

PSIKOEDUKASI LITERASI DIGITAL SEBAGAI UPAYA MEREDUKSI TINDAKAN *CYBERBULLYING* PADA SISWA SMP

Dea Difana Agustin, Lutfi Fauzan*

PPG, Sekolah Pascasarjana, Universitas Negeri Malang
Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia

*Corresponding author, email: lutfi.fauzan.fip@um.ac.id

doi: 10.17977/um064v4i72024p674-680

Kata kunci

literasi digital
psikoedukasi
cyberbullying
ADDIE

Abstrak

Kematangan literasi digital yang rendah berujung pada meningkatnya kasus *cyberbullying* di salah satu SMP Negeri Kota Malang. Selama bulan Januari hingga Maret 2022 terdapat 128 aduan kasus *cyberbullying*. Selama ini Guru BK berfokus pada upaya penanganan, dan belum efektif dilakukan. Salah satu solusi untuk melakukan reduksi *cyberbullying* adalah menggunakan psikoedukasi yang dikolaborasi dengan kemampuan literasi digital. psikoedukasi literasi digital ini bertujuan untuk meningkatkan kematangan literasi digital siswa dengan pemantapan empat pilar literasi *digital*, yaitu *digital skills*, *digital culture*, *digital ethics*, dan *digital safety*. Melalui serangkaian aktivitas dengan menggunakan media poster digital, podcast, dan sosiodrama. Penelitian ini menggunakan model ADDIE untuk mengembangkan produk yang divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan calon pengguna (konselor) berdasarkan aspek ketepatan, kegunaan, kemenarikan, serta kemudahan. Hasil validasi dianalisis menggunakan teknik inter-rater-agreement dan dilakukan perbaikan produk sesuai komentar dan saran dari ahli serta calon pengguna (konselor). Berdasarkan hasil penilaian ahli dan calon pengguna, layanan psikoedukasi literasi digital dinyatakan berterima dan layak.

1. Pendahuluan

Cyberbullying merupakan perilaku agresif yang dilakukan oleh individu/ kelompok melalui media elektronik secara berulang-ulang (Riswanto & Marsinun, 2020). Kebiasaan *cyberbullying* sering dilakukan oleh remaja kepada individu/kelompok yang tidak memiliki kekuatan untuk bertahan (Millenium & Flurentin, 2024). Menurut Kumala & Sukmawati (2020) mengungkapkan bahwa dampak negatif *cyberbullying* dapat dirasakan oleh korban maupun pelaku. Pelaku maupun korban akan beresiko besar mengalami depresi, stress, kehilangan kepercayaan diri, rasa takut, dan cemas serta kekhawatiran yang dapat menyebabkan terjadinya bunuh diri akibat tindakan dari *cyberbullying* (Eleanora & Al Adawiah, 2021).

Salah satu faktor penyebab terjadinya *cyberbullying* adalah kematangan literasi digital yang rendah (Terttiaavini & Saputra, 2022). Selain itu, menurut Ahmad (2022), rendahnya kematangan literasi digital menyebabkan minimnya pengendalian diri yang berujung pada perilaku menyimpang di dunia digital. Selain itu, rendahnya literasi digital juga dapat menyebabkan perilaku menyimpang lainnya antara lain mengakses konten pornografi, menghujat di media sosial, dan munculnya sifat rendah diri (Pratiwi & Pritanova, 2017).

Rendahnya literasi digital tersebut terjadi di salah satu SMP Negeri Kota Malang. Hal ini dibuktikan dari hasil observasi menunjukkan adanya indikasi dan fakta terjadinya tindak *cyberbullying* di kalangan siswa yang cukup serius. Permasalahan *cyberbullying* ini, diperkuat dengan wawancara bersama guru BK, bahwa selama bulan Januari hingga Maret 2022 terdapat

128 aduan kasus *cyberbullying*, diantaranya: 25 kasus *body shaming*, 28 kasus *hate speech*, 20 kasus gosip atau rumor, 26 kasus penyebaran foto atau video aib, dan 29 kasus pengaksesan video porno. Selama ini Guru BK lebih memfokuskan pada upaya penanganan untuk kasus *cyberbullying*. Sudah dilakukan upaya pencegahan untuk mengatasi berbagai problematika yang disebabkan oleh rendahnya kematangan literasi digital. Akan tetapi, upaya melalui kegiatan sosialisasi yang dilakukan oleh guru BK hanya dilakukan sekali tanpa media yang menarik sehingga upaya tersebut belum efektif.

