



Integrasi Kurikulum Literasi Digital pada Sekolah Alam: Generasi Alpha Tanggap *Cyberbullying* dalam Penggunaan Teknologi

Rahima Nurviani^{1*}, Nurasih², Luh Ayu Auranisa³, Rahmy Zulmaulida⁴

^{1,2,3,4} UIN Sultanah Nahrasiyah Lhokseumawe, Lhokseumawe, Indonesia

E-mail: rahima.nurviani@uinsuna.ac.id

Info Artikel

Diajukan: 26-08-2025

Diterima: 15-09-2025

Diterbitkan: 30-09-2025

Keywords:

Curriculum Integration;
Cyberbullying; Digital
Literacy.

Kata Kunci:

Cyberbullying; Kurikulum
Integrasi; Literasi Digital.



This work is licensed under a
[Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

Abstract

The use of digital devices had already become common in elementary schools and provided many benefits for learning. However, this condition also gave rise to new problems, namely cyberbullying, which posed a serious risk to children. This community service project aimed to provide students of Sekolah Alam Bireuen with an understanding of the concept of cyberbullying, including its definition, negative impacts, and prevention strategies. The activity was carried out with 20 students from grades V and VI. This community service employed the Service-Learning method, involving students in discussions and role-playing so that they could understand the roles in cyberbullying situations, namely victim, perpetrator, and bystander. Students' understanding improved significantly, and they pledged to become "Digital Heroes" who used technology wisely and with empathy. This activity demonstrated that teaching internet safety directly to children was an essential and effective component of contemporary education.

Abstrak

Penggunaan perangkat digital kini umum di sekolah dasar dan memberikan banyak manfaat untuk pembelajaran. Namun, kondisi tersebut juga menimbulkan permasalahan baru, yaitu *cyberbullying* yang menjadi risiko serius bagi anak-anak. Proyek pengabdian ini bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada siswa Sekolah Alam Bireuen mengenai konsep *cyberbullying*, meliputi pengertian, dampak negatif, serta strategi pencegahannya. Kegiatan ini dilaksanakan bersama 20 siswa kelas V dan VI. Pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan metode *Service Learning*, pengabdian ini melibatkan siswa dalam diskusi dan bermain peran (*roleplay*), sehingga mereka memahami peran-peran dalam situasi *cyberbullying* yaitu korban, pelaku, dan saksi. Pemahaman siswa meningkat secara signifikan dan mereka berikrar menjadi "Pahlawan Digital" yang menggunakan teknologi dengan bijak dan penuh empati. Kegiatan ini membuktikan bahwa mengajarkan keamanan berinternet secara langsung kepada anak-anak merupakan bagian yang perlu dan efektif dalam pendidikan masa kini.

Pendahuluan

Perkembangan dunia digital dalam konteks pendidikan siswa sekolah dasar membawa sejumlah keuntungan signifikan, terutama dalam hal personalisasi dan keterlibatan pembelajaran. Teknologi digital memungkinkan penyajian materi melalui konten interaktif dan multimedia, seperti video edukatif dan permainan pembelajaran (*game-based learning*), yang sesuai dengan gaya belajar anak-anak dan terbukti meningkatkan motivasi serta pemahaman konsep (Zhu et al., 2021). Platform pembelajaran adaptif dapat menyesuaikan tingkat kesulitan materi dengan kemampuan individu setiap siswa, sehingga memberikan pengalaman belajar yang lebih terpersonalisasi dan mendukung perkembangan akademik mereka (Contrino et al., 2024; Peng et al., 2019). Selain itu, akses terhadap sumber informasi dan perpustakaan digital yang luas dapat memperkaya wawasan dan membiasakan siswa dengan literasi informasi sejak dini.

Di sisi lain, adopsi teknologi digital dalam pendidikan dasar juga mengandung beberapa kekurangan yang perlu diwaspadai. Paparan layar (*screen time*) yang berlebihan dan tidak terawasi dikaitkan dengan potensi gangguan pada perkembangan kognitif dan sosial-emosional anak, termasuk menurunnya kemampuan berkonsentrasi secara mendalam dan kesulitan dalam interaksi sosial langsung (Muppalla et al., 2023). Risiko distraksi juga sangat tinggi, di mana godaan untuk beralih ke hiburan atau *game* di luar konteks pembelajaran dapat mengalahkan tujuan edukasional (Dontre, 2021). Survey yang dilakukan UNICEF menunjukkan 1% -20% anak-anak pengguna internet di ASEAN mengalami kasus perundungan digital. Ditambah lagi KPAI melaporkan pada tahun 2024 saja, terdapat 41 kasus terlapor kasus kejahatan digital yang dialami oleh anak (Reswari & Susiana, 2025). Lebih lanjut, kesenjangan digital berupa ketidakmerataan akses terhadap perangkat dan koneksi internet yang berkualitas berpotensi memperlebar ketimpangan pencapaian belajar antara siswa dari latar sosio-ekonomi yang berbeda (Warschauer & Xu, 2018).

