Jurnal Konseling Gusjigang
Vol. 8, No. 2, Desember 2022, Hal. 141-149
Doi: https://doi.org/10.24176/jkg.v8i2.7700
Published: 9 Desember 2022

ISSN 2460-1187 (Print)
2503-281X (Online)

Upaya Guru Bimbingan dan Konseling Dalam Mencegah Perilaku Cyberbullying Pada Remaja

Mia Aprianti Putri[1], Mamat Supriatna[2], Nadia Aulia Nadhirah[3]
Universitas Pendidikan Indonesia[123]
Email: miaapriantip@upi.edu[1] , ma2t.supri@upi.edu[2] , nadia.aulia.nadhirah@upi.edu[3]

Info Artikel

Keyword:
Cyberbullying
Bimbingan dan konseling
Role playing
Bimbingan kelompok

Abstract

The purpose of this study is to find out what preventive efforts can be done by guidance and counseling teachers in preventing cyberbullying behavior. In addition, to determine the level of cyberbullying in adolescents in Indonesia. The data collection technique uses a literature study, by collecting data through articles, books, e-books, survey results, and others that are relevant to the research conducted. The results of the study indicate that preventive efforts that can be done by guidance and counseling teachers against cyberbullying are using group guidance with role playing techniques. Guidance and counseling teachers are expected to be able to implement these preventive efforts so that cyberbullying behavior among adolescents can be prevented, so that victims of cyberbullying can also be reduced.

Pendahuluan

Pada era digital ini penindasan juga dapat terjadi di dunia maya, tampak dengan jelas bahwa teknologi internet dan *smartphone* dapat menjadi sarana bagi seseorang untuk melakukan penindasan pada orang lain. Penindasan dalam jaringan ini dikenal sebagai cyberbullying, seperti yang dijelaskan oleh Smith (dalam Betts, 2016) cyberbullying merupakan perilaku perundungan yang dilakukan melalui telepon seluler dan internet. Fenomena cyberbullying ini menjadi suatu hal yang sangat penting dan perlu diperhatikan, sebab pada masa ini internet dan media sosial sudah menjadi keseharian bagi setiap kalangan usia utamanya remaja. Maraknya pengguna internet dan media sosial ini memberikan resiko yang lebih tinggi bahwa setiap orang dapat terkena cyberbullying ataupun menjadi pelaku dari cyberbullying itu sendiri.

Syah & Hermawati (2018) menunjukan hasil penelitian yang dilakukan oleh Li pada tahun 2007 yang memperlihatkan bahwa cyberbullying dikalangan remaja cukup tinggi, sebab pada penelitiannya terdapat 30% siswa SMP di Kanada dan China menjadi korban cyberbullying, dan 18% lainnya terlibat dalam cyberbullying. Juga terdapat penelitian yang dilakukan oleh Patchin & Hinduja (dalam Syah & Hermawati, 2018) yang dilakukan pada 384 remaja, hasil dari penelitiannya adalah sebesar 11% dari remaja pernah menjadi pelaku dari cyberbullying, dan 29% lainnya adalah korban dari cyberbullying. Festl & Quandt (dalam Syah & Hermawati, 2018)

Jurnal Konseling Gusjigang
Vol. 8, No. 2, Desember 2022, Hal. 141-149
ISSN 2460-1187 (Print)
2503-281X (Online)

memaparkan bahwa terdapat 52% responden yang berusia 12-19 tahun yang mengatakan bahwa kiranya terdapat 20% cyberbullying yang dilakukan pada orang lain terjadi di *chat room*.