Berdasarkan penelitian terdahulu upaya untuk mereduksi tindakan *cyberbullying* dilakukan dengan cara yaitu: (1) menggunakan modul digital layanan klasikal melalui *platform zedemy* untuk meminimalisir perilaku *cyberbullying* (Putro et al., 2022); (2) menggunakan e-modul bimbingan kelompok teknik *homeroom* untuk mencegah *cyberbullying* pada siswa SMP (Nursanti, 2020); (3) melakukan layanan konseling kelompok untuk mengatasi perilaku *cyberbullying* (Utami, 2019). Namun, berbagai upaya tersebut hanya menasar pada salah satu dari ketiga aspek taksonomi. Padahal dalam rangka mereduksi perilaku *cyberbullying* diperlukan upaya yang dapat meningkatkan ketiga aspek meliputi kognitif, afektif, dan psikomotorik (Barus dan Dwiana, 2016). Sehingga melalui peningkatan aspek-aspek tersebut muaranya akan meningkatkan pemahaman, kesadaran, dan kepekaan siswa untuk mencegah terjadinya tindak *cyberbullying*.

Berdasarkan berbagai problematika dan solusi yang dipaparkan, perlu dilakukan upaya pencegahan tindak *cyberbullying* dengan mengkolaborasikan bimbingan dengan kemampuan untuk mematangkan literasi digital sehingga mampu mereduksi kasus *cyberbullying*. Salah satu solusi untuk mereduksi aksi *cyberbullying* adalah menggunakan psikoedukasi yang dikolaborasikan dengan kemampuan literasi digital. Psikoedukasi literasi digital merupakan serangkaian kegiatan edukasi yang dilakukan melalui berbagai strategi bimbingan yang bertujuan untuk memberikan wawasan dan keterampilan pada siswa agar memahami etika bermedia digital. Hal ini juga diperkuat oleh hasil penelitian Yuli dan Efendi (2022) bahwa Psikoedukasi adalah metode alternatif untuk meningkatkan pengetahuan, memberikan pemahaman, dan penyadaran kepada siswa akan bahaya tindakan *cyberbullying*, sehingga dapat mencegah dan melawan perilaku *cyberbullying* yang terjadi di lingkungan sekolah.

Program psikoedukasi literasi digital ini bertujuan untuk meningkatkan kematangan literasi digital siswa dengan orientasi pada pemantapan empat pilar literasi digital yaitu *digital skill*, *digital culture*, *digital ethic*, dan *digital safety* melalui serangkaian aktivitas dengan menggunakan media (1) poster digital, (2) *podcast*, dan (3) sosiodrama. Serangkaian media ini, terbukti efektif dalam mengurangi perilaku *cyberbullying* bagi remaja (Bhakti, Safitri dan Dewi, 2018; Budiarti dan Aina, 2022). Berdasarkan permasalahan yang dipaparkan, sangat penting untuk melaksanakan upaya preventif atau pencegahan *cyberbullying* melalui program psikoedukasi literasi digital. Program psikoedukasi literasi digital ini, menggunakan prinsip *modelling* dengan menerapkan *hybrid education program* yang bertujuan untuk meningkatkan kematangan literasi digital siswa dengan orientasi pada pemantapan *digital skill*, *digital culture*, *digital ethic*, dan *digital safety*. Adanya pengembangan bimbingan psikoedukasi ini dapat mereduksi tindakan *cyberbullying* di SMP Kota Malang.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan metode penelitian RnD dengan model ADDIE. Terdapat lima tahap penelitian ADDIE antara lain: 1) *analysis*; 2) *design*; 3) *development*; 4) *implementation*; dan 5) *evaluation* (Branch, 2009). Model ADDIE dipilih karena memiliki pedoman yang sangat kompleks sehingga mengembangkan produk pendidikan dengan model ini sangat tepat. Selain

itu model ADDIE memiliki tahap kerja yang sistematis dan dalam setiap fase dilakukan evaluasi dan revisi, sehingga produk yang dihasilkan diharapkan dapat valid (Purnamasari, 2019; Asmayanti dkk., 2020).

