

# Edukasi Bullying dan Bahaya Penggunaan Gadget Melalui Program SMART (Sosialisasi, Membimbing, dan Aktivitas Ramah Anak) untuk Pengembangan Siswa dan Bebas Bullying

Avicenna Noviandra Pratama<sup>1✉</sup>, Rizal Maulana Adi<sup>2</sup>

<sup>12</sup> Universitas Muria Kudus

✉ *Penulis Korespondensi:*

E-mail: 202060004@std.umk.ac.id (Avicenna Noviandra Pratama) ✉

## Article History:

Received: 16 Januari 2024

Revised: 23 Januari 2024

Accepted: 30 Januari 2024

**Abstrak:** Program SMART (Sosialisasi, Membimbing, dan Aktivitas Ramah Anak) untuk Pengembangan Siswa dan Bebas Bullying bertujuan untuk memberikan edukasi tentang bullying dan bahaya penggunaan gadget guna mendorong pengembangan sekolah dasar yang unggul dan bebas dari tindakan bullying. Program ini fokus pada sosialisasi, bimbingan, dan aktivitas yang ramah anak untuk mengatasi masalah ini. Komponen edukasi dalam Program SMART bertujuan untuk meningkatkan kesadaran tentang bullying di kalangan siswa, guru, dan orang tua. Program ini memberikan informasi tentang berbagai jenis bullying, tanda-tanda bullying, dan dampaknya terhadap kesejahteraan anak. Program ini juga menekankan pentingnya empati, rasa hormat, dan kebaikan dalam menciptakan lingkungan sekolah yang aman dan inklusif. Materi Edukasi Bahaya Penggunaan Gadget memberikan pemahaman kepada siswa, guru, dan orang tua tentang risiko yang terkait dengan penggunaan gadget pada anak-anak. Materi ini mencakup informasi tentang dampak negatif dari penggunaan gadget yang berlebihan, seperti gangguan tidur, kecanduan, dan penurunan interaksi sosial. Program SMART juga memberikan strategi dan tips praktis untuk penggunaan yang sehat dan bijak terhadap gadget.

## Keywords:

*Bullying; Gadget; workshop*

## Pendahuluan

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi saat ini semakin pesat. 4 Teknologi telah menjadi kebutuhan penting di dunia saat ini. Berbagai kemudahan dalam menjalani kehidupan didapatkan setelah menempuh teknologi (Handayani et. al., 2023; Umiatun et. al., 2023). Allah telah menganugerahkan kepada manusia karunia kenikmatan yang saling melengkapi, yakni karunia agama dan limpahan teknologi, agar akal dan sikap manusia dapat berkembang dan menjadi lebih maju.

Penggunaan *gadget* dan fenomena *bullying* merupakan dua isu yang sering kali menjadi perhatian dalam dunia pendidikan. Dalam era digital seperti sekarang ini, anak-anak semakin terpapar dengan berbagai *gadget* yang memungkinkan mereka terhubung dengan dunia luar

secara luas. Namun, di balik manfaat yang ditawarkan, penggunaan *gadget* juga membawa risiko yang perlu dipahami dan diwaspadai.

*Bullying*, atau pembullyingan, adalah tindakan yang dilakukan seseorang untuk menyakiti, merendahkan, atau mengintimidasi orang lain secara fisik, emosional, atau verbal. *Bullying* dapat terjadi di berbagai lingkungan, termasuk di sekolah. Fenomena ini bukanlah hal yang baru, namun dengan kemajuan teknologi, *bullying* pun semakin berkembang dan meluas ke dunia maya.

Terdapat beberapa tokoh yang mendefinisikan tentang *bullying* sebagai perilaku agresif yang dilakukan secara berulang-ulang baik fisik, verbal maupun psikologis dan biasanya terjadi ketidakseimbangan kekuasaan antara pelaku maupun korban (Rigby, 2007; Alika, 2012; Glew, Rivara & Freudtner, 2000; Sampson, 2012; Wiyani, 2012). Namun definisi *bullying* menurut Glew, Rivara dan Freudtner (2000) hanya mengungkapkan bahwa *bullying* bentuk agresi dan tidak menjelaskan dengan jelas tentang bentuk agresi yang dimaksudkan.

