

Sosialisasi Pengenalan *Cyber Bullying* Pada Anak-Anak Remaja RW 04 Kalibaru, Cilincing, Jakarta Utara

Vidya Kusumawardani¹, Dinar Ayu Chandra Agustin², Indrawati³, Sisman Prasetyo⁴,
Muhammad Lukman Hakim⁵, Hendra Widjayanto⁶, Firman⁷,

Universitas 17 Agustus 1945 Jakarta, Program Studi Ilmu Komunikasi^{1,2}

Universitas 17 Agustus 1945 Jakarta, Program Studi Ilmu Hubungan Internasional³

Universitas 17 Agustus 1945 Jakarta, Program Studi Ilmu Administrasi Publik^{4,6,7}

Universitas 17 Agustus 1945 Jakarta, Program Studi Ilmu Pemerintahan⁵

vidya.kusumawardani@uta45jakarta.ac.id*

ABSTRAK

Artikel ini bertujuan untuk meningkatkan kesadaran dan pemahaman tentang cyber bullying di kalangan anak-anak remaja di RW 04 Kalibaru, Cilincing, Jakarta Utara. Cyber bullying, sebagai bentuk pelecehan online, telah menjadi isu yang serius di era digital, terutama di kalangan remaja yang aktif menggunakan media sosial. Melalui metode sosialisasi dan pendidikan, program ini bertujuan untuk memberikan informasi tentang apa itu cyber bullying, dampaknya, dan cara-cara pencegahan serta penanganannya. Kegiatan ini melibatkan 30 peserta dan menggunakan pendekatan interaktif melalui metode ceramah, tanya jawab dan survey. Penekanan khusus diberikan pada aspek Sikap dan pengetahuan terhadap cyber bullying. Pre-test dan post-test dilakukan untuk mengukur Sikap dan pemahaman peserta. Hasil menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahaman remaja tentang cyber bullying. Peserta lebih sadar akan hak dan tanggung jawab mereka sebagai pengguna internet. Mereka juga belajar tentang pentingnya empati dan etika dalam berinteraksi secara online. Penelitian ini menunjukkan pentingnya edukasi cyber bullying sebagai bagian dari pengabdian kepada masyarakat. Hal ini relevan, terutama dalam upaya preventif terhadap tindakan bullying di ruang digital yang semakin meningkat.

Kata Kunci: Cyber Bullying, Remaja, Sosialisasi, Pengabdian kepada Masyarakat, Media Sosial, Edukasi Digital.

ABSTRACT

This article aims to increase awareness and understanding of cyberbullying among adolescents in RW 04 Kalibaru, Cilincing, North Jakarta. Cyberbullying, as a form of online harassment, has become a serious issue in the digital era, especially among teenagers who are active on social media. Through socialization and educational methods, this program aims to provide information about what cyberbullying is, its impacts, and ways to prevent and handle it. The activity involved 30 participants and used an interactive approach through lectures, question-and-answer sessions, and surveys. Special emphasis was given to the aspects of attitudes and knowledge towards cyberbullying. Pre-tests and post-tests were conducted to measure the attitudes and understanding of the participants. The results showed a significant increase in adolescents' understanding of cyberbullying. Participants became more aware of their rights and responsibilities as internet users. They also learned about the importance of empathy and ethics in online interactions. This study demonstrates the importance of

cyberbullying education as part of community service. This is relevant, especially in preventive efforts against bullying in the increasingly growing digital space.

Keywords: Cyber Bullying, Adolescents, Socialization, Community Service, Social Media, Digital Education.

PENDAHULUAN

Tingkat penetrasi internet di Indonesia sepanjang satu tahun terakhir mengalami peningkatan yang cukup signifikan dari tahun 2022-2023 berdasarkan laporan dari Survey Internet Indonesia pada tahun 2023. Dari jumlah penduduk Indonesia sebesar 275.773.901 pada tahun 2022, diketahui bahwa jumlah penduduk Indonesia yang terkoneksi dengan internet adalah sejumlah 215.626.156 jiwa sehingga secara persentase naik sebesar 78.19% meningkat sebesar 1.17% dimana pada tahun sebelumnya yakni pada tahun 2022 berkisar 77.02% (Anggoro, 2023).