Penelitian dilaksanakan pada bulan Juni hingga September 2022 di SMP Negeri 4 Malang. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas 7 di SMP Negeri 4 Malang. Peneliti melakukan beberapa modifikasi pada tahapan pengembangan yang telah disesuaikan dengan situasi serta kondisi di lapangan, antara lain 1) *analysis* (analisis). Peneliti melakukan penyebaran angket *need assessment* kepada siswa serta wawancara bersama konselor SMP Negeri 4 Malang untuk mengetahui permasalahan dan kebutuhan terkait literasi digital. Setelah itu peneliti melakukan analisis hasil *need assessment* dan hasil wawancara bersama konselor; 2) *design* (desain). Peneliti melakukan perancangan produk yang disesuaikan dengan hasil analisis *need assessment* dan wawancara bersama konselor SMP Negeri 4 Malang. Peneliti juga melakukan pembuatan akun instagram dan selanjutnya peneliti juga membuat konsep *feeds* instagram; 3) *development* (pengembangan). Pada tahap ini peneliti mengembangkan hasil kerangka yang disusun pada tahap desain. Dihasilkan produk nyata berupa poster digital, video *podcast*, video sosiodrama, dan buku panduan konselor. Selanjutnya produk ini divalidasi oleh ahli dan calon pengguna (konselor); 4) *implementation* (implementasi). Peneliti melakukan implementasi berupa uji coba produk kepada calon pengguna (konselor) yang bertujuan untuk mendapatkan penilaian dan masukan, serta menguji kelayakan produk; dan 5) *evaluation* (evaluasi). Dilakukan perbaikan terhadap produk yang dikembangkan sesuai masukan dan saran calon pengguna agar didapatkan produk yang sempurna.

Produk media dinilai menggunakan empat aspek keberterimaan, yaitu aspek ketepatan, kegunaan, kemenarikan, dan kemudahan. Instrumen ini dinilai oleh dua ahli materi, dua ahli media, dan dua calon pengguna (konselor) menggunakan skala likert untuk mengukur persepsi atau pendapat seseorang terhadap sesuatu (Pranatawijaya et al., 2019). Terdapat dua data yang dihasilkan, yaitu data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif diperoleh berdasarkan penilaian ahli dan calon pengguna (konselor) yang dianalisis menggunakan model *inter-rater-agreement*, sedangkan data kualitatif diperoleh berdasarkan komentar, kritik, dan saran dari ahli serta calon pengguna (konselor).

3. Hasil dan Pembahasan

Penelitian diawali dengan tahap *analysis* (analisis) yaitu penyebaran angket kebutuhan atau *need assessment* kepada siswa. Selain itu dilakukan wawancara bersama konselor SMP Negeri 4 Malang. Hal tersebut dilakukan untuk memperoleh data awal mengenai edukasi literasi digital serta media layanan BK yang digunakan. Berdasarkan hasil *need assessment* didapat data bahwa 60% siswa SMP Negeri 4 Malang tidak mengetahui apa itu literasi digital karena belum pernah diberikan topik layanan tentang literasi digital. Siswa menuliskan bahwa mereka menginginkan adanya edukasi literasi digital. Selain itu didapat hasil bahwa siswa membutuhkan media yang menarik dan mudah dipahami berupa poster digital, *podcast*, dan sosiodrama. Merujuk pada seluruh data yang diperoleh, peneliti mengembangkan psikoedukasi literasi digital dengan media poster digital *podcast*, dan sosiodrama untuk memberikan mereduksi tindakan *cyberbullying* kepada siswa melalui strategi bimbingan klasikal.

