

PENGARUH LAYANAN INFORMASI DENGAN MEDIA VIDEO ANIMASI UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN CYBERBULLYING SISWA

Rahma Pratiwi¹, I Wayan Dharmayana², Sri Saporahayuningsih³
^{1,2,3}Bimbingan dan Konseling Universitas Bengkulu.
Korespondensi E-mail: pratiwirahma73@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah mengetahui pengaruh pemberian layanan informasi menggunakan media video animasi untuk meningkatkan pemahaman *cyberbullying* siswa kelas X di SMK Negeri 4 Kota Bengkulu. Penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan *one group pre-test post-test design*. Sampel penelitian ditentukan dengan teknik *purposive sampling* siswa kelas X PPLG 1 berjumlah 26 orang siswa. Data dikumpulkan menggunakan instrumen tes dengan dua pilihan benar-salah. Data dianalisis menggunakan rumus *t test*. Hasil penelitian menunjukkan rata-rata pemahaman *cyberbullying* sebelum diberikan perlakuan adadalam kategori sedang dan setelah diberikan perlakuan ada dalam kategori tinggi dengan $t = -12,856$ ($p < 0,05$). Jadi, layanan informasi menggunakan media video animasi efektif untuk meningkatkan pemahaman *cyberbullying* siswa kelas X PPLG 1 SMK Negeri 4 Kota Bengkulu. Penelitian ini menyarankan kepada guru bimbingan dan konseling untuk menggunakan layanan informasi menggunakan media video animasi untuk meningkatkan pemahaman *cyberbullying* siswa.

Kata Kunci: *layanan informasi, video animasi, cyberbullying*

THE EFFECT OF GROUP COUNSELING SERVICES ON THE DEVELOPMENT OF SELF-ESTEEM FOR STUDENTS WITH LOW ACADEMIC ACHIEVEMENT

ABSTRACT

The purpose of this study was to determine the effect of providing information services using animated video media to increase understanding cyberbullying class X students at state vocational school 4 Bengkulu City. This research is an experimental research with one group pre-test post-test design. The research sample is determined by the technique purposive sampling class X PPLG 1 totaling 26 students. Data was collected using a test instrument with two true-false choices. Data were analyzed using the formula t test. The results of the research show an average understanding cyberbullying before being given treatment it was in the medium category and after being given treatment it was in the high category with $t = -12.856$ ($p < 0.05$). So, information services using animated video media are effective in increasing understanding cyberbullying class X PPLG 1 at state vocational school 4 Bengkulu City. This study suggests guidance and counseling teachers to use information services using animated video media to increase understanding cyberbullying student.

Keywords: *information services, animated video, cyberbullying*

PENDAHULUAN

Teknologi dunia digital saat ini berkembang semakin pesat. Teknologi diibaratkan seperti dua mata pisau. Satu sisi dapat memberikan kemudahan untuk kehidupan manusia, salah satunya yaitu pada dunia pendidikan karena proses pembelajaran dapat menjadi lebih mudah tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu. Namun, di sisi lain teknologi dapat menjadi boomerang bagi orang yang tidak bijak dalam menggunakannya (Palupi & Norhabiba, 2021).

Penyalahgunaan teknologi akan memicu munculnya perilaku negatif, salah satunya yaitu perilaku *cyberbullying*. *Bullying* menjadi salah satu permasalahan yang sering terjadi dalam proses penyelenggaraan pendidikan dan pembelajaran di sekolah (Almadani, 2023). Menurut Sejiwa (dalam Zakiyah et al., 2017) *bullying* adalah perilaku agresif yang dilakukan oleh individu atau sekelompok orang secara fisik maupun psikologis sehingga membuat korban tertekan, trauma dan tidak berdaya.

Kasus *Bullying* tidak hanya dapat terjadi secara langsung di sekolah namun sekarang telah menemukan lapangan baru yang membuat pelaku lebih leluasa untuk melakukan tindakan ini yaitu melalui dunia maya (Syaputri, 2018). Media sosial tercatat menjadi situs yang paling banyak terjadi kasus *bullying* karena penggunaan media sosial sebagian besar adalah remaja dan anak-anak (Hidajat et al., 2015).