Beberapa alasan mereka menggunakan internet itu bermacam-macam diantaranya berdasarkan data yang diperoleh diketahui bahwa rata-rata pengguna internet menggunakan internet paling besar diantaranya adalah untuk dapat mengakses sosial media sebesar 3.33%, untuk dapat mengakses informasi/berita sebesar 3.15% dan untuk dapat bekerja atau bersekolah di rumah sebesar 3.11%. Sisanya menggunakan internet untuk dapat mengakses layanan publik sebesar 3.05% dan untuk dapat melakukan transaksi online sebesar 2.92% (Anggoro, 2023). Dapat dilihat bahwa kebutuhan utama masyarakat Indonesia adalah untuk dapat mengakses sosial media seperti facebook, Whatsapp, Telegram, Youtube, Instagram dan sebagainya.

Dari beberapa sosial media yang sering digunakan oleh masyarakat Indonesia, jenis media social yang paling banyak digunakan adalah Youtube sebesar 65.41%, Facebook sebesar 60,24%, Instagram 30.51%, Tiktok 26.80%, Whatsapp sebesar 1.57%, Twitter 0.91%. Dengan rata-rata penggunaan internet selama 1-2 jam/hari adalah sebesar 46.16%, untuk 3-4 jam penggunaan internet/hari adalah sebesar 8.46%, penggunaan internet selama lebih dari 4 jam/hari adalah sebesar 7.84%, sedangkan untuk penggunaan internet kurang dari 1 jam, adalah sebesar 12.41%(Anggoro, 2023).

Penggunaan media internet untuk kebutuhan informasi memang sangat mempermudah pengguna dalam mengakses segala bentuk informasi baik selebritas, politik, olahraga, hiburan, agama seni dan sebagainya yang sangat diminati oleh masyarakat. Namun, disisi lain, penggunaan internet yang mempermudah masyarakat dalam mengakses informasi juga dapat memberikan dampak negatif bagi masyarakat apabila tidak dilakukan pengawasan lebih baik, salah satu diantaranya adalah dengan semakin maraknya “*cyber bullying*” di kalangan remaja.

Di tengah rasa keingintahuan akan informasi yang terjadi di dunia luar dan ditambah lagi dengan kemudahan akses dalam mengakses dunia digital tentunya hal ini membuat remaja dihadapkan dengan hal berbahaya dan sangat rentan yaitu *cyberbullying* baik sebagai pelaku maupun sebagai korban. Gempuran *cyberbullying* begitu masif dan hampir tak dapat dibendung. Anak yang menjadi sasaran juga nyaris tak memiliki ruang untuk bersembunyi dari serangan ini.

Menurut Cloronso (2006) menyatakan bahwa *bullying* dapat terjadi karena adanya kekuatan yang tidak seimbang. Pada dasarnya suatu tindakan *bullying* bisa mengandung tiga elemen utama yang saling mempengaruhi, yaitu dimana pelaku atau penindas, korban atau tertindas, dan penonton atau orang yang tidak terlibat secara langsung tetapi turut menyaksikan kejadian tersebut(Sekarayu & Meilanny Budiarti Santoso, 2022)

Cyberbullying dilihat dari asal katanya terdiri dari dua kata yaitu cyber (internet), dan bullying (perundungan). *Cyberbullying* dapat diartikan sebagai perundungan online, perundungan yang dilakukan dalam dunia digital atau dunia maya atau juga dalam media sosial. Perundungan ini dapat dilakukan melalui pesan teks, e-mail, pesan instan, permainan online, situs web, chat rooms, atau melalui jejaring sosial (Fajry & Apsari, 2021). Defini lain mengenai cyber bullying mengutip dari buku *Therapy Self Hater Healing* karya Sari (2020: 18), *cyberbullying* adalah teknologi internet untuk menyakiti orang lain dengan sengaja dan diulang-ulang (Kumparan.Com, 2023). Menurut Alamsyah, (2010) *Cyberbullying* sendiri merupakan bentuk kekerasan yang dialami anak atau remaja dan dilakukan teman seusia mereka melalui dunia cyber. Sedangkan menurut Utami (2014) *Cyberbullying* merupakan kejadian seorang anak atau remaja diejek, dihina, diintimidasi, atau dipermalukan oleh anak atau remaja lain melalui media internet, teknologi digital atau telepon seluler (Irmayanti & Grahani, 2019).