Tahap kedua yaitu *design* (desain). Peneliti melakukan perancangan konsep produk yang dikembangkan. Merumuskan materi literasi digital yang dipaparkan dalam media psikoedukasi dan buku panduan konselor. Peneliti melakukan perancangan konsep poster digital berupa pemilihan warna, ilustrasi, jenis dan ukuran *font* yang akan digunakan untuk membuat produk. Peneliti juga merancang konsep video *podcast* berupa pemilihan *intro* dan *outro*, penyesuaian

angle pengambilan video, serta menuliskan alat yang dibutuhkan untuk membuat video. Dilakukan pembuatan *script* atau panduan *podcast* yang berisi pertanyaan-pertanyaan yang akan didiskusikan dalam video *podcast* serta rambu-rambu sosiodrama. Pembuatan akun media sosial instagram sebagai sarana untuk mempublikasikan media bimbingan klasikal agar dapat diakses secara efisien oleh siswa. Menyusun konsep atau isi dari Buku Panduan Konselor. Pada tahap ini juga dilakukan penyusunan topik psikoedukasi yang meliputi.

Tabel 1. Topik psikoedukasi literasi digital

No	Pertemuan	Topik	Metode
1	Pertemuan ke 1	Kenali dan hindari <i>Cyberbullying</i>	Poster
2	Pertemuan ke 2	Bijak bermedia sosial	Poster
3	Pertemuan ke 3	Sopan santun bermedia sosial	Poster
4	Pertemuan ke 4	Stop Hoaks, saring sebelum <i>sharing</i>	Poster
5	Pertemuan ke 5	<i>Become Cyberbestie to Stop Cyberbullying</i>	Podcast
6	Pertemuan ke 6	<i>Become Cyberbestie to Stop Cyberbullying</i>	Podcast
7	Pertemuan ke 7	<i>Safety to Cut Cyberbullying</i>	Podcast
8	Pertemuan ke 8	<i>Safety to Cut Cyberbullying</i>	Podcast
9	Pertemuan ke 9	Budayakan etika Bermedia Digital	Sosiodrama
10	Pertemuan ke 10	Hadirkan etika dalam ruang digital kita	Sosiodrama

Tahap ketiga yaitu *development* (pengembangan). Peneliti mengembangkan produk media psikoedukasi dan buku panduan konselor sesuai dengan rancangan yang telah disusun pada tahap *design*. Peneliti membuat media poster digital melalui aplikasi canva sebanyak empat buah sesuai dengan konsep, materi, topik, dan hasil angket kebutuhan siswa yang telah disusun pada tahap desain. Ilustrasi dan warna yang terdapat dalam poster digital disesuaikan dengan topik yang telah disusun. Poster digital menggunakan bahasa sederhana yang bertujuan untuk memudahkan siswa dalam membaca dan memahami topik yang ada dalam poster. Media ini dapat diakses melalui instagram @aodigitality. Peneliti juga membuat video *podcast* dengan melibatkan enam siswa SMP Negeri 4 Malang. Pembuatan video ini dilakukan di ruang multi-media atas izin pihak sarana dan prasarana SMPN 4 Malang. Video *podcast* berdurasi selama 10 – 15 menit yang berisi diskusi antara peneliti dengan siswa. Video yang dibuat berjumlah empat buah yang disesuaikan dengan konsep, materi, topik, dan hasil angket kebutuhan siswa. Video *podcast* ini disempurnakan menggunakan aplikasi Capcut untuk menambahkan *intro* dan *outro* serta *subtitle* pada video. Media ini dapat diakses melalui instagram @aodigitality. Penulis juga membuat video sosiodrama berdasarkan rambu-rambu sosiodrama yang telah disusun. Pembuatan video bersama dengan siswa yang telah bersedia untuk mengikuti. Video sosiodrama berjumlah dua buah, disempurnakan menggunakan aplikasi Capcut, dan diunggah pada *reels* instagram @aop_team.