Sampson (2012) dan Riauskina (dalam Christin, 2009) menjelaskan tindakan *bullying* ditujukan kepada korban yang tidak mampu membela dirinya sendiri, padahal tidak semua korban *bullying* tidak mampu membela dirinya. Sedangkan Rigby (2007) dan Alika (2012) tidak memfokuskan definisi *bullying* pada korban yang tidak mampu membela dirinya sendiri. Oleh karena itu peneliti memfokuskan definisi *bullying* berdasarkan definisi yang dikemukakan oleh Rigby (2007) dan Alika (2012) yaitu tindakan menekan atau mengintimidasi anak lain baik secara fisik maupun verbal dan biasanya terjadi ketidakseimbangan kekuasaan diantara pelaku dan korban *bullying*.

Untuk mengatasi dan mencegah *bullying* serta bahaya penggunaan *gadget* yang berlebihan, Program SMART (Sosialisasi, Membimbing, dan Aktivitas Ramah Anak) untuk Pengembangan Siswa dan Bebas *Bullying* hadir sebagai langkah konkret dalam mendidik anak-anak mengenai pentingnya penggunaan *gadget* yang bijak serta perlunya menjaga keberlanjutan hubungan sosial yang sehat di lingkungan sekolah. Melalui program ini, anak-anak akan diberikan pemahaman yang mendalam tentang dampak negatif penggunaan *gadget* yang berlebihan, seperti isolasi sosial, penurunan konsentrasi, dan masalah kesehatan mental (Susanti et. al., 2023). Selain itu, mereka juga akan diajarkan bagaimana mengidentifikasi tindakan *bullying* dan bagaimana cara melaporkannya kepada orang dewasa yang dapat membantu.

(Fathoni, 2017) *Gadget* merupakan teknologi yang sangat populer sekarang ini, orang dewasa maupun anak-anak menggunakan *gadget*. Dimana banyak produk-produk *gadget* yang menjadikan anak-anak sebagai target pasar mereka dan anak-anak kini telah menjadi konsumen aktif pengguna *gadget*. (Chusna, 2017) *Gadget* adalah sebuah istilah dalam bahasa Inggris yang mengartikan sebuah alat elektronik kecil dengan berbagai macam fungsi khusus. *Gadget* (Bahasa Indonesia: acang) adalah suatu istilah yang berasal dari bahasa Inggris untuk merujuk pada suatu peranti atau instrumen yang memiliki tujuan dan fungsi praktis spesifik yang berguna yang umumnya diberikan terhadap sesuatu yang baru.

Anak-anak sangat menikmati keasikan dalam menggunakan *smartphone* dalam kegiatan anak sehari-hari baik itu di rumah, lingkungan sekolah dan juga lingkungan bermain anak,

sehingga sebagian anak cenderung merasa asik menikmati *gadget* yang dimilikinya (Santoso, 2023). Bahkan anak-anak lebih asik dengan *gadget* daripada mendengarkan perintah orang tua. Selain itu seringkali ada yang marah jika diperintah oleh orang tua. Itulah salah satu bentuk kecanduan anak-anak terhadap *gadget* yang dimiliki. Memberikan *gadget* pada anak tanpa adanya pengawasan orang dewasa atau orang yang lebih tua memang akan cenderung menimbulkan beberapa dampak negatif.