Berdasarkan laporan Survei Internet Indonesia yang disusun oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) per 2021-2022 (Q1), tingkat penggunaan internet pada anak usia 5-12 tahun mencapai 62,43%, sedangkan pada anak usia 13-18 penggunaan internetnya sebesar 99,16%. Sebanyak 90,6% anak usia 13-18 tahun tersebut mengakses internet melalui gadget (Bayu, 2022).

Netizen Indonesia terkenal dengan sifatnya yang ramah di dunia nyata, namun hal tersebut berbanding terbalik dengan sifat netizen Indonesia di dunia maya. Berdasarkan hasil survei *Digital Civility Index* atau Indeks Keberadaban Digital yang dirilis oleh Microsoft pada bulan Februari 2021 menunjukkan pengguna internet Indonesia berada pada peringkat 29 dari 32 negara di dunia yang mengikuti survei tersebut atau dengan kata lain netizen Indonesia dipandang sebagai netizen yang tidak sopan atau tidak beradab dalam menggunakan internet (Ekklesia, 2022).

Menurut hasil penelitian Center for Digital Society (CFDS) pada Agustus 2021 bertajuk *Teenager-Related Cyberbullying Case in Indonesia* yang dilakukan kepada 3.077

siswa SMP dan SMA usia 13-18 dari 34 provinsi di Indonesia. Hasil penelitian terkait cyberbullying tersebut menyebutkan sebanyak 1.895 siswa (45,35%) mengaku pernah menjadi korban, sementara 1.182 siswa (38,41%) lainnya menjadi pelaku (Asriani et al., 2021). Perundungan daring dalam jajak pendapat U-Report terhadap 2.777 anak muda Indonesia berusia 14-24 tahun menemukan bahwa 45% dari mereka pernah mengalami perundungan daring. Tingkat pelaporan dari anak laki-laki sedikit lebih tinggi dibandingkan anak perempuan (49% dibandingkan dengan 41%). Jenis perundungan daring yang paling banyak terjadi menurut 1.207 responden U-Report: Pelecehan melalui aplikasi chatting (45%), penyebaran foto/video pribadi tanpa izin (41%), dan jenis pelecehan lain (14%) (Unicef, 2017). Berdasarkan data di atas menggambarkan bahwa semakin maraknya kasus cyberbullying.

Cyberbullying adalah perilaku negatif yang dilakukan oleh seseorang atau kelompok tertentu dengan cara mengirimkan pesan teks, foto, gambar meme, dan video ke akun media sosial seseorang dengan tujuan untuk menyindir, menghina, melecehkan, dan mendiskriminasi orang lain (Aprilia & Diany, 2022). Pada umumnya *cyberbullying* dapat terjadi pada media sosial, *platform chatting* dan *game online*. Situs jejaring sosial yang sering terjadi *cyberbullying* seperti *Whatsapp*, *Facebook*, *Instagram*, *Twitter*, *Line*, *Tik-Tok*, dan *Snapchat*. Cara pembullyiannya beragam mulai dari mengancam, menghina, menyebarkan berita hoax, bahkan melakukan tindakan asusila. *Cyberbullying* dapat dilakukan dengan mudah karena tidak berhadapan langsung dengan korban (Rihardi et al., 2022).

Menurut Joven dan Gross (dalam Imani et al., 2021) di Indonesia kasus *cyberbullying* tidak banyak terungkap, dikarenakan tidak semua korban mau berbicara kepada teman, orang tua, maupun guru. Sementara itu, *cyberbullying* memiliki dampak yang buruk bukan hanya kepada korban tapi juga kepada pelaku. Dampak dari tindakan *cyberbullying* adalah korban merasa sedih, cemas, takut dan tidak dapat berkonsentrasi di sekolahnya. Selain itu tindakan *cyberbullying* secara terus menerus akan menyebabkan korban menjadi depresi, mengurung diri sendiri, bahkan bunuh diri (Mahendra & Pratiwi, 2020).

Kasus *cyberbullying* diibaratkan seperti fenomena gunung es, dimana di publik terlihat sedikit namun kenyataannya kasus ini telah banyak terjadi (Sukmawati & Kumala, 2020). *Cyberbullying* berpotensi terjadi kepada siapa saja dan kapan saja tanpa mengenal ruang dan waktu terutama pada remaja usia sekolah. Seringkali korban tidak mengetahui

bahwa pernah menjadi korban dari perilaku *cyberbullying* karena kurangnya pemahaman. Fenomena ini merupakan masalah serius yang membutuhkan penyelesaian dan penanganan.