Lebih jauh lagi, paparan yang tidak terkendali terhadap gawai dan konten digital juga berpotensi mengikis nilai-nilai moral dan empati anak-anak, yang seharusnya menjadi fondasi utama dalam fase pembentukan diri mereka. Penelitian terbaru oleh Arifin dan Marnah (2023) yang terbit dalam Jurnal Didaktika menunjukkan bahwa intensitas penggunaan gawai yang tinggi pada siswa sekolah dasar berkorelasi dengan penurunan perilaku sopan santun dan kemampuan berinteraksi sosial secara langsung. Fenomena ini diperparah oleh mudahnya akses terhadap informasi yang tidak terfilter, sehingga berisiko menyebabkan desensitisasi, yaitu berkurangnya kepekaan anak terhadap perilaku tidak bermoral (Mrug et al., 2016; Tarabah et al., 2016). Oleh karena itu, lingkungan pendidikan dasar menghadapi tantangan urgensi untuk tidak hanya mencetak siswa yang cerdas secara kognitif tetapi juga yang berkarakter kuat di tengah gempuran era digital.

Selain tantangan yang telah disebutkan, penggunaan teknologi digital juga membuka peluang terhadap munculnya perilaku negatif seperti perundungan siber

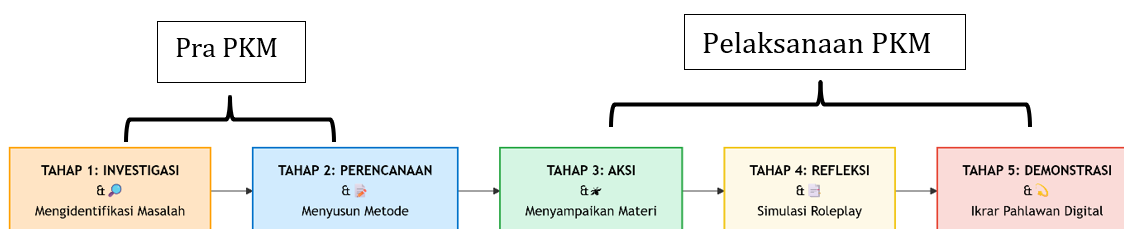
(*cyberbullying*) di kalangan siswa. Lingkungan digital yang seringkali tanpa batas dan pengawasan memungkinkan anak-anak terpapar pada konten yang tidak pantas atau menjadi sasaran ejekan dan intimidasi dari teman sebaya (Bibizadeh et al., 2025). Sebuah studi oleh Gohal et al., (2023) menemukan bahwa siswa sekolah dasar yang aktif menggunakan media sosial menunjukkan kerentanan yang lebih tinggi untuk terlibat dalam *cyberbullying*, baik sebagai pelaku maupun korban. Hal ini sangat berbahaya karena dunia maya dapat memperkuat efek psikologis dari perundungan, di mana ejekan dan komentar jahat dapat tersebar luas dan bertahan lama, sehingga menyebabkan tekanan emosional yang mendalam pada anak (Maurya et al., 2022).