Kasus diatas telah memberikan sedikit dampak *gadget* pada kesehatan fisik bahkan mental anak. Mulai dari merusak penglihatan hingga anak mengalami gangguan kejiwaan yang parah. Jika anak tidak di dampingi orang tua saat bermain *gadget* maka akan semakin memperparah keadaan anak, bermain boleh namun jangan biarkan anak berlarut-larut dalam permainan sampai berdampak pada diri anak itu sendiri. (Warisyah, 2015) *Gadget* merupakan alat elektronik yang digunakan sebagai media informasi, media belajar dan sebagai hiburan. Manfaat *gadget* lainnya yaitu dapat tersambung dengan internet. Siswa sekolah dasar sudah mengenal fungsi internet. Sehingga banyak siswa sekolah dasar yang menyalahgunakan penggunaan internet untuk hal negatif. Sehingga siswa harus selalu dalam pengawasan orang tua. Orang tua memberikan *gadget* pada anaknya dengan tujuan untuk mengenalkan games pada anaknya (Utaminingsih et. al., 2023). Dibanding dengan orang dewasa yang baru mengenal *gadget*, anak lebih cepat menguasai *gadget* dari pada orang dewasa. Bahkan orang tua mereka belum tentu dapat mengoperasikan *gadget* yang mereka miliki.

Program SMART juga menekankan pentingnya sikap empati dan toleransi antara sesama anak. Aktivitas-aktivitas ramah anak akan diadakan secara rutin, seperti diskusi kelompok, permainan kolaboratif, dan ceramah mengenai pentingnya menghormati perbedaan. Hal ini bertujuan untuk membentuk karakter anak-anak yang peduli dan tidak mudah terpengaruh oleh perilaku negatif.

Dengan melakukan sosialisasi, membimbing, dan memberikan aktivitas yang ramah anak, program ini berharap dapat menciptakan lingkungan sekolah yang unggul dan bebas *bullying*. Dengan adanya pendidikan yang menyeluruh mengenai bahaya penggunaan *gadget* dan dukungandari semua pihak terkait, anak-anak diharapkan dapat tumbuh dengan baik, memiliki kualitas hubungan sosial yang sehat, serta mampu menghadapi tantangan di era digital dengan bijak.

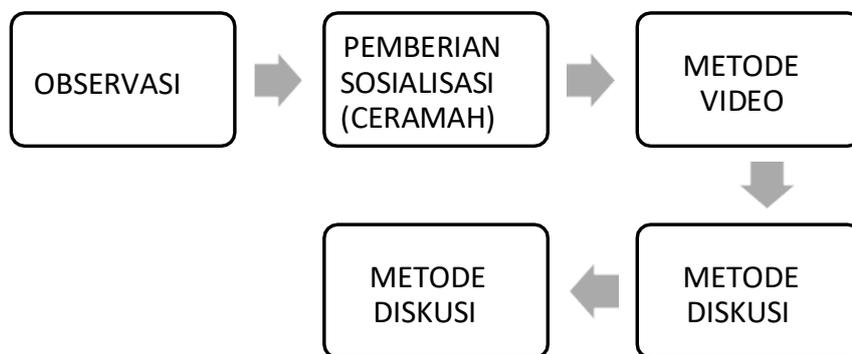
Dalam artikel ini, kita akan membahas lebih detail mengenai program SMART, langkah- langkah yang diambil, manfaat yang diharapkan, dan tantangan yang dihadapi dalam menjalankan program ini. Selain itu, kita juga akan menggali lebih dalam mengenai edukasi *bullying* dan bahayapenggunaan *gadget* yang menjadi fokus utama dari program SMART.

Mari kita bersama-sama mendukung program SMART agar kita dapat menciptakan generasi muda yang cerdas, peduli, dan terhindar dari bahaya *bullying* serta penggunaan *gadget* yang tidak sehat.