Berdasarkan hasil survei awal untuk melihat gambaran fenomena *cyberbullying* ditemukan bahwa siswa menggunakan gadget di sekolah untuk mengakses media sosial dengan persentase sebesar 81,7%, siswa seringkali tidak mengetahui bahwa pernah menjadi korban bahkan pelaku *bullying* saat berkomunikasi di media sosial dengan persentase sebesar 61,7%, siswa yang pernah menerima pesan yang berisi kata-kata kasar, ancaman, ejekan, hinaan pada akun media sosial dengan persentase sebesar 68,3% sedangkan siswa yang pernah mengirim pesan yang berisi kata-kata kasar, ancaman, ejekan, hinaan pada akun media sosial dengan persentase sebesar 47,5% serta terdapat siswa yang pernah menyebarkan foto/video memalukan temannya di media sosial dengan persentase sebanyak 34,1%. Pada saat survei awal peneliti juga bertanya kepada siswa mengenai apa itu *cyberbullying* namun tidak satupun siswa yang menjawab.

Fenomena di atas menunjukkan kurangnya pemahaman siswa mengenai *cyberbullying*. Jika hal ini tidak segera ditangani maka akan berdampak pada kesehatan fisik maupun psikologis korban *cyberbullying*. Korban cenderung mengalami gangguan seperti takut, sedih, cemas, sulit berkonsentrasi yang mengakibatkan menurunnya prestasi belajar, tidak percaya diri dan frustrasi. *Cyberbullying* dapat lebih berbahaya dari *bullying* tradisional karena penyebaran video dan foto yang sangat cepat dan dapat meninggalkan jejak digital. Sebelum kasus *cyberbullying* ini semakin marak terjadi maka peneliti memberikan layanan informasi dengan menggunakan media video animasi sebagai upaya untuk meningkatkan pemahaman siswa mengenai *cyberbullying*.

Sebagai tenaga pendidik guru berperan penting untuk memberikan pemahaman terhadap siswa terutama informasi mengenai *cyberbullying* agar siswa dapat mencegah terjadinya perilaku tersebut. Salah satu layanan bimbingan dan konseling yang dapat diberikan yaitu layanan informasi (Afiah et al., 2021). Prayitno & Amti (2008:259) mengemukakan bahwa layanan informasi bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada individu yang membutuhkan tentang berbagai hal yang diperlukan dalam melaksanakan tugas perkembangannya atau untuk menentukan arah suatu tujuan atau rencana yang dikehendaki. Dalam penelitian ini layanan informasi merupakan suatu upaya yang bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada siswa mengenai *cyberbullying*.

Media pembelajaran digunakan oleh peneliti agar informasi dapat tersampaikan

dengan baik. Dalam pelayanan Bimbingan dan Konseling diperlukan media yang dapat membantu pemberian layanan informasi bagi peserta didik. Penggunaan media yang menarik dalam layanan informasi dapat menciptakan interaksi antara guru dengan peserta didik seperti dapat memotivasi peserta didik untuk bertanya dan meningkatkan keaktifan atau partisipasi peserta didik dalam mengikuti layanan informasi. Guru bimbingan dan konseling berperan sebagai penggerak atau pembimbing sedangkan peserta didik berperan sebagai penerima atau yang dibimbing sehingga dengan media yang menarik bisa tercipta interaksi edukatif (Zaini et al., 2020).

Menurut Limbong (dalam Farida et al., 2022) menjelaskan bahwa video animasi merupakan salah satu inovasi media pembelajaran dengan menggunakan teknologi multimedia. Video adalah rekaman gambar bergerak yang disertai dengan suara. Sedangkan animasi adalah kumpulan gambar yang diolah dan disusun secara khusus sehingga menghasilkan sebuah gerakan. Jadi, video animasi merupakan gabungan antara media audio-visual berupa kartun sehingga dapat menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran.