Menyadari kompleksnya dampak negatif ini, upaya pencegahan yang sistematis dan edukatif menjadi sebuah keharusan. Sekolah tidak dapat menghindari teknologi digital, namun harus secara proaktif membekali siswa dengan keterampilan berperilaku santun dan aman di dunia maya (*digital citizenship*). Oleh karena itu, kurikulum pendidikan karakter yang mengintegrasikan nilai-nilai empati dan rasa hormat perlu diperkuat untuk menangkal dampak desensitisasi dari paparan konten digital yang berlebihan (Afif et al., 2024). Dalam konteks inilah, urgensi penyelenggaraan seminar tentang pencegahan dan penanganan *cyberbullying* untuk fase C (kelas 5 dan 6 SD) sebagai bentuk kurikulum integrasi pada Sekolah Alam Bireuen (Sabir) menjadi sangat kritis. Hal ini sebabkan, siswa fase C Sabir dikategorikan pada generasi Alpha yang sudah lumrah terpapar dengan penggunaan *gadget* dan dunia digital. Dari hasil wawancara awal ditemukan bahwa siswa fase C Sabir terutama yang laki-laki sudah terpapar dengan beberapa *game* online yang cukup sarat dengan *bullying* bahkan pelecehan seksual, seperti *Roblox*, *Free Fire*, *Call of Duty*, dan *PUBG* (Perkasa, 2025). Oleh karena itu, seminar tentang *cyberbullying* tidak hanya penting untuk memberikan pemahaman mendalam tentang bahaya dan konsekuensi *cyberbullying*, tetapi juga menjadi wadah strategis bagi guru dan orang tua untuk membangun strategi bersama dalam melindungi anak-anak dan menciptakan lingkungan digital yang lebih positif dan beretika.

Metode

Pengabdian kepada masyarakat (PkM) ini dilaksanakan pada Sekolah Alam Bireuen (Sabir) yang mengusung konsep integrasi kurikulum sains dan Al-quran pada Agustus 2025. Peserta pengabdian masyarakat ini adalah siswa-siswi fase C yaitu kelas V dan VI Sekolah Dasar (SD) yang berjumlah 20 orang. Pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan dengan menggunakan metode *Service Learning* yang terdiri dari tahapan: *investigation*, *preparation and planning*, *action*, *reflection* dan, *demonstration*. Pada tahapan pertama, dosen dan mahasiswa berkolaborasi dalam melakukan investigasi masalah keterpaparan teknologi pada generasi Alpha sehingga ditemukanlah permasalahan *cyberbullying* yang kerap terjadi. Selanjutnya tim melakukan persiapan dan perencanaan metode, materi, dan media ajar yang cocok diberikan kepada generasi

Alpa di Sekolah Alam Bireuen terutama siswa-siswi fase C (kelas 5 dan 6 SD). Lalu, tim mengunjungi lokasi pengabdian guna menyampaikan materi pelatihan tentang *cyberbullying* dengan menggunakan media dan metode yang telah dirancang pada tahapan sebelumnya. Setelah materi *cyberbullying* disampaikan, tim dosen, mahasiswa dan siswa peserta pengabdian melakukan refleksi terhadap informasi yang disampaikan dan pengalaman siswa-siswi di Sekolah Sabir dengan cara studi kasus dan *roleplay*. Rangkaian kegiatan pengabdian diakhiri dengan demonstrasi ikrar pahlawan digital sebagai bentuk janji siswa-siswi untuk menggunakan platform digital secara bijak.



Gambar 1. Tahapan Metode Service Learning

Hasil

Tahapan pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat terkait "Generasi Alpha Tanggap *Cyberbullying* dalam Penggunaan Teknologi" ini terbagi menjadi tahapan aksi, refleksi dan demonstrasi. Pada tahapan aksi, materi mengenai *cyberbullying* diberikan oleh pemateri dengan menggunakan media interaktif berupa slide PPT dan diskusi. Kegiatan ini diawali dengan siswa menebak rangkaian emoji terkait sikap-sikap di dunia digital, lalu mereka mendiskusikan apakah perilaku tersebut boleh dilakukan. Dari berbagai rangkaian emoji yang diberikan, siswa fase C dapat menebaknya dengan benar sebesar 85%. Namun, beberapa dari mereka masih belum dapat memutuskan apakah semua sikap yang direpresentasikan oleh rangkaian emoji merupakan sikap baik atau buruk. Kegiatan selanjutnya yang dilakukan pada tahapan aksi adalah penyampaian materi tentang *cyberbullying*. Dalam tahapan ini siswa-siswi fase C juga mengidentifikasi kira-kira siapa sajakan yang bisa menjadi korban *cyberbullying*. Mereka memiliki berbagai pendapat terkait ilustrasi yang diberikan yang kemudian disimpulkan bahwa semua orang bisa menjadi korban *cyberbullying*:

"Yang pakai kacamata korbannya Miss, karena cupu Miss..."

