

SOSIALISASI BIJAK BERMEDIA SOSIAL DAN SEHAT MENTAL SEJAK DINI DI LPDI ASY-SYIFAA' DAN RPTRA PASAR REBO JAKARTA TIMUR

Abdul Basir¹, Anindya Nurani Mutiara Sari², Tedy Aditia³, Syifa Fauziah⁴, Roni Hardianto Lubis⁵, Indah Permata Sari⁶, Juliadi Teratama⁷, Ongki Saputra⁸, Abdul Raman Majid⁹, Mia Adriani¹⁰, Fatimah Tuzahro¹¹.

¹⁻¹¹Universitas Mitra Bangsa

abdulbasir@umiba.ac.id¹, anindya.sari@umiba.ac.id², tedy.aditya1009@gmail.com³, rarafauziyahh@gmail.com⁴, ronihardianto121@gmail.com⁵, senagoindahpermatasari@gmail.com⁶, juliaditeratama07@gmail.com⁷, Ongkisaputra0202@gmail.com⁸, romymaryadi20@gmail.com⁹, miaadriani00@gmail.com¹⁰, fatimahtz090201¹¹,

Abstrak

Kegiatan KKN di LPDI Asy-Syifaa' dan RPTRA Gedong Trikora Ps. Rebo Jakarta Timur ini bertujuan untuk meningkatkan kesadaran dan pengetahuan anak-anak SD SMP dan SMK. Kegiatan sosialisasi ini bertujuan untuk meningkatkan kesadaran dan pemahaman peserta mengenai pentingnya bijak bermedia sosial, mengenali bentuk dan dampak *cyber bullying*, serta menerapkan penggunaan internet secara aman dan positif di *era digital*. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini meliputi penyampaian materi edukatif, diskusi interaktif, serta pemberian contoh kasus yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Hasil dari kegiatan sosialisasi menunjukkan adanya peningkatan pengetahuan peserta mengenai bahaya *cyber bullying*, pentingnya menjaga kesehatan mental, serta kemampuan dalam memanfaatkan internet secara lebih bertanggung jawab.

Kata kunci: KKN, *Cyber Bullying*, Kesehatan Mental, Era Digital, Internet Aman.

Abstract

The KKN at LPDI Asy-Syifaa' and RPTRA Gedong Trikora, Pasar Rebo, East Jakarta, aimed to improve awareness and knowledge among elementary, junior high, and vocational high school students. This socialization activity focused on increasing participants' awareness and understanding of the importance of wise social media use, recognizing the forms and impacts of cyberbullying, and implementing safe and positive internet usage in the digital era. The methods applied in this program included the delivery of educational materials, interactive discussions, and the presentation of case examples relevant to daily life. The results of the socialization activities indicated an improvement in participants' knowledge regarding the dangers of cyberbullying, the importance of maintaining mental health, and their ability to use the internet in a more responsible manner.

Keywords: *KKN, cyberbullying, mental health, digital era, safe internet use*

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di era digital telah membawa perubahan signifikan dalam kehidupan masyarakat, khususnya bagi anak-anak dan remaja. Akses internet dan media sosial yang semakin mudah memberikan berbagai manfaat, seperti kemudahan memperoleh informasi, sarana komunikasi, serta media pembelajaran. Namun, di sisi lain, penggunaan media sosial yang tidak bijak dapat menimbulkan berbagai permasalahan, salah satunya adalah *cyber bullying* yang berdampak negatif terhadap kesehatan mental anak dan remaja.

Pendidikan menjadi pondasi yang sangat penting dalam kehidupan setiap individu yang dimulai dari pendidikan dasar, menengah, atas, hingga perguruan tinggi (Nurgiansah, 2021). Pendidikan juga menjadi siklus yang sangat krusial bagi perkembangan serta peningkatan segi akademik dan non-akademik untuk individu tersebut. Kualitas dan mutu pendidikan tentunya akan menentukan kemajuan dalam proses pembangunan dan kemajuan suatu negara (Parijata, 2022). *Psychological Well-Being* (PWB) adalah konsep kesejahteraan psikologis yang dikembangkan oleh Carol Ryff (1989), yang mencakup enam dimensi utama: *self-acceptance* (penerimaan diri), *positive relations* (hubungan sosial positif), *autonomy* (kemandirian), *environmental mastery* (penguasaan lingkungan), *purpose in life* (tujuan hidup), dan *personal growth* (pertumbuhan pribadi).