## Metode

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti merupakan observasi dilanjutkan dengan diadakannya edukasi mengenai bahaya *gadget* dan penanggulangan *bullying*. Maka kemudian dikembangkan kerangka pemikiran sebagai upaya mengatasi masalah yang dihadapi berdasarkan analisis situasi serta observasi yang dilakukan oleh tim Kuliah Kerja Nyata. Kerangka pemikiran tersebut akan dituangkan pada gambar dibawah ini:

Maka kemudian dikembangkan kerangka pemikiran sebagai upaya mengatasi masalah yang dihadapi berdasarkan analisis situasi serta observasi yang dilakukan oleh tim Kuliah Kerja Nyata. Kerangka pemikiran tersebut akan dituangkan pada gambar dibawah ini:



**Gambar 1 Edukasi Bullying dan Bahaya Penggunaan Gadget Melalui Program SMART**

Adapun penjelasan dari bagan pemikiran kerangka diatas yakni:

1. Observasi, Observasi dilaksanakan di SD 2 JAPAN, SD 3 JAPAN, MTs NU Mafatihul Islamiyyah sebagai objek yang akan yang telah ditunjuk kemudian seluruh tim KKN akan melakukan observasi secara langsung guna mengetahui keadaan di lapangan.
2. Metode ceramah, yaitu digunakan untuk memaparkan materi yang telah disusun oleh Tim Pelaksana.
3. Metode Vidio, yaitu memperlihatkan bahaya akibat *bullying* serta penggunaan *gadget* yang berlebihan terhadap psikis anak yang bermasalah ketika anak mengalami *bullying* dan telah kecanduan *Gadget*.
4. Metode diskusi, yaitu pemateri dan peserta melakukan dialog yang membahas masalah seputar dampak yang ditimbulkan *Gadget* terhadap anak di wabah umur.

Metode Tanya Jawab, yaitu digunakan untuk merespon sejauh mana tingkat pemahaman peserta sosialisasi terhadap yang telah disampaikan oleh Tim Pelaksana Pengabdian Kepada siswa siswi SD 2 JAPAN, SD 3 JAPAN, MTs NU Mafatihul Islamiyyah.

## Hasil

Program SMART (Sosialisasi, Membimbing, dan Aktivitas Ramah Anak) untuk Pengembangan Siswa Bebas *Bullying* bertujuan untuk memberikan edukasi tentang *bullying* dan bahaya penggunaan *gadget* guna mendorong pengembangan sekolah dasar yang unggul dan bebas dari tindakan *bullying*. Program ini fokus pada sosialisasi, bimbingan, dan aktivitas yang ramah anak untuk mengatasi masalah ini.

- **Edukasi *Bullying***

*Bullying* adalah bentuk perilaku agresif yang melibatkan penggunaan kekuatan secara berulang untuk dengan sengaja menyakiti, mengintimidasi, atau mendominasi orang lain. *Bullying* dapat terjadi secara fisik, verbal, atau melalui manipulasi sosial. *Bullying* dapat memiliki konsekuensi serius bagi korban, termasuk tekanan emosional, rendahnya harga diri, dan kesulitan akademik.



**Gambar 2 Edukasi *Bullying* Melalui Program SMART**

Komponen edukasi dalam Program SMART bertujuan untuk meningkatkan kesadaran tentang *bullying* di kalangan siswa, guru, dan orang tua. Program ini memberikan informasi tentang berbagai jenis *bullying*, tanda-tanda *bullying*, dan dampaknya terhadap kesejahteraan anak. Program ini juga menekankan pentingnya empati, rasa hormat, dan kebaikan dalam menciptakan lingkungan sekolah yang aman dan inklusif.

- **Bahaya Penggunaan *Gadget***

Penggunaan *gadget*, seperti smartphone dan tablet, memiliki potensi bahaya bagi anak-anak jika tidak digunakan dengan bijak. Beberapa bahaya penggunaan *gadget* yang perlu diperhatikan antara lain:

1. Ketergantungan: Anak-anak rentan mengalami ketergantungan pada *gadget* jika penggunaannya tidak terkontrol dengan baik. Ketergantungan ini dapat mengganggu aktivitas sehari-hari, termasuk belajar, berinteraksi sosial, dan bermain di luar ruangan.
2. Gangguan tidur: Penggunaan *gadget* sebelum tidur dapat mengganggu pola tidur anak-anak. Cahaya biru yang dipancarkan oleh layar *gadget* dapat menghambat produksi hormon melatonin yang penting untuk tidur yang berkualitas.
3. Konten yang tidak sesuai: Anak-anak dapat terpapar konten yang tidak sesuai usia atau tidak pantas melalui *gadget*. Hal ini dapat mempengaruhi perkembangan emosional dan perilaku anak.
4. Kurangnya aktivitas fisik: Penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat mengurangi waktu yang dihabiskan untuk beraktivitas fisik, seperti bermain di luar ruangan. Hal ini dapat berdampak negatif pada kesehatan dan kebugaran anak.