Berdasarkan survei yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada tahun 2018 pengguna internet di Indonesia sendiri mencapai 64,8% dari jumlah penduduk di Indonesia, atau setara dengan 171,17 juta jiwa pengguna internet di Indonesia. Dalam survei APJII pada tahun 2018 ini juga menunjukan bahwa sebesar 49,0% pengguna internet di Indonesia pernah mengalami bully baik dalam bentuk ejekan atau pelecehan di media sosial. Dari hasil survei ini ditunjukan bahwa dari sekian banyaknya pengguna internet di Indonesia, hampir setengah bagian dari pengguna pernah mengalami cyberbullying di media social. Selanjutnya dikutip dari profesi online universitas negeri makassar 29 November 2021 menunjukan hasil riset yang dilakukan oleh Digital Civility Index pada Mei 2020 oleh Microsoft bahwa di Indonesia bentuk cyberbullying yang paling sering dilakukan adalah penyebaran hoax dan penipuan sebesar 47%, hate speech (ujaran kebencian) sebesar 27%, dan diskriminasi sebesar 13%, tindakan cyberbullying ini dilakukan oleh orang asing sebesar 48% (profesi-unm.com, 2021).

Data-data yang telah ditunjukan memperlihatkan bahwa perilaku cyberbullying ini marak dilakukan juga oleh remaja. Di indonesia sendiri perilaku cyberbullying ini marak ditemukan, dan perilaku ini dapat dilakukan oleh siapa saja bahkan lebih beresiko dilakukan oleh orang yang tidak dikenali. Hal ini tentu saja harus menjadi perhatian sebab dampak dari cyberbullying bukanlah hal yang sepele, seperti yang dijelaskan oleh Chadwick (2014) bahwa efek serius jangka panjang yang ditimbulkan oleh cyberbullying adalah meningkatnya depresi pada remaja, kecemasan berlebih, dan rendahnya harga diri. Oleh sebab itu, diperlukan suatu upaya preventif agar perilaku cyberbullying ini dapat tereduksi khususnya pada kalangan remaja.

Dalam melakukan upaya preventif guna mereduksi perilaku cyberbullying pada remaja ini peranan guru bimbingan dan konseling di sekolah menjadi hal yang penting. Salah satu upaya preventif yang dapat dilakukan oleh guru BK adalah dengan menerapkan bimbingan kelompok dengan teknik role playing. Bhakti, dkk (2018) menjelaskan bhwa dalam mencegah perilaku cyberbullying pada siswa guru BK dapat menyampaikan pengetahuan-pengetahuan yang berkaitan dengan cyberbullying pada siswa, penyampaian pengetahuan ini dapat dilakukan melalui bimbingan kelompok. Lalu Kusuma & Pratiwi (2020) menjelaskan bahwa teknik *role playing* ini diharapkan dapat mencegah perilaku perundungan dengan mengembangkan rasa empati dan toleransi siswa.

Jurnal Konseling Gusjigang
Vol. 8, No. 2, Desember 2022, Hal. 141-149
ISSN 2460-1187 (Print)
2503-281X (Online)

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode studi literatur, Creswell (dalam Hasby, 2017) menjelaskan bahwa kajian literatur merupakan rangkuman tertulis mengenai artikel dari jurnal, buku, dan dokumen lainnya yang mendeskripsikan teori juga informasi dari masa kini maupun masa lampau yang diorganisasikan ke dalam topik dan dokumen yang dibutuhkan. Jenis data yang dikumpulkan diperoleh dari studi literatur yang dikumpulkan melalui artikel jurnal (hasil penelitian sebelummnya), ebook, buku, dan dokumen survei. dengan cara menghimpun data-data relevan yang berkaitan dengan penelitian.

Dari pengumpulan data tersebut akan diperoleh beberapa hal berikut: 1) apa itu cyberbullying; 2) jenis-jenis cyberbullying; 3) apa dampak yang akan timbul akibat dari cyberbullying; dan 4) seperti apa upaya preventif yang dapat dilakukan.