Di tengah hadirnya dunia digital, bentuk *bullying*-an yang dialami remajapun sudah mengalami evolusi yang sebelumnya leboh banyak bersifat fisik, sekarang berevolusi menjadi ujaran kemarahan atau kebencian, yang membuat sasaran perundungan merasa tidak nyaman, hingga akhirnya terganggu secara psikologis. Namun, bisa juga berwujud foto atau gambar yang telah dimodifikasi, hingga potongan video (Natalia, 2023).

Berdasarkan data yang diungkapkan oleh *Dsla Law Firm*, bentuk penindasan/*cyberbullying* ini ada 6, yaitu: (1) *Flaming*; tindakan intimidasi yang bertujuan untuk memprovokasi orang lain dan menyinggung korban. Biasanya berbentuk kata-kata kotor dan penghinaan; (2) *Harassment* pelecehan dilakukan dengan adanya gangguan-gangguan seperti ancaman dan penyebaran konten yang tidak senonoh secara terus-menerus; (3) *Denigration*, pencemaran nama baik merupakan perilaku mengumbar atau menyebarkan fitnah dengan tujuan untuk merusak citra dan reputasi orang lain; (4) *Cyberstalking*, perilaku menguntit seseorang di media sosial. biasanya disertai ancaman. pelaku akan terus menghantui korban hingga keinginannya tercapai atau lelah dengan sendirinya; (5) *Impersonation*, ‘penyamaran’ atau ‘peniruan’ seperti *fake account* ini juga biasanya mudah sekali ditemukan. biasanya pelaku akan membuat email, mencuri foto dan mencuri identitas orang lain untuk mengirim pesan-pesan pemerasan atau pesan yang engga baik kepada orang lain; (6) *Outing and Trickery* (LPM Profesi, 2021)

Seperti yang diungkapkan oleh Eric Alcera, para pelaku *cyberbullying* memiliki keberanian lebih untuk menuliskan kalimat-kalimat jahat yang mungkin tidak akan berani diucapkan secara verbal. Selain itu, penyebaran video dan foto terjadi begitu cepat sehingga dapat menjangkau lebih banyak orang (Natalia, 2023).

Untuk Indonesia, ketiga tindakan *cyberbullying* yang paling sering dilakukan adalah penyebaran *hoax* (berita bohong) dan penipuan sebanyak 47%, ujaran kebencian 27%, dan diskriminasi 13%. Tindakan ini dilakukan oleh 48% orang asing dan 24% terjadi dalam satu minggu berdasarkan data yang diperoleh dari Universitas Negeri Makassar (LPM Profesi, 2021)

Cyberbullying ini bisa dialami oleh seluruh lapisan masyarakat baik dari anak-anak hingga dewasa, namun pada umumnya *cyberbullying* ini paling banyak dialami oleh remaja. Secara data statistik berdasarkan hasil dari Microsoft, dilihat berdasarkan usia *cyberbullying* ini paling banyak dialami oleh generasi Millenial (1980-1995) sebanyak 54%, generasi z (1997-2000) sebanyak 47%, generasi X (1965-1980) sebanyak 39%, dan generasi baby boomers (1946-1964) sebanyak 18%. (LPM Profesi, 2021).

Mengapa remaja paling banyak mengalami *cyberbullying*? Hal ini dikarenakan remaja saat ini mengalami ketergantungan dengan hadirnya internet terutama pada platform sosial media baik itu Youtube, Instagram, whatsapp, facebook dan sebagainya yang dapat mempermudah mereka

dalam berkomunikasi dan bersosialisasi dengan dunia luar tanpa terhalang oleh jarak maupun waktu. Mengingat masa remaja adalah masa yang paling rentan, masa pencatatan jati diri, Sehingga Periode remaja dapat dikatakan merupakan periode yang rentan melakukan berbagai perilaku menyimpang atau kenakalan remaja salah satunya berupa tindakan *bullying*.

Pelaku *cyberbullying* ini biasanya biasa dilakukan baik dari orang-orang yang berasal dari lingkungan kita (orang yang kita kenal) ataupun bisa terjadi dari orang-orang diluar lingkungan kita. Berdasarkan data statistik yang diperoleh dari Universitas Negeri Makassar melalui pengumpulan pendataan dari tiga platform pengukuran yakni Microsoft, Unicef dan U-Report Indonesia diperoleh hasil bahwa sebanyak 48% oleh orang asing dan 24% terjadi dalam satu minggu. Artinya, 52% dilakukan oleh orang yang kita kenal, seperti rekan kerja, teman, pasangan, dan keluarga(LPM Profesi, 2021).