**Gambar 3 Edukasi Bahaya Penggunaan Gadget Melalui Program SMART**

Penting bagi orang tua dan pendidik untuk memberikan pemahaman kepada anak-anak tentang bahaya penggunaan *gadget* dan mengatur penggunaannya dengan bijak. Pembatasan waktu penggunaan *gadget*, pengawasan konten yang diakses, dan penggantian aktivitas dengan kegiatan yang lebih bermanfaat dapat membantu melindungi anak-anak dari bahaya penggunaan *gadget* yang berlebihan.

## **Diskusi**

Program SMART menyediakan edukasi yang komprehensif tentang *bullying* dan bahaya penggunaan *gadget* pada anak-anak. Melalui sosialisasi, pembimbingan, dan aktivitas ramah anak, program ini bertujuan untuk menciptakan lingkungan sekolah yang aman dan mendukung perkembangan anak-anak.

Dalam materi Edukasi *Bullying*, siswa diajarkan tentang apa itu *bullying*, jenis-jenis *bullying*, dan dampaknya terhadap korban. Mereka juga belajar mengenali tanda-tanda *bullying* dan bagaimana melapor jika mereka menjadi korban atau saksi *bullying*. Pembahasan ini dilakukandengan menggunakan pendekatan yang memperhatikan kebutuhan psikologis dan emosional siswa.

Selain itu, materi Edukasi Bahaya Penggunaan *Gadget* memberikan pemahaman kepada siswa, guru, dan orang tua tentang risiko yang terkait dengan penggunaan *gadget* pada anak-anak. Materi ini mencakup informasi tentang dampak negatif dari penggunaan *gadget* yang berlebihan, seperti gangguan tidur, kecanduan, dan penurunan interaksi sosial. Program SMART juga memberikan strategi dan tips praktis untuk penggunaan yang sehat dan bijak terhadap *gadget*.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan di SD Negeri 2 Japan dan SD 3 Negeri Japan serta MTs NU Mafatihul Islamiyyah bahwa ketiga sekolah tersebut mempunyai perilaku yang sama- sama baik atau siswa yang melakukan perilaku *bullying* tidak banyak. Data dari ketiga sekolah tersebut menunjukkan bahwa siswa yang berjenis kelamin laki-laki lebih cenderung melakukan perilaku *bullying* secara verbal sehingga terdapat perilaku kurang baik meski terhitung rendah. Penelitian ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Latifah (2012) bahwa anak laki-laki lebih sering mengalami dan melakukan tindakan *bullying* verbal dan fisik. Sedangkan pada perempuan lebih sering mengalami dan melakukan *bullying* relasional dibandingkan dengan *bullying* fisik maupun verbal.

Anak laki-laki walaupun ditemukan cenderung menggunakan penindasan fisik lebih sering daripada anak perempuan, tetapi anak perempuan lebih dominan menggunakan penindasan verbal lebih banyak dari pada anak laki-laki. Perbedaan ini lebih berkaitan dengan sosialisasi laki-laki dan perempuan dalam budaya kita daripada dengan keberanian fisik dan ukuran (Abdullah, 2013).

Selain itu kecenderungan remaja laki-laki melakukan *bullying* karena perilaku *bullying* dipersepsikan sebagai suatu mekanisme dalam menjalin interaksi dengan teman sebayanya, berbeda dengan perempuan yang menganggap bahwa *bullying* merupakan tindakan yang membahayakan bagi orang lain sehingga cenderung memilih untuk menghindari perilaku tersebut (Silva, Mendonça, Nunes & Abadio de Oliveira, 2013).