Dengan melihat kenyataan sosial yang semakin mengarah pada krisis psikologis akibat teknologi, pendidikan harus beradaptasi dengan kebutuhan zaman. Penggunaan teknologi yang semakin meningkat, khususnya di kalangan siswa, sering kali memicu masalah kesehatan mental seperti kecemasan, depresi, dan kecanduan digital Rahmayani (2025). Oleh karena itu, pendidikan perlu memasukkan digital *well-being* sebagai bagian integral dari pembentukan karakter dan kompetensi emosional siswa. Hal ini penting agar siswa dapat menjalani kehidupan digital secara sehat, seimbang, dan bermakna, serta mengembangkan keterampilan untuk mengelola dampak psikologis dari dunia digital.

Perkembangan teknologi digital yang pesat telah mengubah pola hidup dan proses belajar-mengajar di lingkungan pendidikan. Siswa saat ini menghadapi tantangan baru dalam bentuk kecanduan gawai, gangguan kesehatan mental, *cyber bullying*, dan tekanan sosial dari media digital. Dalam menghadapi kondisi ini, muncul urgensi untuk mengintegrasikan digital *well-being* sebagai kompetensi psikologis penting dalam sistem Pendidikan Rahmayani (2025). Pada saat ini peserta didik menghadapi berbagai tuntutan dan tantangan dalam kehidupannya. Mulai dari tuntutan dalam keluarga, tuntutan di sekolah, tantangan dalam pergaulan, serta tantangan dalam hidup bermasyarakat. Tuntutan nilai dari orangtua, tantangan dan dinamika pergaulan teman sebaya, serta norma-norma masyarakat menjadi faktor yang mempengaruhi kesehatan mental peserta didik. Semuanya ini dapat menjadi faktor pemicu munculnya masalah sosial, emosional, perilaku, dan akademik peserta didik. Nuzulia (2023) dalam artikelnya, “Kurikulum Kesehatan Mental pada Pendidikan Indonesia”, menuliskan bahkan dalam kurun waktu dua puluh tahun terakhir, kondisi gangguan kesehatan mental di kalangan anak-anak dan remaja di seluruh belahan dunia mengalami peningkatan, yang mengakibatkan penurunan fungsi individu hingga akhirnya menimbulkan ketidakmampuan mereka menjalankan fungsinya secara normal.

Penggunaan media sosial yang berlebihan dapat berkontribusi pada peningkatan kecemasan dan depresi pada remaja. Media sosial sering kali menjadi platform di mana remaja rentan terhadap *cyber bullying* dan perbandingan sosial yang dapat mempengaruhi persepsi diri dan harga diri mereka (Imani et al., 2021). Sangat nampak bahwa para remaja mengalami masalah serius, yaitu kecemasan berlebihan dan depresi sebagai dampak negatif dari era digital ini. Hal ini tidak bisa diabaikan saja mengingat jumlah penduduk Indonesia tujuh belas persen merupakan remaja berusia antara 10 – 19 tahun. Suatu jumlah yang cukup

signifikan dalam komposisi kependudukan di Indonesia. Melalui kerjasama yang baik, diharapkan program KKN ini dapat memberikan kontribusi yang signifikan dalam meningkatkan kualitas hidup masyarakat di Gedong Trikora Ps. Rebo Jakarta Timur.

2. METODE

Pada KKN ini, kami mengadopsi pendekatan partisipatif dengan melibatkan aktif pengelola RPTRA dan pengurus LPDI Asy-Syifaa'. Kegiatan diawali dengan wawancara mendalam untuk mengidentifikasi kebutuhan dan ekspektasi masyarakat terhadap ruang kesehatan. Berdasarkan hasil wawancara, disusun program edukasi yang meliputi Melalui sesi edukasi yang meliputi pengenalan mengenai perundungan siber, kejahatan siber, serta pasal-pasal dalam UU ITE yang relevan, siswa diharapkan dapat lebih berhati-hati dalam berinteraksi di media kesehatan.

Untuk mengukur efektivitas materi presentasi, kami memberikan kuis singkat kepada peserta di akhir sesi. Hasil kuis menunjukkan bahwa kesehatan besar peserta dapat memahami materi yang disampaikan dan memberikan umpan balik positif terhadap materi yang disajikan. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan pemahaman masyarakat mengenai bahayanya *cyber bullying*, dan bijak bermedia social dan sehat mental sejak dini.