"Kalau UQ (anonim) bilang, yang pakai jilbab biru Miss, karena muka dia sedih"

Tahapan pelaksanaan pengabdian selanjutnya adalah refleksi, dimana siswa-siswi fase C dihadapkan dengan beberapa situasi dimana mereka harus memilih sikap. Pada situasi sebagai saksi perundungan, siswa-siswi terbagi menjadi dua kelompok, yakni mayoritas siswa-siswi yang memilih mendiamkan perundungan, ketika ditanya alasan sikap yang mereka pilih, siswa-siswi merespon:

"Kan yang penting, kami nggak ikut ejek-ejek orang, Miss... kalo kami lapor guru nanti kami dibilang (ed. dijuluki) tukang ngadu"

Disisi lain, minoritas siswa yang memilih melaporkan perundungan ke orang dewasa, berpendapat:

"Harus dilapor Miss, supaya nggak diulang lagi ejek-ejek orang di hp. Kan kayak Miss bilang, dosa!"

Dari reka kondisi ini, tidak ada siswa-siswi Sabir yang milih untuk ikut-ikutan jika melihat *cyberbullying*. Sedangkan ketika mereka dihadapkan pada situasi sebagai korban *cyberbullying* semua siswa-siswi fase C Sabir memilih untuk melaporkan kejadian tersebut pada orang dewasa. Pada kasus *roleplay* sebagai pelaku perundungan, mayoritas siswa-siswi fase C masih milih untuk menghapus komentar menyakitkan tanpa meminta maaf dan berjanji tidak mengulangi perbuatan *cyberbullying*. Namun sayangnya, hanya sebagian kecil yang memilih meminta maaf dengan tulus pada situasi pelaku *cyberbullying*. Ketika ditanyakan alasan, dua orang siswa berpendapat mewakili teman-temannya sebagai berikut:

"Kan yang penting udah kami hapus WA-nya Miss."

"Kami udah tau salah, kami enggak ulang lagi ejek-ejek kawan di WA grup."

Setelah melakukan *roleplay* sebagai saksi, pelaku dan korban *cyberbullying*, tahapan refleksi ditutup dengan siswa fase C menarik kesimpulan bahwa jika mereka menjadi saksi dan korban, mereka harus melaporkan pada orang dewasa yang bertanggung jawab. Sedangkan jika menjadi pelaku, mereka harus tulus meminta maaf pada korban.

Tahapan terakhir kegiatan pengabdian ditutup dengan siswa-siswi fase C dan pemateri sama-sama mengucapkan ikrar pahlawan digital dengan lantang. Dalam ikrar ini, para siswa berjanji untuk menggunakan internet untuk hal-hal yang baik. Selain itu mereka juga berjanji untuk menyayangi teman-teman baik didunia nyata dan dunia maya.

Dalam dunia digital yang semakin akrab bagi anak-anak, kasus *cyberbullying* atau perundungan dunia maya kini semakin sering terjadi, terutama pada mereka yang kurang mendapatkan pendampingan dan pengawasan dari orang tuanya. Dampak buruknya sangat luas dan memengaruhi semua pihak yang terlibat, baik itu pelaku, saksi, dan tentu saja yang paling menderita adalah korbannya. Sebagai korban, dampak psikologis dan sosial yang dialami sangatlah dalam, mulai dari rasa cemas dan depresi yang meningkat, turunnya prestasi belajar, hingga munculnya pemikiran untuk mengakhiri hidup (Zhu et al., 2021). Para saksi (*bystanders*) yang menyaksikan peristiwa tersebut juga kerap merasakan beban emosional yang berat, sering kali dihantui perasaan bersalah karena tidak dapat membantu atau takut akan menjadi sasaran berikutnya (Macauley et al., 2022). Bahkan, para pelaku pun tidak luput dari konsekuensi, seperti terganggunya perkembangan kemampuan untuk memahami perasaan orang lain serta berpotensi

menghadapi masalah hukum di kemudian hari (Wright, 2023). Oleh karena itu, keterpaparan dunia digital tanpa supervisi pada anak dapat memicu terjadinya *cyberbullying*, tetapi juga memperburuk rangkaian dampak negatifnya yang menyebar ke seluruh lingkungan sosial anak.