Hasil dan Pembahasan

Dalam mendefinisikan cyberbullying Olweus (dalam Betts, 2016) menjelaskan bahwa cyberbullying ini sama halnya dengan perundungan tatap muka, akan tetapi cyberbullying terjadi melalui perangkat elektronik, maka dalam mendefinisikan apapun mengenai cyberbullying harus didasarkan pada definisi penindasan tatap muka. Maka Olweus (dalam Sciara, 2004) menjelaskan mengenai bullying, bahwa seorang siswa yang dibully atau dijadikan korban adalah ketika dia terkena tindakan negatif dari orang lain secara berulang kali dan dari waktu ke waktu. Tindakan-tindakan negatif ini adalah disengaja atau percobaan penganiayaan pada pihak lain. Olweus (dalam Sciara, 2004) juga memaparkan bahwa perilaku bully ini dapat bersifat fisik (memukul, menendang, mendorong, mendesak) atau secara lisan/verbal (mengejek, menggoda, mengancam, menyebar rumor jahat) keduanya termasuk dalam *direct bullying* (bully secara langsung). *Indirect bullying* (bully secara tidak langsung) seperti membuat gerakan cabul, mengerutkan wajah, atau membuat korban terisolasi dari kelompok secara halus.

Menurut Belsey (dalam Chadwick, 2014) cyberbullying mencakup penggunaan teknologi informasi dan komunikasi untuk mendukung perilaku yang dilakukan secara sengaja, berulang, dan bersifat bermusuhan oleh individu atau kelompok, yang bertujuan untuk menimbulkan bahaya. Sedangkan menurut Chadwick (2014) cyberbullying ini dapat didefinisikan sebagai penggunaan teknologi yang ditujukan untuk melecehkan, mengancam, mempermalukan, atau mengincar orang lain. Cyberbullying ini biasanya mencakup komunikasi dalam suatu jangka waktu, dimana cyberbullying ini memiliki kesamaan dengan bullying pada umumnya yang menjadi pembeda adalah sebagian besar pelaku adalah anonim. Dijelaskan pula bahwa cyberbullying ini memiliki jangkauan yang luas dan materi yang diunggah kemungkinan akan sulit untuk dihapus. Giumetti, dkk (dalam Betts, 2016) mengemukakan empat komponen dari cyberbullying yaitu: 1) perilaku agresif

Jurnal Konseling Gusjigang
Vol. 8, No. 2, Desember 2022, Hal. 141-149
ISSN 2460-1187 (Print)
2503-281X (Online)

yang disengaja; 2) dilakukan berulang kali; 3) terjadi antara pelaku dan korba yang memiliki kekuasaan yang tidak sama; dan 4) muncul melalui teknologi elektronik.

Rachmayanti & Candrasari (2022) menjelaskan bahwa fenomena cyberbullying ini marak terjadi di media sosial khususnya pada *platform chatting* dan *game*. Dijelaskan juga bahwa bentuk dari cyberbullying ini sangat beragam seperti ujaran kebencian, perilaku yang bertujuan untuk menjatuhkan atau memojokan korban, dan lain sebagainya. Rifauddin (2016) bahwa yang menjadi motivasi dari pelaku cyberbullying ini sangatlah beragam seperti ada yang menggunakan cyberbullying sebagai sarana balas dendam, ada yang sekedar iseng, ada yang karena marah, bahkan ada juga yang melakukannya hanya untuk mencari perhatian.

Chadwick (2014) menjelaskan bahwa cyberbullying terbagi menjadi delapan tipe berikut.