Berdasarkan data yang diperoleh melalui U-Report Indonesia, platform digital yang paling sering menjadi alat /media *cyberbullying* diantaranya adalah melalui social media sebesar 71%, aplikasi chatting 19%, game online 5%, Youtube 1% dan lainnya 4%(LPM Profesi, 2021).

Dalam data yang berbeda terkait dengan platform yang paling banyak digunakan untuk *cyberbullying* adalah Menurut Rosyidah dan Nurdin (2018) media sosial yang memperoleh persentase tertinggi dengan pengguna yang mengalami *cyberbullying* dapat diurutkan dengan Instagram sebesar 42%, Facebook sebanyak 37%, WhatsApp dengan 12%, Youtube sebanyak 10%, dan Twitter dengan 9%(Sekarayu & Meilanny Budiarti Santoso, 2022).

Dalam rangka melakukan pencegahan tindakan *cyberbullying* yang semakin marak di ranah digital, maka dosen-dosen Program Studi Ilmu Komunikasi telah melakukan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat yang dilakukan di RW 04 Kalibaru, Cilincing, Jakarta Utara pada tanggal 6 Agustus 2023 dengan judul kegiatan “*Mengenal Cyberbullying dan Dampaknya Bagi Remaja*”.

Kegiatan ini dilaksanakan dengan bertujuan untuk memperkenalkan kepada remaja-remaja di lingkungan RW 04 Kalibaru, Cilincing mengenai apa itu *cyberbullying*, bentuk-bentuk *cyberbullying*, peran keluarga dan lingkungan sekolah maupun masyarakat untuk mencegah maraknya praktik *cyberbullying* yang terjadi di kalangan remaja.

METODE

Dalam kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat yang telah dilakukan di RW 04 Kalibaru, Cilincing, Jakarta utara dilakukan dengan metode berikut:

- 1) Metode ceramah, yakni memberikan materi atau mensosialisasikan tentang *Cyberbullying* dan Dampaknya Bagi Remaja. Metode ini dilakukan selama 50 Menit menggunakan power point dan alat bantu proyektor.
- 2) Metode tanya jawab dilakukan selama 30 Menit setelah metode ceramah dengan cara memberikan kesempatan kepada peserta untuk menanyakan hal hal yang belum dipahami atau untuk memecahkan masalah khususnya dalam hal *Cyberbullying*.
- 3) Metode survey

Dalam ilmu sosial, Chaterine March menyatakan bahwa survey dipahami tidak sekedar sebagai suatu aktivitas observasi, tetapi juga mencakup aktivitas yang berkaitan dengan bentuk-bentuk pengumpulan data dan metode analisisnya yang bisa dilakukan dengan cara penyebaran kuisioner (*questionnaire*), wawancara mendalam (*in –depth interview*), analisis isi (*content analysis*), jajak pendapat (*polling*) dan melalui telepon (Nunung Prajarto, 2003).

Metode survey yang dilakukan melalui kuisioner sebanyak dua kali, yakni saat sebelum kegiatan sosialisasi (pretest) dan setelah kegiatan sosialisasi tersebut dilakukan (post test) kepada remaja RW 04 Kalibaru, Cilincing, Jakarta Utara. Masing-masing *questionnaire* terdiri dari 4 pertanyaan yang dibagikan kepada 30 (tiga puluh) peserta yang hadir dalam kegiatan sosialisasi tersebut dan terdiri dari 5 kategori jawaban.

No	Daftar Pertanyaan	1	2	3	4	5
		STS	TS	R	S	SS
1	Apakah Anda Mengetahui <i>Cyber Bullying</i> ?					
2	Apakah Anda Mengetahui dan Memahami Bentuk-Bentuk <i>Cyber Bullying</i>					
3	Apakah Anda Mengetahui dan Memahami Dampak <i>Cyber Bullying</i> bagi Remaja dan Anak-Anak?					
4	Apakah Anda Mengetahui dan Memahami Pencegahan dan Penanganan <i>Cyber Bullying</i> bagi Remaja dan Anak-Anak?					