Tabel 1. Rincian Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian

No	Program	Kegiatan
1.	Edukasi Literasi Digital Anak	1. Penyampaian Materi 2. Sesi cerita dan Tanya jawab
2.	Pemberian santunan	Pemberian santunan kepada peserta
3.	Edukasi bijak dalam bersosial media	1. Penyampaian materi 2. Sesi tanya jawab dan pembagian hadiah
4.	Pendidikan Kreatif	1. Edukasi menggambar dan mewarnai 2. Pemberian hadiah dan sertifikat
5.	Pemberian penghargaan	Pemberian plakat kepada LPDI Asy-Syifaa'

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan Kuliah Kerja Nyata adalah salah satu cara untuk mengimplementasikan Tridharma Kesehatan tinggi. Namun, dalam kenyataannya, ada kemungkinan bahwa tujuan KKN tidak sesuai dengan ekspektasi awal, sehingga mahasiswa yang terlibat dalam KKN mungkin tidak memperoleh pengalaman belajar mandiri yang berarti setelah kegiatan tersebut selesai. Selain itu, kondisi kehidupan warga di area KKN mungkin tidak mengalami perubahan yang signifikan. Bahkan, citra institusi kesehatan tinggi di mata masyarakat bisa menjadi lebih buruk. Oleh karena itu, bisa disimpulkan bahwa pelaksanaan KKN dianggap gagal atau tidak efisien. Maka dari itu, tujuan KKN adalah untuk menjembatani antara teori akademik dan praktik di lapangan. Dengan demikian, terjadi kolaborasi yang positif antara mahasiswa dan masyarakat, di mana keduanya saling menghargai dan berkontribusi, serta menunjukkan kasih kesehatan dan kepedulian satu sama lain. KKN juga menjadi alat untuk menerapkan dan mengembangkan pengetahuan serta teknologi, yang dilakukan di luar kampus pada waktu, metode kerja, dan kebutuhan tertentu (Syardiansah, 2019).

Kegiatan pengabdian masyarakat dengan tema “Bijak bermedia kesehatan dan sehat mental sejak dini” dilaksanakan dengan menargetkan Peserta siswa SD SMP dan SMK. Saat ini, perundungan siber semakin marak, terutama di kalangan siswa SMP dan SMA/SMK. Hal ini terjadi karena kurangnya bimbingan dan pemahaman tentang fungsi media kesehatan, kesadaran yang terbatas tentang bagaimana perundungan siber memengaruhi kesehatan mental, dan pelanggaran Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE). Kesehatan mental yang baik di kalangan siswa sangat penting karena memengaruhi perilaku mereka dalam berbagi konten di media kesehatan. Sesi pertama berfokus pada kesehatan mental, bertujuan untuk membantu siswa memahami peran media kesehatan.

Media kesehatan berfungsi sebagai alat komunikasi dan platform untuk interaksi daring. Hal ini membuat berbagi dan menerima informasi menjadi cepat dan mudah, tanpa penyaringan terlebih dahulu. Hal ini dapat menyebabkan kejahatan siber dan perundungan siber. Pada sesi awal, siswa diajarkan tentang perundungan siber dan kejahatan siber, yang dapat memengaruhi kesehatan mental korban. Kejahatan siber mengacu pada aktivitas kesehatan melalui media kesehatan, seperti penipuan melalui Instagram atau peretasan (Supanto, 2016).

Perundungan siber melibatkan pelecehan yang dilakukan secara daring, seperti mengunggah konten yang berbahaya, menghina, atau mengejek melalui media kesehatan (Malihah & Komunikasi, 2018). Hal ini dapat berdampak Kesehatan pada kesehatan mental korban. Menurut penelitian yang diterbitkan dalam Jurnal Pemberdayaan Masyarakat Indonesia (IJCE), Fakultas Ilmu Kesehatan, Universitas Ngudi Waluyo, masalah kesehatan mental dapat menyebabkan depresi mulai dari ringan hingga berat. Beberapa korban tidak melaporkan kejadian dan cenderung menyembunyikannya (Idham, Rahayu, & Sumantri, 2019). Untuk mencegah lebih banyak korban menderita masalah kesehatan mental, perlu dilakukan edukasi kepada siswa tentang kejahatan siber dan perundungan siber. Siswa juga diperkenalkan dengan pasal-pasal terkait dalam UU ITE No. 11 tahun 2008, khususnya Pasal 27 (1), (3), dan (4), yang membahas tentang perundungan siber.