Pada tahap ini juga dikembangkan buku panduan bagi konselor untuk membantu konselor dalam menerapkan layanan psikoedukasi literasi digital bagi siswa SMP untuk mereduksi tindakan *cyberbullying*. Peneliti membuat alat evaluasi produk berupa instrumen penilaian yang selanjutnya diujikan kepada ahli materi, ahli media, dan calon pengguna (konselor). Instrumen ini berguna untuk menilai keberterimaan produk berdasarkan empat aspek yaitu ketepatan, kegunaan, kemenarikan, dan kemudahan. Terdapat 28 item pernyataan yang dikembangkan untuk instrumen penilaian ahli materi, 24 item pernyataan untuk instrumen penilaian ahli media, dan 30 item pernyataan untuk instrumen penilaian calon pengguna (konselor). Alat evaluasi yang dikembangkan berupa angket skala *likert*. Hasil penilaian berupa data kuantitatif yang dianalisis menggunakan Teknik *inter-rater-agreement* serta hasil data kualitatif berupa komentar, saran, dan kritik dari ahli serta calon pengguna (konselor).

Proses pengembangan produk melewati uji materi dan uji media untuk memperoleh penilaian dan masukan terkait validitas produk. Uji materi kepada ahli yang merupakan Dosen dari Departemen Bimbingan dan Konseling serta uji media kepada ahli yang merupakan Dosen dari Departemen Teknologi Pendidikan. Adapun hasil analisis terhadap penilaian ahli materi dan ahli media sebagai berikut.

Tabel 2. Hasil analisis penilaian ahli materi dan ahli media

Uji Produk	Skor	Kriteria	Klasifikasi Validitas
Uji Ahli Materi	0,97	D	Sangat Tinggi
Uji Ahli Media	1,00	D	Sangat Tinggi

Berdasarkan analisis data kuantitatif menggunakan model *inter-rater-agreement* yang telah diuji oleh dua ahli materi menghasilkan indeks validitas sebesar 0,97 terhadap 28 item pernyataan. Hasil skor tersebut termasuk pada klasifikasi validitas sangat tinggi. Hasil uji dari dua ahli media menghasilkan indeks validitas sebesar 1,00 terhadap 24 item pernyataan. Hasil skor tersebut termasuk pada klasifikasi validitas sangat tinggi. Selain itu diperoleh data kualitatif berupa komentar, kritik, dan saran dari para ahli dan dilakukan perbaikan untuk memperoleh hasil produk yang valid. Adapun beberapa perbaikan yang dilakukan antara lain.

Tabel 3. Data kualitatif ahli materi dan ahli media

No	Subjek	Produk Awal	Revisi	Setelah Revisi
1	Ahli Materi	– Subjek tidak disebutkan dalam tujuan RPLBK	– Menambahkan subjek pada tujuan RPLBK	– Menuliskan subjek “siswa” pada tujuan RPLBK
2	Ahli media	– Tidak ada logo UM dan logo media pada <i>cover</i> buku panduan – Terdapat identitas instansi di <i>cover</i> halaman buku panduan	– Menambahkan logo UM dan logo media pada <i>cover</i> buku panduan – Menghilangkan identitas instansi di <i>cover</i> halaman karena di judul halaman dalam sudah ada	– Terdapat logo UM dan logo media pada <i>cover</i> buku panduan – Tidak ada identitas instansi di <i>cover</i> halaman buku panduan

Tahap keempat yaitu implementasi (*implementation*) yaitu melakukan uji coba produk kepada calon pengguna (konselor) yaitu dua Konselor SMP Negeri 4 Malang. Setelah produk dikembangkan dan melewati proses uji materi serta uji media, dilakukan implementasi kepada calon pengguna (konselor) yang bertujuan untuk memperoleh penilaian dan masukan serta menguji kelayakan produk. Hasil uji dari dua calon pengguna (konselor) menghasilkan indeks validitas sebesar 1,00 terhadap 30 item pernyataan dengan kriteria D. Hasil skor tersebut termasuk pada klasifikasi validitas sangat tinggi. Sehingga dapat diinterpretasikan bahwa produk ini sangat tepat, sangat berguna, sangat menarik, dan sangat mudah serta berterima dan layak.