Untuk melihat bagaimana perubahan sikap yang terbentuk dari masyarakat terkait dengan kegiatan sosialisasi Pengenalan *Cyber Bullying* Pada Anak-Anak Remaja RW 04 Kalibaru, Cilincing, Jakarta Utara, maka kami menggunakan pengukuran dengan pendekatan skala Likert dengan skala 5 (SS-Sangat Setuju), 4 (S-Setuju), 3 (R-Ragu-ragu), 2 (TS-Tidak Setuju), dan 1 (STS-Sangat Tidak Setuju) untuk pernyataan positif. Sedangkan untuk pernyataan negative menggunakan pengukuran skala 1 (SS-Sangat Setuju), 2 (S-Setuju), 3 (R-Ragu-ragu), 2 (TS-Tidak Setuju), 1 (STS-Sangat Tidak Setuju).

Skala Likert merupakan pengembangan skala pengukuran yang mengembangkan beberapa pernyataan sikap. Dimana responden memilih satu angka dari masing-masing pernyataan baik pernyataan positif maupun negative (Armando, 2021).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam rangka mengetahui bagaimana perubahan sikap masyarakat pada saat sebelum dan sesudah sosialisai *cyber bullying* ini dilakukan dengan menggunakan pengukuran skala Likert dalam masing-masing pertanyaan baik saat sebelum maupun sesudah kegiatan maka diperoleh hasil sebagai berikut:

Hasil Uji Pengukuran Sikap Peserta Sebelum Sosialisasi Dilakukan

No	Daftar Pertanyaan	1	2	3	4	5
		STS	TS	R	S	SS
1	Apakah Anda Mengetahui <i>Cyber Bullying</i> ?	5	10	10	5	
2	Apakah Anda Mengetahui dan Memahami Bentuk-Bentuk <i>Cyber Bullying</i>	5	10	5	10	
3	Apakah Anda Mengetahui dan Memahami Dampak <i>Cyber Bullying</i> bagi Remaja dan Anak-Anak?			30		

No	Daftar Pertanyaan	1	2	3	4	5
		STS	TS	R	S	SS
4	Apakah Anda Mengetahui dan Memahami Pencegahan dan Penanganan Cyber Bullying bagi Remaja dan Anak-Anak?			30		
	JUMLAH	10	20	75	15	0
	JUMLAH SKOR	10	40	150	60	0
	Σ Skor	260				
	Persentase	173				

Jumlah skor observasi adalah jumlah dari skor masing-masing butir pernyataan hasil observasi yang dikalikan bobot skor menurut skala Likert. Skor maksimal adalah skor maksimal pada skala likert yang dikalikan dengan jumlah butir soal, sehingga $5 \times 4 = 20$. Jumlah Skor yang diharapkan adalah skor maksimal yang dikalikan dengan jumlah responden, sehingga $5 \times 30 = 150$. Perhitungan presentase sikap peserta sebelum sosialisasi dilakukan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\Sigma \text{ skor observasi} = (\text{jumlah} \times \text{skor STS}) + (\text{jumlah} \times \text{skor TS}) + (\text{jumlah} \times \text{skor R}) + (\text{jumlah} \times \text{skor S}) + (\text{jumlah} \times \text{skor SS})$$

Sedangkan presentase pengukuran sikap peserta sebelum kegiatan sosialisasi dilakukan diperoleh hasil sebagai berikut:

$$\text{Persentase sikap} = \frac{\text{skor obsevasi}}{\text{skor yang diharapkan}} \times 100\%$$

Persentase sikap peserta sebelum kegiatan sosialisasi dilakukan diperoleh hasil sebagai berikut:

$260/150 \times 100\% = 173$ (100%). Maka dapat diketahui dari hasil survey sebelum kegiatan sosialisasi dilakukan diketahui 100% peeserta belum mengetahui *cyber bullying*, klasifikasifikasi *cyber bullying*, dampak dan bentuk pencegahan yang dapat dilakukan untuk mengatasi *cyber bullying* tersebut.

Hasil Uji Pengukuran Sikap Peserta Setelah Kegiatan Sosialisasi Dilakukan

No	Daftar Pertanyaan	5	4	3	2	1
		SS	S	R	TS	STS
1	Apakah Anda Mengetahui <i>Cyber Bullying</i> ?	30				
2	Apakah Anda Mengetahui dan Memahami Bentuk-Bentuk <i>Cyber Bullying</i>	25	5			
3	Apakah Anda Mengetahui dan Memahami Dampak <i>Cyber Bullying</i> bagi Remaja dan Anak-Anak?	20	10			
4	Apakah Anda Mengetahui dan Memahami Pencegahan dan Penanganan <i>Cyber Bullying</i> bagi Remaja dan Anak-Anak?	20	10			
	JUMLAH	75	25	0	0	0
	JUMLAH SKOR	375	100	0	0	0