Penerapan hukum ini di Indonesia telah efektif, sehingga siswa didorong untuk berhati-hati dengan konten yang mereka bagikan di media kesehatan. Diharapkan untuk berhati-hati saat memberikan komentar terhadap unggahan siapapun dan apapun. Materi terakhir yang diberikan yaitu edukasi tentang unggahan konten positif yang dapat dilakukan oleh siswa. Pada kesempatan ini, siswa ditunjukkan tentang beberapa konten positif yang berguna dalam kegiatan pembelajaran. Siswa diharapkan dapat menciptakan unggahan konten positif yang berguna sehingga menghasilkan materi berupa uang.

Tim KKN BERAksi merancang beberapa program kerja yang bertujuan untuk meningkatkan peningkatan kesadaran anak-anak terhadap pentingnya penggunaan internet Kesehatan dan bermanfaat. Sehingga anak-anak hingga remaja dapat terhindar dari *cyberbullying* sehingga sehat mental sejak dini. Maka dari itu, Tim KKN BERAksi mengedukasi agar anak-anak hingga remaja dapat bijak dalam bersosial media.

1. Kegiatan Mengenai Edukasi Bijak Bermedia Kesehatan Dan Sehat Mental Sejak Dini

Di hari pertama pada kegiatan pertama, kami memberikan edukasi kepada anak-anak yang berada di Yayasan Asy-Syifaa' tentang pentingnya bijak dalam bermedia social. Pada era digital saat ini, internet merupakan kebutuhan yang sudah tidak bisa dipisahkan karena dibeberapa moment kegiatan sekolah menggunakan internet. Dimana jika tidak

adanya pengendalian dan edukasi tentang *cyberbullying* di media social ini dapat memicu issue Kesehatan mental anak-anak hingga remaja.



Gambar 1. Edukasi Bermedia Sosial

2. Sesi Tanya Jawab Mengenai Sosialisasi Bijak Bermedia Kesehatan Dan Sehat Mental Sejak Dini

Pada sesi ini, peserta diberikan kesempatan untuk menyampaikan pertanyaan, pendapat, serta pengalaman yang berkaitan dengan penggunaan media kesehatan dan dampaknya terhadap kesehatan mental. Diskusi berlangsung secara interaktif dan komunikatif, sehingga peserta dapat lebih memahami materi yang telah disampaikan sebelumnya.

Sesi tanya jawab dilaksanakan sebagai bagian dari kegiatan sosialisasi *Bijak Bermedia Sosial dan Sehat Mental Sejak Dini* bagi peserta LPDI Asy-Syifaa'. Pada sesi ini, peserta diberikan kesempatan untuk menyampaikan pertanyaan, pendapat, serta pengalaman yang berkaitan dengan penggunaan media sosial dan dampaknya terhadap kesehatan mental. Diskusi berlangsung secara interaktif dan komunikatif, sehingga peserta dapat lebih memahami materi yang telah disampaikan sebelumnya.

Sesi ini bertujuan untuk memperdalam pemahaman peserta mengenai materi sosialisasi sekaligus mendorong mereka agar lebih kritis dan sadar dalam menggunakan internet secara aman dan positif. Diharapkan melalui kegiatan tanya

jawab ini, peserta LPDI Asy-Syifaa' mampu menerapkan nilai-nilai bermedia sosial yang sehat dan beretika dalam kehidupan sehari-hari.



Gambar 2. Sesi Tanya Jawab

3. Pembagian Hadiah

Melalui pembagian hadiah ini, diharapkan peserta semakin terdorong untuk memahami dan menerapkan materi yang telah disampaikan, khususnya terkait bijak bermedia sosial, pencegahan cyber bullying, serta pentingnya menjaga kesehatan mental sejak dini. Selain sebagai bentuk penghargaan, pemberian hadiah juga diharapkan dapat menciptakan suasana kegiatan yang lebih menyenangkan dan interaktif.

Pembagian hadiah dilakukan sebagai bentuk apresiasi kepada peserta yang telah berpartisipasi aktif selama kegiatan sosialisasi. Hadiah diberikan kepada peserta yang mampu menjawab pertanyaan dengan benar serta menunjukkan antusiasme dan keaktifan dalam sesi diskusi dan tanya jawab. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi peserta agar lebih bersemangat dalam mengikuti seluruh rangkaian sosialisasi.