Berdasarkan penelitian berbeda yang dilakukan di tempat yang sama ketiga sekolah dalam rangka memberi edukasi mengenai pengaruh *gadget* pada anak di 3 instansi, dari pihak mahasiswa menampilkan dan memaparkan materi mengenai pengertian *gadget* itu sendiri, bahaya *gadget* terhadap interaksi sosial dan kedisiplinan dan menyertakan contoh-contoh kasus kejahatan yang dapat terjadi dalam penggunaan *gadget*.

Penggunaan *gadget* pada anak banyak berpengaruh terhadap perkembangan social anak seperti contohnya anak menonton konten yang ada unsur kekerasannya, jika disalahgunakan sang anak akan mempraktekkan kepada teman-temannya dan anak akan menjadi sedikit arogan. (Kurniawati & Utama, 2022) (Baihaqy Azro Hidayat, Ismi Khoiriyah Maha, Romaito Hasanah Turnip, 2017) Bentuk penggunaan *gadget* pada anak sangat bervariasi dengan

durasi yang rata-rata kurang lebih satu jam dalam sehari dengan bentuk permainan seperti game, menonton video kartun, dan menonton *youtube*.

## **Kesimpulan**

Program SMART bertujuan untuk meningkatkan kesadaran dan pemahaman siswa tentang *bullying*, serta memberikan pedoman dan bimbingan kepada mereka untuk mencegah dan mengatasi situasi tersebut. Selain itu, program ini juga bertujuan untuk mengedukasi siswa tentang bahaya penggunaan *gadget* yang berlebihan dan tidak sehat.

Melalui sosialisasi, siswa diberikan informasi tentang jenis-jenis *bullying*, dampaknya, dan bagaimana cara menghadapinya. Mereka juga diberikan pengetahuan tentang pentingnya menghormati perbedaan, membangun hubungan yang sehat, dan menjadi pelindung bagi teman-teman mereka.

Selain edukasi tentang *bullying*, program SMART juga mengajarkan siswa tentang bahaya penggunaan *gadget* yang berlebihan. Mereka diberikan pemahaman tentang efek negatif dari penggunaan *gadget* yang tidak terkendali, seperti gangguan konsentrasi, kurangnya interaksi sosial, dan risiko kecanduan.

Dengan menggabungkan edukasi tentang *bullying* dan bahaya penggunaan *gadget*, program SMART bertujuan untuk menciptakan lingkungan sekolah yang aman, peduli, dan bebas dari kekerasan. Dengan pemahaman yang lebih baik tentang masalah ini, siswa dapat mengembangkan keterampilan sosial, empati, dan pengambilan keputusan yang baik.

Dalam kesimpulannya, program SMART memberikan pendekatan holistik dalam mengatasi masalah *bullying* dan bahaya penggunaan *gadget*. Pendekatan ini melibatkan edukasi, sosialisasi, bimbingan, dan aktivitas yang ramah anak. Dengan demikian, program ini berpotensi memberikan dampak positif yang signifikan dalam mencegah dan mengatasi *bullying*, serta mengembangkan sekolah dasar yang unggul dan bebas dari kekerasan.

## **Pengakuan/Acknowledgements**

Terimakasih kami ucapkan kepada SD Negeri 2 Japan dan SD Negeri 3 Japan serta MTs NU Mafatihul yang telah menjadi objek Pengabdian Masyarakat dalam Kuliah Kerja Nyata ini guna membantu Pengembangan siswa bebas *bullying* serta mengurangi tingkat penggunaan *gadget* terhadap siswa-siswi sekolah.