METODE

Desain penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah desain penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen jenis *one group pre-test – post-test design*. Penelitian ini melihat tingkat pemahaman *cyberbullying* sebelum diberikan *treatment* yang diukur dengan *pre-test* dan tingkat pemahaman *cyberbullying* setelah diberikan *treatment* yang diukur dengan *post-test*. Kemudian dilakukan pengukuran terhadap hasil *pre-test – post-test* untuk melihat apakah ada pengaruh pemberian layanan informasi menggunakan video animasi terhadap pemahaman *cyberbullying* pada siswa. Penentuan subjek penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling* diambil berdasarkan ciri dan karakteristik yang ditentukan oleh peneliti. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X SMK Negeri 4 Kota Bengkulu. Kemudian dengan teknik *purposive sampling* didapatkan kelas X PPLG1 yang paling *representative*.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan instrumen tes dengan pilihan dua jawaban benar-salah. Menurut Kriesna Kharisma (2020:6) instrumen tes adalah teknik pengumpulan data berisi pertanyaan yang digunakan untuk mengukur kemampuan seperti keterampilan, pengetahuan intelegensi, serta kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh siswa. Instrumen divalidasi terlebih dahulu untuk melihat butir-butir item mana

yang relevan dan baik digunakan pada instrumen *pre-test* maupun *post-test*. Instrumen tes sebelum divalidasi berjumlah 50 butir item. Kemudian setelah divalidasi menggunakan aplikasi *SPSS* item berkurang menjadi 44 butir item yang valid.

Berdasarkan uji reliabilitas yang dilakukan pada penelitian ini diperoleh nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,967. Dapat dilihat nilai *Cronbach's Alpha* > 0,7 yaitu 0,967 berarti instrumen reliabel dan baik digunakan. Reliabilitas mempengaruhi jika nilai yang didapatkan baik, dilihat melalui kriteria penentuan item berdasarkan korelasi item total, biasanya menggunakan kriteria batasan >0.30. Butir item yang mempunyai koefisien dengan skor paling rendah 0.30 daya bedanya dikatakan sudah cukup, sedangkan butir item yang mempunyai koefisien rendah. Pengujian hipotesis pada penelitian ini menggunakan *paired sampel t-test* dengan tujuan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan sebelum dan sesudah pemberian *treatment* berupa layanan informasi menggunakan video animasi terhadap tingkat pemahaman *cyberbullying* siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

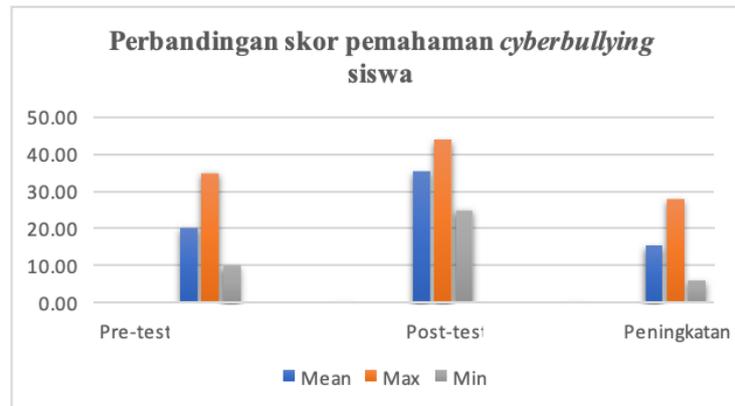
Kategorisasi data pada penelitian yang ditujukan dengan memperoleh posisi individu dalam perkumpulan dengan jenjang yang diatur berdasarkan pada atribut yang diukur. Pada kategorisasi penelitian ini terdapat tiga kategori. Kategorisasi pada penelitian dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 1
Kategorisasi Data Penelitian

Kategori	Rentang skor	Persentase
Tinggi	<29,5	67-100%
Sedang	15-29,2	34-66%
Rendah	>14,66	0-33%

Pengukuran diberikan sebelumnya untuk mendapatkan siswa yang sesuai dengan ciri kategori, berdasarkan hal tersebut, kemudian didapatkan siswa yang sesuai untuk mendapatkan *treatment* berupa layanan informasi menggunakan video animasi yaitu kelas X PPLG 1 SMK Negeri 4 Kota Bengkulu. Hasil *pre-test* menunjukkan siswa yang terindikasi memiliki tingkat pemahaman *cyberbullying* siswa termasuk kedalam kategori sedang,

sedangkan setelah diberikan *treatment*, tingkat pemahaman *cyberbullying* siswa mengalami peningkatan termasuk ke kategori tinggi. Perbandingan antara tingkat *pre-test* dan *post-test* dengan sampel sebanyak 26 orang siswa yang mendapatkan *treatment* berupa layanan informasi menggunakan video animasi dapat dilihat pada gambar 1:



Gambar 1

Perbandingan Skor *Pre-Test* dan *Post-Test* Pemahaman *Cyberbullying*

Pada Gambar 1 perbandingan di atas menunjukkan adanya peningkatan hasil pemahaman *cyberbullying* siswa setelah diberikan *treatment* berupa layanan informasi menggunakan video animasi, dengan memperhatikan pada nilai rata-rata sebelum diberikan *treatment* berjumlah 20,19 dan setelah diberikan *treatment* terjadi peningkatan sebesar 35,50. Berikut merupakan kesimpulan data pada penelitian ini dapat dibuktikan melalui uji hipotesis pada tabel 2 menunjukkan hipotesis dengan rumus uji *Paired Sample T-Test* sebagai berikut:

Tabel 2

Hasil Uji *Paired Sampel T-Test*

	Uji t	df	Sig (2-Tailed)
<i>Pre-test – Post-test</i>	-12.856	25	.000

Berdasarkan hasil perhitungan pada tabel 4.5 diatas dapat diketahui hasil uji-t sebesar -12.856 dengan taraf signifikansi 0,000 maka H_0 ditolak dan H_a diterima sehingga dapat disimpulkan ada pengaruh yang signifikan dalam pemberian layanan informasi dengan menggunakan media video animasi untuk meningkatkan pemahaman *cyberbullying* siswa kelas X PPLG 1 SMK Negeri 4 Kota Bengkulu.

Hasil penelitian ini membuktikan bahwa ada pengaruh pemberian layanan informasi menggunakan video animasi untuk meningkatkan pemahaman *cyberbullying* siswa. Sebelum diberikan perlakuan berupa layanan informasi menggunakan media video animasi, pemahaman *cyberbullying* siswa termasuk kedalam kategori sedang. Hal ini menunjukkan kurangnya pemahaman siswa mengenai *cyberbullying*, jika tidak segera diatasi akan menimbulkan berbagai dampak negatif baik bagi korban maupun pelaku.

Willard (2007) menjelaskan bahwa *cyberbullying* merupakan tindakan mengirim atau memposting pesan yang berbahaya dan kejam melalui internet atau teknologi digital lainnya. Willard juga menjelaskan bahwa *cyberbullying* dapat terjadi 24 jam serta 7 hari dalam seminggu serta foto atau video dapat dengan cepat tersebar luas sehingga meninggalkan jejak digital. Seiring dengan perkembangan teknologi, informasi dan komunikasi saat ini dan tingkat penggunaan gadget semakin tinggi sehingga pemahaman *cyberbullying* sangat penting diberikan kepada siswa untuk membekali siswa agar terhindar dari tindakan tersebut.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Rifauddin (2016) *cyberbullying* dapat menimbulkan dampak negatif seperti korban mengalami depresi, kecemasan, ketidaknyamanan, prestasi belajar menurun, *overthinking*, murung, tidak mau bergaul dan menghindari dari lingkungan sosialnya. *Cyberbullying* yang berkepanjangan akan menimbulkan perilaku menyimpang lainnya seperti membolos, kabur dari rumah bahkan melakukan tindakan bunuh diri. Penelitian yang dilakukan oleh Sukmawati & Kumala (2020) juga menunjukkan bahwa korban *cyberbullying* merasa tertekan dan menjadi emosional. Tidak hanya berdampak pada satu aspek saja tetapi *cyberbullying* dapat berdampak pada seluruhaspek kehidupan mulai dari aspek fisik, psikologis dan juga sosial. Menurut Hinduja dan Patchin (dalam Rahmadhani, 2018) dampak negatif *cyberbullying* tidak hanya dirasakan oleh korban tetapi juga berdampak pada pelaku. Pelaku mengalami penurunan harga diri seperti sikap anti sosial, mengalami penurunan kualitas dengan teman sebaya dan kehilangan dukungan dari teman sebaya sehingga berdampak pada kesejahteraan psikologis pelaku.

Untuk memaksimalkan pemberian layanan informasi mengenai pemahaman *cyberbullying* kepada siswa, maka peneliti memilih menggunakan media video animasi. Penggunaan media yang menarik dalam layanan informasi dapat menciptakan interaksi antara siswa dan guru seperti dapat meningkatkan motivasi siswa dalam bertanya dan meningkatkan keaktifan dan partisipasi siswa dalam mengikuti layanan informasi (Zaini et

al., 2020).