Tahap kelima yaitu evaluasi (*evaluation*), dilakukan perbaikan terhadap produk yang dikembangkan sesuai dengan komentar, kritik, dan saran dari calon pengguna (konselor). Evaluasi ini bertujuan agar produk yang dihasilkan memperoleh nilai yang baik, berterima, serta layak sebagai layanan psikoedukasi literasi digital untuk mereduksi tindakan *cyberbullying* pada siswa SMP. Adapun perbaikan yang dilakukan sesuai komentar, kritik, dan saran calon pengguna (konselor) antara lain.

Tabel 4. Data kualitatif calon pengguna (Konselor)

No	Subjek	Produk Awal	Revisi	Setelah Revisi
1	Calon Pengguna (konselor)	– Terdapat kesalahan penulisan pada beberapa kata dalam buku panduan	– Memperbaiki penulisan kata-kata yang salah dalam buku panduan	– Kesalahan penulisan kata pada buku panduan sudah diperbaiki

Penelitian ini menghasilkan beberapa produk yaitu tersusunnya media poster digital, *podcast*, dan sosiodrama. Selain itu juga menghasilkan buku pedoman untuk guru BK. Layanan psikoedukasi ini diharapkan mampu meningkatkan kematangan literasi digital yang berujung mereduksi tindak *cyberbullying* di sekolah. Pada sebelum, saat, dan sesudah program dilakukan *scaling question* untuk melihat peningkatan kematangan literasi digital siswa. Hal ini bertujuan untuk mengetahui perubahan yang terjadi pada siswa selama proses pelaksanaan layanan. Sehingga dari hasil tersebut, diketahui bahwa program psikoedukasi literasi digital dapat meningkatkan kematangan literasi digital yang mampu mereduksi tindak *cyberbullying*.

Peningkatan kematangan literasi digital ini diharapkan berujung pada penurunan aksi *cyberbullying* yang ada di sekolah. Hal ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Tsaniyah dan Juliana (2019) bahwa literasi digital mampu menangkal hoaks yang termasuk dalam aksi *cyberbullying*. Sehingga diharapkan konselor dapat secara berlanjut menerapkan psikoedukasi literasi digital ini sebagai layanan BK agar tindakan *cyberbullying* di sekolah dapat tereduksi. Hal ini didukung oleh penelitian yang telah dilakukan oleh Yuli & Efendi (2022) bahwa psikoedukasi dapat menjadi alternatif mencari solusi dalam menyelesaikan masalah perilaku perundungan di media sosial dan juga mampu menciptakan iklim sekolah yang kondusif, bebas dari praktik kekerasan serta sekolah yang layak bagi siswa.

Penulis berharap layanan ini dapat terus berlanjut dan mampu mereduksi tindakan *cyberbullying* terutama di tempat penelitian yaitu SMP Negeri 4 Malang. Adapun alasan mengapa layanan ini perlu dilaksanakan sebagai bentuk keberlanjutan adalah: (1) Terbentuk buku pedoman sebagai acuan dalam pelaksanaan program psikoedukasi literasi digital oleh guru BK; (2) SMPN 4 Malang dapat menjadi sekolah rujukan pelaksanaan program pencegahan *cyberbullying*; dan (3) Penerapan program psikoedukasi literasi digital di sekolah-sekolah Kota Malang untuk memutus mata rantai *cyberbullying*.

4. Simpulan

Penelitian ini menghasilkan sebuah layanan psikoedukasi literasi digital untuk mereduksi tindakan *cyberbullying* pada siswa SMP. Adapun produk/media yang dihasilkan yaitu media poster digital, *podcast*, sosiodrama, dan buku panduan bagi konselor. Seluruh produk yang dikembangkan sudah tervalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan calon pengguna (konselor) serta memenuhi empat aspek keberterimaan yaitu ketepatan, kegunaan, kemenarikan, dan kemudahan. Produk yang disusun juga telah disesuaikan dengan kebutuhan dan kondisi siswa serta perkembangan teknologi. Hasil validasi oleh ahli dan calon pengguna (konselor) memperoleh indeks validitas sangat tinggi atau layak dan berterima. Berdasarkan hasil keberterimaan produk, maka media poster digital, *podcast*, sosiodrama, dan buku panduan layak untuk digunakan konselor dalam mengedukasi literasi digital untuk mereduksi tindakan *cyberbullying* bagi siswa SMP.