Gambar 3. Pemberian Hadiah

4. Pembagian Uang Santunan Kepada Peserta LPDI Asy- Syifaa’

Pembagian uang santunan diberikan kepada peserta LPDI Asy-Syifaa’ sebagai bentuk kepedulian dan dukungan terhadap peserta kegiatan. Santunan ini diharapkan dapat membantu serta memberikan manfaat bagi peserta, sekaligus menjadi wujud nyata dari kegiatan sosial yang dilaksanakan dalam rangkaian program Kuliah Kerja Nyata (KKN).



Gambar 4. Pemberian Santunan

5. Kegiatan Mewarnai Di RPTRA Gedong Trikora

Kegiatan mewarnai dilaksanakan di RPTRA Gedong Trikora sebagai bagian dari rangkaian program Kuliah Kerja Nyata (KKN). Kegiatan ini ditujukan untuk anak-anak sebagai sarana edukatif dan kreatif yang mampu melatih motorik halus, meningkatkan konsentrasi, serta mengembangkan kreativitas sejak dini. Selain itu, kegiatan mewarnai juga menjadi media yang menyenangkan untuk membangun suasana belajar yang positif dan interaktif.



Gambar 5. Kegiatan Mewarnai di RPTRA Gedong

6. Pembagian Hadiah Dan Sertifikat Kepada Peserta

Pembagian hadiah dan sertifikat diberikan kepada peserta sebagai bentuk apresiasi atas partisipasi dan keaktifan mereka selama mengikuti rangkaian kegiatan. Hadiah diberikan kepada peserta yang menunjukkan antusiasme, keberanian, serta kemampuan dalam menjawab pertanyaan dan mengikuti kegiatan dengan baik. Sementara itu, sertifikat diberikan sebagai tanda keikutsertaan peserta dalam kegiatan sosialisasi dan edukasi yang telah dilaksanakan.

Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan motivasi kepada peserta agar terus semangat dalam belajar serta menerapkan nilai-nilai positif yang telah diperoleh, khususnya terkait bijak bermedia sosial, pencegahan *cyber bullying*, dan pentingnya menjaga kesehatan mental sejak dini. Melalui pembagian hadiah dan sertifikat ini,

diharapkan peserta merasa dihargai dan terdorong untuk menerapkan pengetahuan yang telah diperoleh dalam kehidupan sehari-hari.



Gambar 6. Pembagian Hadiah dan Sertifikat

4. KESIMPULAN

Kesimpulan dari kegiatan pengabdian masyarakat dengan tema "Bijak Bermedia Sosial dan Sehat Mental Sejak Dini" menunjukkan pentingnya pendidikan dan pemahaman tentang penggunaan media sosial yang aman dan sehat, terutama di kalangan siswa SD, SMP, dan SMK. Berdasarkan pelaksanaan kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di LPDI Asy-Syifaa' dan RPTRA Gedong Trikora, Pasar Rebo, Jakarta Timur, dapat disimpulkan bahwa kegiatan sosialisasi bijak bermedia sosial dan kesehatan mental sejak dini berjalan dengan baik dan mendapat respons positif dari para peserta. Kegiatan ini mampu meningkatkan kesadaran dan pengetahuan anak-anak tingkat SD, SMP, dan SMK mengenai pentingnya penggunaan media sosial secara bijak, pencegahan cyber bullying, serta pemanfaatan internet yang aman dan bermanfaat di era digital.

Melalui metode penyampaian materi, diskusi interaktif, kegiatan pendukung, serta pemberian apresiasi kepada peserta, terlihat adanya peningkatan pemahaman peserta terhadap dampak *cyber bullying* dan pentingnya menjaga kesehatan mental sejak dini. Selain itu, kegiatan kreatif seperti mewarnai dan pembagian hadiah turut menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mendorong partisipasi aktif peserta.

Dalam menghadapi meningkatnya kasus perundungan siber dan kejahatan siber, program ini berfokus pada peningkatan kesadaran akan dampak negatif dari perilaku tersebut terhadap kesehatan mental. Melalui sesi edukasi yang meliputi pengenalan mengenai perundungan siber, kejahatan siber, serta pasal-pasal dalam UU ITE yang relevan, siswa diharapkan dapat lebih berhati-hati dalam berinteraksi di media sosial.