## Daftar Pustaka

- Abdullah, N. (2013). Meminimalisasi *bullying* di sekolah. Klaten: UNWIDHA.
- Alika, H.I. (2012). *Bullying* as a correlate of dropout from school among adolescent. Education, Vol. 132 No. 3. <http://www.projectinnovation.biz/education.html>.
- Baihaqy Azro Hidayat, Ismi Khoiriyah Maha, Romaito Hasanah Turnip, S. Y. B. (2017). The Impact of using *Gadgets* on Children. Journal of Depression and Anxiety, 2(1), 211–217. <https://doi.org/10.4172/2167-1044.1000296>
- Chusna, P. A. (2017). Pengaruh Media *Gadget* Pada Perkembangan Karakter Anak. Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Sosial Keagamaan, 17 (2), 315–330.
- Fathoni, A. R. (2017). Pengaruh *Gadget* Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini. <http://Www.Artikelcakep.Top/2017/10/Pengaruhgadget-Terhadap-PerkembangananakArtikelcakep.Html>.
- Glew, Rivara, & Freudtner. (2000). Children hurting children. Pediatrics Review. 183-190. [http://dev.cjcenter.org/\\_files/cvi/BullyHealthfinal.pdf](http://dev.cjcenter.org/_files/cvi/BullyHealthfinal.pdf).
- Handayani, R., Rondli, W. S., & Azman, M. N. A. (2023). Visual Process of Nature View from Image Expression of Children in Wotan Village. *ARTiES: International Journal of Arts and Technology in Elementary School*, 1(1), 22–28. <https://doi.org/10.24176/arties.v1i1.11488>
- Kurniawati, L., & Utama, A. A. U. (2022). DAMPAK PENGGUNAAN MEDIA SOSIAL YOUTUBE TERHADAP PERILAKU NEGATIF ANAK (Studi Kasus pada SDN 2 SUMBAWA). *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 6(2), 2585–2592. <https://doi.org/10.36312/jime.v8i2.3161>
- Latifah, F. (2012). Hubungan Karakteristik Anak Usia Sekolah dengan Kejadian *Bullying* Di Sekolah Dasar X di Bogor. Skripsi: Universitas Indonesia
- Rigby, K. (2007). *Bullying in schools*. Australia: Acer Press
- Sampson, R. (2012). *Bullying in school*. U.S: COPS.
- Santoso, D. A. (2023). Analysis of Critical Thinking and Self-regulation in Blended Method, Module-aided, Problem-Based Learning. *DIDAKTIKA: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 6(2), 145–152. <https://doi.org/10.21831/didaktika.v6i2.65540>
- Susanti, E., Dwi Ardianti, S., & Agung Santoso, D. (2023). PENINGKATAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA KELAS V DENGAN MODEL PEMBELAJARAN CREATIVE PROBLEM SOLVING. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 2416–2425. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.987>
- Silvia, M.A., Pereira, B., Mendonca, D., Nunes, B. & Oliveira, W.A. (2013). The Involvement of Girls and Boys with *Bullying*: an Analysis of Gender Differences. *International Journal of Environmental Research and Public Health* ISSN 1660-4601. [www.mdpi.com/journal/ijerph](http://www.mdpi.com/journal/ijerph), 10, 6820-6831

- Umiatun, H., Fajrie, N., & Rondli, W. S. (2023). IMPLEMENTATION OF LOCAL WISDOM-BASED SCHOOL THROUGH DANCE EXTRACURRICULAR IN THE NGREKSO BUWONO DANCE. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 9(2), 156. <https://doi.org/10.30870/jpsd.v9i2.21277>
- Utaminingsih, S., Putri, J., Rondli, W. S., Fathurohman, I., & Hariyadi, A. (2023). Project P5: How is assistance in implementing the independent curriculum in elementary schools? *Jurnal Inovasi Dan Pengembangan Hasil Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 73–79. <https://doi.org/10.61650/jip-dimas.v1i2.229>
- Wiyani, N. A. (2012). Save our children from school *bullying*. Yogyakarta: AR-RUZZ Media.
- Warisyah, Y. (2015). Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Pentingnya “Pendampingan Dialogis” Orang Tua Dalam Penggunaan *Gadget* Pada Anak Usia Dini. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan, 2016 (November 2015), 130–138. <http://Seminar.Umpo.Ac.Id/Index.Php/Semnasdik2015/Article/Download/212/213>