No	Daftar Pertanyaan	5	4	3	2	1
		SS	S	R	TS	STS
	∑ Skor	475				
	Persentase	316				

$$\sum \text{ skor observasi} = (\text{jumlah} \times \text{ skor SS}) + (\text{jumlah} \times \text{ skor S}) + (\text{jumlah} \times \text{ skor CS}) + (\text{jumlah} \times \text{ skor TS}) + (\text{jumlah} \times \text{ skor STS})$$

$$\sum \text{ skor observasi} = (75 \times 5) + (25 \times 4) + (0 \times 3) + (0 \times 4) + (0 \times 5)$$

$$\sum \text{ skor observasi} = 475/150 \times 100\% = 316 (\geq 100\%)$$

Sedangkan presentase pengukuran sikap peserta sebelum kegiatan sosialisasi dilakukan diperoleh hasil sebagai berikut:

$$\text{Persentasi sikap} = \text{ skor obesevasi} / \text{ skor yang diharapkan} \times 100\%$$

Persentasi sikap peserta setelah kegiatan sosialisasi dilakukan diperoleh hasil sebagai berikut:

$475/150 \times 100\% = 173 (100\%)$. Maka dapat diketahui dari hasil survey setelah kegiatan sosialisasi dilakukan *diketahui 100%* peeserta sudah mengetahui *cyber bullying*, klasifikasifikasi *cyber bullying*, dampak dan bentuk pencegahan yang dapat dilakukan untuk mengatasi *cyber bullying* tersebut.

KESIMPULAN

Melalui kegiatan sosialisasi yang melibatkan metode ceramah, tanya jawab, dan survey, program ini memberikan wawasan mendalam tentang apa itu cyber bullying, dampaknya, serta strategi pencegahan dan penanganannya. Partisipasi aktif dari 30 remaja menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam pemahaman mereka mengenai cyber bullying. Hal ini tercermin dari hasil pre-test dan post-test yang menunjukkan adanya perubahan positif dalam sikap dan pengetahuan peserta. Pemahaman yang lebih baik tentang hak dan tanggung jawab sebagai pengguna internet juga menjadi salah satu pencapaian penting program ini.

Lebih jauh, kegiatan ini berhasil meningkatkan kesadaran tentang pentingnya empati dan etika saat berinteraksi online, membekali peserta dengan keterampilan yang diperlukan untuk menghadapi dan mencegah cyber bullying. Kesimpulannya, program sosialisasi ini memberikan kontribusi signifikan dalam upaya preventif melawan cyber bullying di kalangan remaja, yang sangat penting di era digital ini. Kesuksesan program ini menunjukkan pentingnya pendidikan dan sosialisasi tentang cyber bullying sebagai bagian integral dari pengabdian kepada masyarakat, khususnya dalam membentuk lingkungan online yang aman dan sehat bagi generasi muda.

Daftar Pustaka

- Utami, Y. C. (2014). Cyberbullying di kalangan remaja. *Journal Universitas Airlangga*, 3(3), 1-10.
- Riswanto, D., & Marsinun, R. (2020). Perilaku cyberbullying remaja di media sosial. *Analitika: Jurnal Magister Psikologi UMA*, 12(2), 98-111.
- Rifauddin, M. (2016). Fenomena cyberbullying pada remaja. *Jurnal Ilmu Perpustakaan, Informasi, dan Kearsipan Khizanah Al-Hikmah*, 4(1), 35-44.
- Utami, A. S. F., & Baiti, N. (2018). Pengaruh media sosial terhadap perilaku cyberbullying pada kalangan remaja. *Cakrawala: Jurnal Humaniora Bina Sarana Informatika*, 18(2), 257-262.
- Jalal, N. M., Idris, M., & Muliana, M. (2021). Faktor-faktor cyberbullying pada remaja. *IKRA-ITH HUMANIORA: Jurnal Sosial dan Humaniora*, 5(2), 1-9.
- Satalina, D. (2014). Kecenderungan perilaku cyberbullying ditinjau dari tipe kepribadian ekstrovert dan introvert. *Jurnal Ilmiah Psikologi Terapan*, 2(2), 294-310.
- Riduwan, A. (2016). Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat oleh perguruan tinggi. *Ekuitas (Jurnal Ekonomi dan Keuangan)*, 3(2), 95.