Gambar 2. Perkenalan *cyberbullying* melalui media interaktif

Dalam pelatihan bertemakan "Generasi Alpha Tanggap *Cyberbullying* dalam Penggunaan Teknologi", para siswa fase C disajikan materi berupa definisi *cyberbullying*, dan alasan-alasan mengapa *cyberbullying* dikategorikan pekerjaan tercela. Selain itu, mereka juga diajak berfikir kritis tentang siapa saja sebenarnya bisa menjadi korban *bullying*. Kegiatan ini dapat membantu membangun kesadaran siswa-siswi bahwa *bullying* tidak memandang status sosial, fisik dan hal lainnya (Bibizadeh et al., 2025). Selain itu dalam studi kasus dan diskusi, siswa-siswi fase C sekolah Sabir diajak untuk menganalisa kira-kira sikap seperti apa yang harus mereka ambil jika mereka menjadi saksi, korban bahkan pelaku perundungan digital. Hal ini bertujuan membangun kedewasaan siswa-siswi dalam menganalisa resiko dan sikap yang harus mereka ambil ketika terlibat dalam *cyberbullying* (Adawiah & Eleanora, 2023). Semua materi dalam pelatihan ini dibalut dengan tampilan presentasi yang menarik, interaktif dan berpusat pada siswa. Dosen dan mahasiswa yang berkolaborasi dalam kegiatan menyampaikan presentasi dengan bersemangat dan menyenangkan. Kegiatan ditutup dengan pengucapan Ikrar Pahlawan Digital secara bersama antara siswa-siswi fase C sekolah Sabir, Dosen dan Mahasiswa yang terlibat.



Gambar 3. Siswa-siswi Fase C Sekolah Alam Bireuen menganalisis pihak-pihak yang berpotensi menjadi korban *cyberbullying*

Respon dan jawaban-jawaban siswa-siswi Sabir dalam proses analisis kasus menggambarkan bahwa mereka mendapatkan penambahan informasi tentang perilaku *cyberbullying* dan efek buruknya. Selain itu, siswa-siswi juga mendapatkan kesempatan keterpaparan pada kasus *cyberbullying* baik sebagai pelaku, saksi maupun korban. Sehingga mereka menjadi mampu mengambil sikap jika hal-hal dalam *roleplay* dan analisis kasus terjadi pada mereka. Kegiatan pengabdian ini berhasil membuat siswa-siswi fase C Sabir memahami bahwa ketika menjadi saksi dan korban *cyberbullying* mereka harus melaporkan pada orang dewasa, sedangkan ketika menjadi pelaku mereka harus berani meminta maaf dengan tulus kepada korban. Keantusiasan siswa-siswi dalam mengucapkan ikrar Pahlawan Digital juga menjadi bukti bahwa pemahaman mereka terhadap *cyberbullying* menjadi semakin luas.

Kesimpulan

Berdasarkan kegiatan yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa program ini berhasil meningkatkan pemahaman siswa tentang bahaya dunia online. Melalui metode pembelajaran yang interaktif, siswa tidak hanya belajar teori tetapi juga dilibatkan dalam analisis dimana mereka mereka sitasi sebagai pelaku, saksi dan korban *cyberbullying*. Di akhir rangkaian kegiatan tersebut, siswa-siswi fase C Sabir menjadi lebih sadar akan dampak dari kata-kata mereka di internet dan lebih percaya diri untuk mengambil tindakan yang benar, baik ketika mereka melihat, merasakan atau berniat melakukan dan terlibat dalam perilaku *cyberbullying*. Semangat mereka dalam menyatakan ikrar menjadi "Pahlawan Digital" menunjukkan bahwa nilai-nilai kebaikan dan tanggung jawab telah tertanam pada diri mereka. Pengabdian ini dapat dikembangkan dengan melibatkan peran guru dan orang tua secara lebih aktif, sehingga pencegahan *cyberbullying* berlangsung secara berkesinambungan. Selain itu, perluasan program ke

sekolah lain juga penting agar dampaknya semakin luas.