Selain itu, program ini juga mendorong siswa untuk berbagi konten positif dan bermanfaat, yang tidak hanya dapat meningkatkan pemahaman mereka dalam menggunakan media sosial, tetapi juga memberikan kontribusi positif dalam lingkungan digital. Dengan demikian, kegiatan ini berfungsi sebagai jembatan antara teori dan praktik, memperkuat kolaborasi antara mahasiswa dan masyarakat, serta menunjukkan kepedulian terhadap kesehatan mental generasi muda. Pelaksanaan kegiatan ini diharapkan dapat membawa dampak yang signifikan dalam meningkatkan kesadaran dan pengetahuan siswa, sehingga mereka dapat menghindari jatuh ke dalam jebakan perundungan siber dan menciptakan interaksi yang lebih sehat di dunia maya.

5. SARAN

A. Bagi Mahasiswa

1. Mahasiswa diharapkan dapat meningkatkan kemampuan komunikasi dan pendekatan edukatif agar materi sosialisasi dapat dipahami dengan baik oleh peserta dari berbagai jenjang usia.
2. Mahasiswa disarankan untuk terus mengembangkan pemahaman mengenai isu-isu digital, khususnya terkait cyber bullying dan kesehatan mental, agar informasi yang disampaikan tetap relevan dan aktual.
3. Mahasiswa diharapkan dapat melakukan evaluasi kegiatan secara berkala untuk meningkatkan kualitas dan efektivitas program pengabdian di masa mendatang.

B. Bagi Masyarakat

1. Masyarakat diharapkan dapat meningkatkan kesadaran terhadap pentingnya penggunaan media sosial yang bijak dan bertanggung jawab, khususnya dalam mendampingi anak-anak dan remaja.
2. Orang tua dan lingkungan sekitar disarankan untuk memberikan pengawasan serta arahan yang tepat terkait penggunaan internet agar terhindar dari dampak negatif, seperti cyber bullying.

3. Masyarakat diharapkan dapat menciptakan lingkungan yang aman, nyaman, dan suportif bagi anak-anak, baik di dunia nyata maupun di ruang digital.

c. Bagi Universitas

1. Untuk jumlah anggota kelompok tim KKN lebih diperbanyak agar dapat melaksanakan program kerja yang capaiannya lebih efektif dan efisien.
2. Diharapkan pihak kampus bisa konsisten dalam memberikan format laporan akhir dan format diberikan mudah dipahami oleh mahasiswa.
3. Diharapkan pihak kampus memastikan Dosen Pembimbing Lapangan rajin memonitoring mahasiswa bimbingan agar mahasiswa lebih leluasa konsultasi terkait masalah dihadapi.

DAFTAR PUSTAKA

- Rahmayani, A. (2025). MENANAMKAN DIGITAL WELL-BEING DALAM KURIKULUM: UPAYA MEMBANGUN KESEHATAN MENTAL SISWA DI ERA DIGITAL. JUPERAN: Jurnal Penedidikan dan Pembelajaran Vol. 04, No. 02, Tahun 2025, Hal. 441-449 e-ISSN: 2987-3738.
- Nuzulia, Siti. (2021). KURIKULUM KESEHATAN MENTAL UNTUK PENDIDIKAN INDONESIA. Universitas Negeri Semarang.
- Nurgiansah, T. H. (2021). Pendidikan Pancasila Sebagai Upaya Membentuk Karakter Jujur. Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha, 9(1). <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPP>
- Parijata, N. K. S. K. (2022). Perspektif GURU TERHADAP PENGUATAN KARAKTER DISIPLIN DAN TANGGUNG JAWAB SISWA PADA PEMBELAJARAN DARING DI SMP NEGERI 3 SELAT. (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Ganesha).
- Imani, F. A., Kusmawati, A., & Tohari, M. A. (2021). Pencegahan Kasus Cyberbullying Bagi Remaja Pengguna Sosial Media. KHIDMAT SOSIAL: Journal of Social Work and Social Services, 2(1), 74-83.
- Syardiansah. (2019). Peranan Kuliah Kerja Nyata Sebagai Bagian dari Pengembangan Kompetensi Mahasiswa. JIM UPB (Jurnal Ilmiah Manajemen Universitas Putera Batam), 7(1), 57-68.
- Idham, A., Sumantri, M., Rahayu, P. (2019). Ide dan Upaya Bunuh Diri pada Mahasiswa, Intuisi, 11 (3), 177-183.