1. ***Harassment***, berulang kali mengirimkan pesan-pesan yang menyinggung perasaan, kasar, dan menghina sering kali dikirimkan pada siang dan malam. Ada yang bahkan menempelkan pesan mereka ke forum publik, chat room atau papan pengumuman yang bisa dilihat orang lain.
2. ***Denigration***, mendistribusikan informasi tentang orang lain yang melecehkan dan tidak benar melalui postingan di halaman Web, mengirimkannya kepada orang lain melalui surel atau pesan instan, atau mengirim foto-foto yang diubah secara digital dari seseorang.
3. ***Flaming***, "berkelahi" di internet atau argumen intens menggunakan pesan elektronik di *chat room*, pesan instan atau via email dengan bahasa pemarah dan vulgar. Penggunaan huruf besar, gambar dan simbol menambah emosi pada argumen.
4. ***Impersonation***, menyusup ke akun posnel atau jejaring sosial dan menggunakan identitas daring orang itu untuk mengirim atau memposting hal-hal yang keji atau memalukan kepada atau mengenai orang lain.
5. ***Masquerading***, berpura-pura menjadi orang lain dengan menciptakan alamat emai palsu atau nama pengirim pesan instan. Mereka juga mungkin menggunakan e-mail atau ponsel orang lain sehingga akan tampak seolah-olah ancaman telah dikirim oleh orang lain.
6. ***Pseudonyms***, menggunakan nama samaran atau nama panggilan online untuk menjaga identitas rahasia mereka. Orang lain secara online hanya mengenal mereka dengan nama samaran ini yang mungkin berpikir bahwa mereka tidak berbahaya atau merugikan.
7. ***Outing and Trickery***, tampilan publik atau penerusan komunikasi pribadi seperti pesan teks, email atau pesan instan. Berbagi rahasia atau informasi yang memalukan, atau menipu seseorang untuk mengungkapkan rahasia atau informasi yang memalukan dan mengirimkannya kepada orang lain.
8. ***Cyber Stalking***, ini adalah bentuk pelecehan. Berulang kali mengirim pesan yang berisi ancaman bahaya atau sangat mengintimidasi, atau terlibat dalam aktivitas online lainnya yang membuat seseorang takut akan keselamatannya.

Jurnal Konseling Gusjigang
Vol. 8, No. 2, Desember 2022, Hal. 141-149
ISSN 2460-1187 (Print)
2503-281X (Online)

Biasanya pesan dikirim melalui komunikasi pribadi seperti email atau pesan teks. Tergantung pada isi pesannya, itu mungkin juga ilegal.

Cyberbullying menunjukan dampak yang serius bagi korban dan berdampak pada berbagai aspek di kehidupannya. Bahkan cyberbullying ini dapat memberikan dampak yang lebih serius dibandingkan dengan tindakan bully secara langsung, sebab banyak orang yang dapat menjadi pelaku dari cyberbullying baik yang dikenal ataupun tidak dikenali, selain itu perilaku cyberbullying ini akan sulit untuk di kontrol (Yusliwidaka, Rihardi, & Pembayun, 2021). Dampak dari cyberbullying ini dijelaskan oleh Beran (dalam Syah & Hermawati, 2018) bahwa korban dari cyberbullying dapat mengalami kehilangan kepercayaan diri, menangis, merasa malu, kehilangan teman, tertekan, mengalami insomnia, memiliki keinginan untuk bunuh diri, dan bahkan ada korban yang selanjutnya bisa menjadi seorang pelaku untuk cyberbullying. Bottino, dkk (dalam Sartana & Afriyeni, 2017) juga memaparkkan bahwa cuberbullying ini berkaitan dengan kecemassan sosial, stres emosional, gejala depresi, penggunaan narkotika, dan usaha untuk bunuh diri.

Cyberbullying ini juga dapat berdampak pada aspek akademik remaja, ini selaras dengan yang dijelaskan oleh Beran & Li (dalam Kumala & Sukmawati, 2020) bahwa seorang korban cyberbullying akan mengalami kesulitan dalam berkonsentrasi, dan jika korban sering mendapatkan cyberbullying maka hal ini akan semakin berdampak buruk pada kehidupan korban. Sciara (2004) juga menjelaskan bahwa perundungan dapat berdampak dalam jangka panjang ataupun jangka pendek, dampak-dampak ini termasuk ketidabahagiaan, rasa sakit, kebingungan, kesusahan, hilangnya harga diri, kecemasan, merasa tidak aman, kehilangan konsentrasi, dan memungkinkan korban untuk menolak pergi ke sekolah. Selain dampak tersebut dijelaskan oleh Olwues (dalam Sciara, 2004) bahwa beberapa dari korban mengalami keluhan psikosomatik seperti sakit kepala dan sakit perut, serta mendapat konsekuensi psikologis sepeti merasa bodoh, malu, merasa tidak menarik, dan merasa bahwa dirinya adalah orang yang gagal.