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Farida et al., (2022) mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi menunjukkan bahwa penggunaan media video animasi dalam pembelajaran dapat memudahkan siswa dalam memahami materi, dimana materi mudah di baca dan menarik perhatian siswa. Pada penelitian ini, video animasi menjadi menarik dalam pemberian layanan informasi karena terdapat perpaduan antara media audio-visual. Penggunaan media video animasi yang mengandung unsur audio-visual dapat memudahkan siswa memahami makna dari materi yang disampaikan serta meningkatkan fokus, semangat dan motivasi siswa dalam mengikuti kegiatan layanan informasi (Faujiah et al., 2022).

Selain itu penelitian yang dilakukan oleh Nurlatifah (2023) menunjukkan bahwa media video animasi lebih efektif digunakan dalam pemberian materi pembelajaran karena materi mudah dipahami oleh siswa dibandingkan dengan penggunaan media bacaan. Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Juniarti (2022) menunjukkan adanya peningkatan pemahaman etika sosial siswa setelah diberikan layanan informasi dengan berbantuan media video.

Selanjutnya pemberian treatment layanan informasi diberikan sebanyak tiga kali pertemuan, yang kemudian didapat hasil skor peningkatan pemahaman *cyberbullying* setelah pemberian layanan informasi menggunakan media video animasi yang diukur melalui *post-test*, Kemudian dari hasil yang didapat, layanan informasi disimpulkan efektif dalam meningkatkan pemahaman *cyberbullying* siswa kelas X PPLG 1 di SMK Negeri 4 Kota Bengkulu.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti dapat ditarik kesimpulan bahwa pertama, pemahaman *cyberbullying* siswa sebelum diberikan layanan informasi menggunakan video animasi masuk dalam kategori sedang. Kedua, pemahaman *cyberbullying* siswa setelah diberikan layanan informasi menggunakan video animasi menunjukkan adanya peningkatan skor yang masuk dalam kategori tinggi. Ketiga, ada pengaruh pemberian layanan informasi menggunakan video animasi terhadap pemahaman *cyberbullying* siswa kelas X PPLG 1 di SMK Negeri 4 Kota Bengkulu.

DAFTAR PUSTAKA

- Afiah, N., Nisa, A., & Wulansari, L. (2021). Layanan informasi dalam meningkatkan pemahaman *cyberbullying* di media sosial. *Orien: Cakrawala Ilmiah Mahasiswa*, 1(1), 67–72.
<https://doi.org/10.30998/ocim.v1i1.4574>
- Almadani, N. M. R. (2023). *Implementasi Layanan Informasi Dalam Menanggulangi Tindakan Cyberbullying Di Sma Swasta Al-Maksum Desa Cinta Rakyat Kecamatan Percut Sei Tuan*. 2(1), 113–131.
- Aprilia, R., & Diany, R. (2022). Cyberbullying Menjadi Penyebab Utama Dalam Kasus Bunuh Diri. *Hermina Health Sciences Journal*, 2(1), 23–30.
<https://ejournal.poltekkeshermina.ac.id/index.php/hhsj/article/view/19>
- Asriani, D. D., Yulianti, K. Y., Priwati, A. R., Kirana, A. P., Darmawan, P., & Kusumaningtyas, A. P. (2021). Teenager-Related Cyberbullying Case in Indonesia. *Fispol UGM*, August.
- Bayu, D. (2022). *Remaja Paling Banyak Gunakan Internet di Indonesia pada 2022*.
<https://dataindonesia.id/Digital/detail/remaja-paling-banyak-gunakan-internet-di-indonesia-pada-2022>
- Dhamayanti, M. (2021). Bullying: Fenomena Gunung Es di Dunia Pendidikan. *Sari Pediatri*, 23(1), 67. <https://doi.org/10.14238/sp23.1.2021.67-74>
- Ekklesia, D. G. (2022). Digital Civility Index Dan Karakter Bangsa Dalam Wacana Pembangunan. *Kritis*, 31(1), 1–16. <https://doi.org/10.24246/kritis.v31i1p1-16>
- Farida, C., Destiniar, D., & Fuadiah, N. F. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi pada Materi Penyajian Data. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 53–66. <https://doi.org/10.31980/plusminus.v2i1.1521>
- Faujiah, N., Septiani, A.N, Putri, T., & Setiawan, U. (2022). Kelebihan dan Kekurangan Jenis-Jenis Media. *Jurnal Telekomunikasi, Kendala Dan Listrik*, 3(2), 81–87.
- Hidajat, M., Adam, A. R., Danaparamita, M., & Suhendrik, S. (2015). Dampak Media Sosial dalam Cyber Bullying. *ComTech: Computer, Mathematics and Engineering Applications*, 6(1), 72. <https://doi.org/10.21512/comtech.v6i1.2289>
- Imani, F. A., Kusmawati, A., & Amin, H. M. T. (2021). Pencegahan Kasus Cyberbullying Bagi Remaja Pengguna Sosial Media. *Khidmat Sosial: Journal of Social Work and Social Services*, 2(1), 74–83.
<https://jurnal.umj.ac.id/index.php/khidmatsosial/article/view/10433>
- Juniarti, S. (2022). *Pengaruh Layanan Informasi Dengan Berbantuan Media Video Untuk Meningkatkan Pemahaman Etika Sosial Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Pasemah Air Keruh*.
- Kriesna Kharisma P. (2020). Instrumen Penelitian. *Journal Academia*, 2.
- Mahendra, P. A., & Pratiwi, D. E. (2020). Kajian Etiologi Kriminal Terhadap Kasus Cyber Bullying Di Indonesia. *Recidive*, 9(3), 252–258.

