstrakurikuler, serta dikembangkan dalam format yang dapat diakses secara mandiri oleh siswa melalui platform digital agar pemahaman yang terbentuk tidak berhenti pada satu kali sesi, melainkan terus diperkuat melalui pengulangan dan keterlibatan jangka panjang. Selain itu, kolaborasi antara pihak sekolah, orang tua, dan tenaga konseling perlu diperkuat agar pemahaman kognitif yang telah dibangun melalui media pembelajaran dapat ditindaklanjuti dengan pendampingan psikologis bagi siswa yang teridentifikasi pernah mengalami atau berisiko mengalami *cyberbullying*, sehingga upaya pencegahan tidak hanya berhenti pada peningkatan pemahaman, tetapi juga berlanjut pada perubahan sikap dan perilaku digital siswa secara nyata dan berkelanjutan.

## Referensi

- Abidah, N. K. K., Andarwulan, T., & Erawanto, V. (2024). Penguatan budaya literasi digital melalui praktik baik pembuatan poster untuk mencegah cyber bullying bagi siswa madrasah aliyah al-maarif singosari malang. *Jurnal Gramaswara*, 4(3), 315–331. <https://doi.org/10.21776/ub.gramaswara.2024.004.03.10>
- Anshary, D. M. A., Sari, D. P., & Zahra, F. A. (2025). *Langkah bijak mencegah cyberbullying di dunia online*. 3(2), 54–58. <https://doi.org/https://doi.org/10.56457/jabdimas.v3i2.290>
- Cahyaningtias, O. A., Darma, W., & Rispatiningsih, D. M. (2024). Pengembangan media pembelajaran berbasis komik digital guna meningkatkan kesadaran dampak bullying terhadap self esteem siswa

- tingkat sekolah dasar. *Dharmas Education Journal (DE\_Journal)*, 5(1), 344–356. <https://doi.org/10.56667/dejournal.v5i1.1324>
- Darmawan, N. H., Hilmawan, H., & Dheva. (2023). *Literasi digital: Pemahaman cyberbullying pada siswa sekolah dasar*. 4(4), 1929–1935. <https://doi.org/https://doi.org/10.53696/27214834.666>
- Darmawan, N. H., Hilmawan, H., Fikri, M., Permatasari, P. I., Setiawan, M. P., Rizal, A., Fatmah, A., Damayanti, A. I., Marisa, I., Azizah, I. R., Hidayanti, L. P., Dwipa, M. G., Pangestu, M. Y., & Lestari, S. (2025). *Sosialisasi dan penyuluhan cyberbullying: Peningkatan pemahaman siswa SDN parungseah 2 kabupaten sukabumi*. 6(4), 2419–2154. <https://doi.org/https://doi.org/10.53696/27214834.1430>
- Darwianis, Pebriyenni, Wirnita, Sri Madona, A., Yuza, A., & Azkiya, ebriyenni 2), Yetty Morelent3), Wirnita4), Ade Sri Madona5), Arlina Yuza6), Hidayati. (2026). *Pelatihan anti bullying dan cyber bullying sebagai upaya pencegahan perundungan di sman 1 kamang magek kabupaten agam*. 6(1), 70–83. <https://iris.bunghatta.ac.id/index.php/iris/article/view/180>
- Harahap, H., Syarifah, L., Rianita, R., & Jati, P. Z. (2025). *Edukasi interaktif berbasis permainan untuk meningkatkan literasi digital dan pencegahan cyber bullying di sekolah dasar*. 4(2), 38–41. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jestmc.v4i2.248>
- Hops.ID. (2024). 45% anak Indonesia jadi korban cyber bullying, berikut pesan para ahli untuk mencegahnya. <https://www.hops.id/ototekno/29412146967/45-anak-indonesia-jadi-korban-cyber-bullying-berikut-pesan-para-ahli-untuk-mencegahnya>
- Mardin, N., Abu, H. N. I., & Qalbi, V. N. (2026). *Penyuluhan hukum terkait upaya pencegahan cyberbullying di sekolah menengah pertama kota palu*. 7(2), 662–672. <https://doi.org/https://doi.org/10.31949/jb.v7i2.15925>
- Purba, T. L. D., & Palit, S. M. L. (2025). *Penerapan ipteks sehat bermedia sosial hindari bullying di kalangan generasi muda*. 3(2), 570–576. <https://gembirapkm.my.id/index.php/jurnal/article/view/953>
- Ramadhani, S., & Sukmawati, I. (2021). Individual counseling using rational emotive behavior therapy (REBT) techniques to increase confidence students in learning. *Current Issues in Counseling*, 1(1), 46–49. <https://doi.org/10.24036/0438cic>
- Sitinjak, E. K., Ziliwu, A., Nababan, R. N., Br, D. L., & Tobing, M. P. L. (2025). *Pencegahan cyberbullying melalui penggunaan media sosial di SMA negeri 1 STM hilir*. 5(2), 344–354. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jh.v5i2.2415>
- Tambunan, W. F., Ardila, P., Girsang, A., & Nugroho, S. (2024). *Penerapan literasi digital dalam pencegahan cyberbullying dan jerat hukum di smp negeri 3 merawang*. 04(2), 43–56. <https://doi.org/https://doi.org/10.33019/besaoh.v4i02.5638>
- Ula, M., Adek, Fasdarsyah, & Tjut, R. (2025). *PKM strategi pemanfaatan teknologi informasi dalam pencegahan cyberbullying untuk siswa*. 4(1), 273–283. <https://doi.org/https://doi.org/10.29103/jmm.v4i1.24208>
- Yonaevy, U., Syarifah, S., & Prananingrum, R. (2024). *Program literasi digital untuk pencegahan cyberbullying dan dampaknya terhadap kesehatan mental remaja*. 4(1), 872–877. <https://doi.org/https://proceeding.unpkediri.ac.id/index.php/seinkesjar/article/view/5713>
- Yuniawati, E. I., Beng, J. T., & Tiatri, S. (2025). *Digital citizenship guna mencegah perilaku cyberbullying*. 1(2), 83–92. <https://doi.org/https://doi.org/10.52188/junu.v1i2.1101>