Cyberbullying menjadi sebuah fenomena yang harus diperhatikan, sebab tingkat korban dari cyberbullying sudah cukup tinggi. Selain itu kurangnya pelaporan korban mengenai cyberbullying juga menjadi hal yang mengkhawatirkan, karena cyberbullying dapat berdampak serius bagi korban. Seperti data yang ditunjukan dalam survei APJII pada tahun 2018 bahwa 31,6% korban bully online di Indonesia hanya membiarkan perilaku tersebut. Maka dari itu, setidaknya dibutuhkan suatu upaya preventif agar jumlah perilaku cyberbullying ini dapat tercegah dan tereduksi. Dalam melakukan upaya preventif ini guru BK di sekolah menengah memiliki peran penting dalam pelaksanaannya.

Dalam melaksanakan upaya preventif ini guru BK dapat menggunakan bimbingan kelompok dan dengan teknik role playing dalam mencegah perilaku cyberbullying. Teknik role playing ini dapat digunakan oleh guru BK untuk meningkatkan sikap empati siswa. Hal ini berkaitan dengan yang dijelaskan oleh Andayani (dalam Zen, dkk., 2020) bahwa empati memiliki hubungan yang negatif

Jurnal Konseling Gusjigang
Vol. 8, No. 2, Desember 2022, Hal. 141-149
ISSN 2460-1187 (Print)
2503-281X (Online)

dengan perundungan, maka ketika sikap empati tinggi maka tingkat perundungan akan semakin rendah. Oleh sebab itu, sikap empati ini merupakan sikap yang perlu ditanamkan oleh guru BK pada siswanya.

Sukardi (dalam Suryani, 2017) menjelaskan bahwa bimbingan kelompok merupakan suatu layanan bimbingan yang memungkinkan sekelompok siswa secara bersamaan mendapatkan beragam informasi dari pembimbing atau konselor, yang menunjang kehidupan sehari-harinya baik sebagai individu, peserta didik, anggota keluarga, dan masyarakat. Nurdin, dkk (2019) menjelaskan bahwa bimbingan kelompok merupakan kegiatan yang dilakukan secara berkelompok dalam memanfaatkan dinamika kelompok, bimbingan kelompok ini dapat melatih siswa untuk mengelola dan mengembangkan emosi kearah yang positif dan melahirkan perilaku empati. Rusmana (2019) menjelaskan bahwa sifat dari bimbingan kelompok sendiri dinilai beragam, mulai dari yang bersifat informatif hingga terapeutik.

Herlina (2015) menjelaskan bahwa teknik role playing adalah teknik yang dilaksanakan oleh siswa yang memerankan suatu situasi yang imajinatif dan mirip (paralel) dengan kehidupan nyata. Guru BK dalam teknik ini berperan dalam menentukan permasalahan dan topik pada role playing yang akan dilakukan oleh siswa. Santrock (dalam Herlina, 2015) menyatakan bahwa teknik role playing ini merupakan sebuah metode bimbingan dan konseling kelompok yang dilakukan secara sadar, sehingga memungkinkan siswa mampu dalam mengatasi frustasi. Lalu Kusuma & Pratiwi (2020) juga memaparkan bahwa role playing adalah teknik yang digunakan untuk mengidentifikasi juga mengeksplorasi hubungan antar manusia saat berada pada suatu permasalahan dengan cara mendalami peran yang didapatkan, sehingga individu mampu mengerti perasaan, sikap, dan nilai-nilai yang mendasarinya.

Kusuma & Pratiwi (2020) menjelaskan bahwa perilaku perundungan dapat dicegah ataupun dikurangi menggunakan teknik role playing. Hal ini selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Fitrian, Loekmono, dan Styorini (2019) pada siswa SMP Kristen 02 Salatiga. Bahwa melalui teknik role play ini siswa dapat melakukan perannya sesuai skenario secara sungguh-sungguh, sehingga siswa dapat melakukan peran yang serupa dikehidupan nyata, dengan itu siswa dapat memahami dan mengetahui cara mengontrol diri dalam lingkungn pergaulan dan meminimalisir perilaku perundungan. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Zen, dkk (2020) pada siswa SMP Al Furqon Jombang kelas VIII, yang menunjukan bahwa metode role play merupakan kegiatan preventif yang dapat mencegah perilaku perundungan di SMP Al Furqon Jombang, perilaku perundungan dapat diantisipasi dengan lebih bijak.