Daftar Rujukan

Ahmad, I. F. (2022). Urgensi literasi digital di Indonesia pada masa pandemi COVID-19: Sebuah tinjauan sistematis. *Nusantara: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(1), 1–18.

- Asmayanti, A., Cahyani, I., & Idris, N. S. (2020). Model ADDIE untuk pengembangan bahan ajar menulis teks eksplanasi berbasis pengalaman. In *Seminar Internasional Riksa Bahasa* (pp. 259–267).
- Barus, R. K. I., & Dwiana, R. (2016). Cyberbullying dan sikap pelajar di Kota Medan. *Jurnal Penelitian Pers dan Komunikasi Pembangunan*, 20(2), 99–108.
- Bhakti, C. P., Safitri, N. E., & Dewi, A. C. (2018). Strategi layanan bimbingan dan konseling untuk mengurangi perundungan siber di kalangan remaja. *Jurnal Psikoedukasi dan Konseling*, 2(2), 1–7.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach* (Vol. 722). Springer.
- Budiarti, E., & Aina, R. E. (2022). Pola pelaksanaan bimbingan klasikal secara cyber menggunakan media podcast sebagai upaya meningkatkan motivasi berprestasi mahasiswa UIN Antasari Banjarmasin pasca pandemi COVID-19. *Jurnal Mahasiswa BK An-Nur: Berbeda, Bermakna, Mulia*, 8(2), 29–39.
- Eleanora, F. N., & Al Adawiah, R. (2021). Sosialisasi bahaya dan dampak cyberbullying (perundungan dunia maya) bagi pelajar di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 3 Bekasi. *Jurnal Pengabdian Bareleng*, 3(1), 70–72.
- Kumala, A. P. B., & Sukmawati, A. (2020). Dampak cyberbullying pada remaja. *Alauddin Scientific Journal of Nursing*, 1(1), 55–65.
- Millenium, B. B. A., & Flurentin, E. (2024). Profil Perilaku Cyberbullying pada Remaja dan Implikasinya terhadap Layanan Bimbingan dan Konseling. *Journal of Innovation and Teacher Professionalism*, 2(2), 171–183. <https://doi.org/10.17977/um084v2i22024p171-183>
- Nursanti, F. A. (2020). Pengembangan e-modul bimbingan kelompok teknik homeroom untuk mencegah cyberbullying pada siswa SMP. [Unpublished master's thesis]. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Pratiwi, N., & Pritanova, N. (2017). Pengaruh literasi digital terhadap psikologis anak dan remaja. *Semantik*, 6(1), 11–24.
- Putro, H. Y. S., et al. (2022). Modul digital layanan klasikal melalui platform zedemy untuk meminimalisir perilaku cyberbullying. *JPPi (Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia)*, 8(1), 96–101.
- Riswanto, D., & Marsinun, R. (2020). Perilaku cyberbullying remaja di media sosial. *Analitika: Jurnal Magister Psikologi UMA*, 12(2), 98–111.
- Terttiaavini, T., & Saputra, T. S. (2022). Literasi digital untuk meningkatkan etika berdigital bagi pelajar di Kota Palembang. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 6(3), 2155–2165.
- Utami, S. R. R. (2019). Pemberian layanan konseling kelompok untuk mengatasi perilaku cyberbullying di SMP Negeri 6 Binjai. [Unpublished master's thesis]. Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
- Yuli, Y. F., & Efendi, A. (2022). Psikoedukasi upaya mencegah dan melawan perundungan (bullying & cyberbullying) di SMP Unggulan Habibulloh. *Jompa Abdi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(3), 15–23.
- Zen, E. F., Muslihati, M., Hidayaturrehman, D., & Multisari, W. (2020). Pelatihan perilaku respek, empati dan asertif melalui metode role play untuk mencegah bullying di sekolah menengah pertama. *Abdimas Pedagogi: Jurnal Ilmiah Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 40–47.