- Nurlatifah, A. (2023). Efektivitas Penggunaan Media Video Animasi Dengan Media Bacaan Dalam. *Inovasi Ilmu Pendidikan*, 1(1).
- Palupi, M. F. T., & Norhabiba, F. (2021). Edukasi Literasi Digital pada Remaja dalam Menangkal Cyberbullying. *Jurnal Abdidas*, 2(4), 1014–1020. <https://doi.org/10.31004/abdidas.v2i4.408>
- Prayitno, & Amti, E. (2008). *Dasar-dasar Bimbingan dan Konseling*. PT. Rnika Cipta.
- Rahmadhani, K. (2018). *Layanan Informasi Terhadap Perilaku Cyberbullying Pada Siswa Kelas VIII MTs Al- Muslihin Binjai Tahun Pembelajaran 2018/2019*.
- Rifauddin, M. (2016). Fenomena Cyberbullying pada Remaja (Studi Analisis Media Sosial Facebook). *Khazanah Al-Hikmah : Jurnal Ilmu Perpustakaan, Informasi, Dan Kearsipan*, 4(1), 35–44. <https://doi.org/https://doi.org/10.24252/kah.v4i1a3>
- Rihardi, A. S., Pembayun, G. jaduk, & Yulisliwidika, A. (2022). *Pembentukan Komunitas Anti Cyberbullying di Kalangan Siswa Menengah Atas Sebagai Upaya Preventif Menuju Desa Sukosari Bebas dari Perilaku*. 2(4), 397–404.
- Sukarini, K., & Manuaba, I. B. S. (2021). Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Daring Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(1), 48–56. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i1.32347>
- Sukmawati, A., & Kumala, B. P. A. (2020). Dampak Cyberbullying Pada Remaja. *Alauddin Scientific Journal of Nursing*, 1(1), 55–65. <http://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/asjn/article/download/17648/9946>
- Syaputri, K. I. (2018). *Internet Case: Mengkaji Makna Cyberbullying*. 18(1).
- Unicef. (2017). *Perundungan Di Indonesia: Fakta-fakta Kunci, Solusi, dan Rekomendasi untuk setiap anak*. 1–4. <https://indonesia.ureport.in/v2/opinion/3454/>
- UNICEF. (2020). *Cyberbullying*. <https://www.unicef.org/indonesia/id/child-protection/apa-itu-cyberbullying>
- Willard, E. N. (2007). *Cyberbullying and Cyberthreats : responding to the challenge of online social aggression, threats, and distress*. Champaign, Ill. : Research Press.
- Zaini, A., Dianto, M., & Mulyani, R. R. (2020). Pentingnya Penggunaan Media Bimbingan dan Konseling dalam Layanan Informasi. *Prosiding Seminar Nasional Bimbingan Dan Konseling Universitas Negeri Malang, 1986*, 126– 131.
- Zakiah, E. Z., Humaedi, S., & Santoso, M. B. (2017). Faktor Yang Mempengaruhi Remaja Dalam Melakukan Bullying. *Prosiding Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(2), 324–330. <https://doi.org/10.24198/jppm.v4i2.14352>