Teknik role playing juga dapat digunakan dalam menumbuhkan sikap empati siswa, yang nantinya akan berguna dalam upaya pencegahan perilaku cyberbullying. Seperti hasil dari penelitian yang dilakukan oleh Puspita, Mulawarman, dan Awalya (2020) yang menguji efektivitas bimbingan kelompok teknik role playing dalam meningkatkan empati siswa SMP Negeri 1 Sumowono menunjukan bahwa penerapan

Jurnal Konseling Gusjigang
Vol. 8, No. 2, Desember 2022, Hal. 141-149
ISSN 2460-1187 (Print)
2503-281X (Online)

bimbingan kelompok dengan teknik role play ini terbukti secara signifikan dapat meningkatkan sikap empati siswa. Selanjutnya terdapat penelitian yang dilakukan oleh Mayasari, dkk (2020) yang mencoba meningkatkan rasa empati siswa melalui teknik bimbingan kelompok di SMK Negeri 1 Pacitan pada siswa kelasa XI TKJ. Penelitiannya dilakukan melalui dua siklus dengan persentase empati siswa pada siklus pertama sebesar 60% dan mengalami peningkatan pada siklus kedua sebesar 18% sehingga pada siklus kedua ini persentase empati siswa mencapai 86%.

Simpulan

Cyberbullying merupakan sebuah fenomena dimana perundungan terjadi secara daring (dalam jaringan) yang umumnya terjadi di media sosial. Maraknya penggunaan media sosial oleh remaja membuat remaja menjadi sekelompok individu yang rentan terkena cyberbullying ataupun menjadi pelaku cyberbullying. Korban cyberbullying di Indonesia sendiri terbilang cukup banyak, dan sebagian besar dari korban tidak melaporkan bahwa dirinya pernah mengalami cyberbullying. Padahal dampak yang ditimbulkan oleh cyberbullying dapat lebih serius dari dampak yang ditimbulkan oleh perundungan secara langsung.

Oleh karena itu dalam menekan perilaku cyberbullying utamanya dikalangan remaja, guru bimbingan dan konseling memiliki peranan yang penting dalam mencegahnya. Dalam menerapkan upaya preventif terhadap perilaku cyberbullying, guru BK dapat menggunakan layanan bimbingan kelompok dengan teknik role playing. Bimbingan kelompok dengan teknik role playing ini terbukti dalam meningkatkan sikap empati siswa sehingga perilaku cyberbullying dapat dicegah.

Daftar Pustaka

Afriyeni, N. (2017). Perundungan maya (Cyber Bullying) pada remaja awal. *Jurnal Psikologi Insight*, *1*(1), 25-39.

Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. (2018). *Laporan Survei Penetrasi & Profil Pengguna Internet Indonesia Survei 2018* [Data Set]. Retrieved From http://apjii.or.id/survei.

Betts, R. L. (2016). *Cyberbullying: Approaches, Consequences and Interventions*. Retrieved From http://www.springer.com/series/14636.

Bhakti, C. P., Safitri, N. E., & Dewi, A. C. (2018). Strategi Layanan Bimbingan dan Konseling Untuk Mengurangi Perundungan Siber di Kalangan Remaja. *Jurnal Psikoedukasi dan Konseling*, *2*(2), 1-7.

Chadwick, S. (2014). *Impacts of Cyberbullying, Building Social and Emotional Resilience in School.* Retrieved From http://www.springer.com/series/8914.

Fitrian, F. D., Loekmono, L., & Setyorini, S. (2019). Menurunkan Perilaku Pelaku Perundungan Verbal Melalui Teknik Role Play Pada Siswa SMP Kristen 02

Jurnal Konseling Gusjigang
Vol. 8, No. 2, Desember 2022, Hal. 141-149
ISSN 2460-1187 (Print)
2503-281X (Online)

Salatiga. *Indonesian Journal of Guidance and Counseling: Theory And Application*, *8*(2), 91-95.