Daftar Rujukan

- Adawiah, R. Al, & Eleanora, F. N. (2023). Perundungan Dunia Maya pada Anak: Tinjauan Fenomena dan Tren dalam Rentang 2016–2020. *Aspirasi: Jurnal Masalah-Masalah Sosial*, 14(1). <https://doi.org/10.46807/aspirasi.v14i1.3065>
- Afif, N., Mukhtarom, A., Nur Qowim, A., & Fauziah, E. (2024). Pendidikan Karakter Dalam Era Digital: Pengintegrasian Nilai-Nilai Moral Dalam Kurikulum Berbasis Teknologi. *Tadarus Tarbawy*, 6(1), 18–32.
- Arifin, M. B. U., & Marnah. (2023). Intensity Analysis of Gadget Use on Learning Disciplines of Elementary School Age Children. *Didaktika: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 6(2), 133–144.
- Bibizadeh, R. E., Procter, R., Girvan, C., Webb, H., & Jirotko, M. (2025). Digitally Un/Free: the everyday impact of social media on the lives of young people. *Learning, Media and Technology*, 50(2), 205–218. <https://doi.org/10.1080/17439884.2023.2237883>
- Contrino, M. F., Reyes-Millán, M., Vázquez-Villegas, P., & Membrillo-Hernández, J. (2024). Using an adaptive learning tool to improve student performance and satisfaction in online and face-to-face education for a more personalized approach. *Smart Learning Environments*, 11(1), 1–24. <https://doi.org/10.1186/S40561-024-00292-Y/FIGURES/7>
- Dontre, A. J. (2021). The influence of technology on academic distraction: A review. *Human Behavior and Emerging Technologies*, 3(3), 379–390. <https://doi.org/10.1002/HBE2.229>
- Gohal, G., Alqassim, A., Eltyeb, E., Rayyani, A., Hakami, B., Al Faqih, A., Hakami, A., Qadri, A., & Mahfouz, M. (2023). Prevalence and related risks of cyberbullying and its effects on adolescent. *BMC Psychiatry*, 23(1), 1–10. <https://doi.org/10.1186/S12888-023-04542-0/TABLES/5>
- Macaulay, P. J. R., Betts, L. R., Stiller, J., & Kellezi, B. (2022). Bystander responses to cyberbullying: The role of perceived severity, publicity, anonymity, type of cyberbullying, and victim response. *Computers in Human Behavior*, 131. <https://doi.org/10.1016/J.CHB.2022.107238>
- Maurya, C., Muhammad, T., Dhillon, P., & Maurya, P. (2022). The effects of cyberbullying victimization on depression and suicidal ideation among adolescents and young adults: a three year cohort study from India. *BMC Psychiatry*, 22(1), 1–14. <https://doi.org/10.1186/S12888-022-04238-X/TABLES/4>
- Mrug, S., Madan, A., & Windle, M. (2016). Emotional Desensitization to Violence Contributes to Adolescents' Violent Behavior. *Journal of Abnormal Child Psychology*, 44(1), 75–86. <https://doi.org/10.1007/S10802-015-9986-X/METRICS>
- Muppalla, S. K., Vuppalapati, S., Pulliahgaru, A. R., & Sreenivasulu, H. (2023). Effects of Excessive Screen Time on Child Development: An Updated Review and Strategies for

- Management. *Cureus*, 15(6). <https://doi.org/10.7759/CUREUS.40608>
- Peng, H., Ma, S., & Spector, J. M. (2019). Personalized adaptive learning: an emerging pedagogical approach enabled by a smart learning environment. *Smart Learning Environments* 2019 6:1, 6(1), 1–14. <https://doi.org/10.1186/S40561-019-0089-Y>
- Perkasa, S. (2025, August 7). *Tak Cuma Roblox, Ini Daftar Game 'Terlarang' di Indonesia*. Metrotvnews. <https://www.metrotvnews.com/read/KYVC4q7j-tak-cuma-roblox-ini-daftar-game-terlarang-di-indonesia>
- Reswari, P. A. D., & Susiana, S. (2025). *Pelindungan Anak dari Ancaman Kekerasan Di Dunia Digital*. https://berkas.dpr.go.id/pusaka/files/info_singkat/Info_Singkat-XVII-4-II-P3DI-Februari-2025-2480.pdf
- Tarabah, A., Badr, L. K., Usta, J., & Doyle, J. (2016). Exposure to Violence and Children's Desensitization Attitudes in Lebanon. *Journal of Interpersonal Violence*, 31(18), 3017–3038.
<https://doi.org/10.1177/0886260515584337;Subpage:String:Abstract;Website:Website:Sage;Wgroup:String:Publication>
- Warschauer, M., & Xu, Y. (2018). Technology and Equity in Education. In J. Voogt (Ed.), *Second Handbook of Information Technology in Primary and Secondary Education* (1st ed., pp. 1–17). Springer Cham. https://doi.org/10.1007/978-3-319-53803-7_76-1
- Wright, M. F. (2023). Adolescent Cyberbullies' Attributions: Longitudinal Linkages to Cyberbullying Perpetration. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 20(12). <https://doi.org/10.3390/IJERPH20126083>
- Zhu, C., Huang, S., Evans, R., & Zhang, W. (2021). Cyberbullying Among Adolescents and Children: A Comprehensive Review of the Global Situation, Risk Factors, and Preventive Measures. *Frontiers in Public Health*, 9. <https://doi.org/10.3389/FPUBH.2021.634909/BIBTEX>