Habsy, B. A. (2017). Seni memahami penelitian kualitatif dalam bimbingan dan konseling: Studi literatur. *Jurnal Konseling Andi Matappa*, 1(2), 90–100.

Herlina, U. (2015). Teknik Role Playing dalam Konseling Kelompok. *SOSIAL HORIZON: Jurnal Pendidikan Sosial*, 2(1), 94-107.

Kumala, A. P. B., & Sukmawati, A. (2020). Dampak Cyberbullying pada Remaja. *Alauddin Scientific Journal of Nursing*, *1*(1), 55-65.

Kusuma, M. A. Q. M., & Pratiwi, T. I. (2020). Bermain Peran Untuk Mengurangi Perilaku Bullying. *Jurnal BK*, 610-619.

Mayasari, D., Hindayati, S. M., Wulandari, F. D., Sulistyowati, E., & Laily, F. R. (2020). MENINGKATKAN RASA EMPATI MELALUI BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN TEKNIK BERMAIN PERAN (ROLE PLAYING) SISWA KELAS XI TKJ 3 DI SMK NEGERI 1 PACITAN TAHUN PELAJARAN 2020/2021. *HELPER: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, *37*(2), 17-24.

Nurdin, M. N., Yusmansyah, Y., & Andriyanto, R. E. (2019). Upaya Meningkatkan Empati Dengan Menggunakan Bimbingan Kelompok Pada Siswa. *ALIBKIN (Jurnal Bimbingan Konseling)*, *7*(3)

Rachmayanti, A., & Candrasari, Y. (2022). PERILAKU CYBERBULLYING DI INSTAGRAM. *LINIMASA: JURNAL ILMU KOMUNIKASI*, *5*(1), 1-12.

Rifauddin, M. (2016). Fenomena cyberbullying pada remaja. *Khizanah al-Hikmah: Jurnal Ilmu Perpustakaan, Informasi, dan Kearsipan*, *4*(1), 35-44.

Rusmana, N. (2019). *Bimbingan dan Konseling Kelompok di Sekolah: Metode, Teknik dan Aplikasi*. Bandung: Upi Press.

Sciara, D. T. (2004). *School Counseling*. Australia: Brooks/Cole.

Suryani, L. (2017). Upaya peningkatan Sopan Santun Berbicara Dengan Teman Sebaya Melalui Bimbingan Kelompok. *E-Jurnal Mitra Pendidikan* , *1* (1), 112-124.

Syah, R., & Hermawati, I. (2018). Upaya pencegahan kasus cyberbullying bagi remaja pengguna media sosial di Indonesia. *Jurnal Penelitian Kesejahteraan Sosial*, *17*(2), 131-146.

Profesi-unm.com. (2019). *Cyberbullying: Racun Social Media di Indonesia*. Retrieved From https://profesi-unm.com/2021/11/29/cyberbullying-racun-social-media-di-indonesia.

Puspita, L. (2020). Efektivitas Bimbingan Kelompok Teknik Role Playing untuk Meningkatkan Sikap Empati dan Tanggung Jawab Siswa SMP Negeri 1 Sumowono. *Jurnal Fokus Konseling*, *6*(1), 46-53.

Yusliwidaka, A., Rihardi, S. A., & Pembayun, J. G. (2021). UPAYA PREVENTIF TERHADAP PERILAKU CYBER BULLYING DI KALANGAN SISWA SMA

Jurnal Konseling Gusjigang
Vol. 8, No. 2, Desember 2022, Hal. 141-149
ISSN 2460-1187 (Print)
2503-281X (Online)

NEGERI DI KOTA MAGELANG. *Indonesian Journal Of Community Service*, *1*(1), 38-47.

Zen, E. F., Muslihati, M., Hidayaturrahman, D., & Multisari, W. (2020). Pelatihan Perilaku Respek, Empati dan Asertif Melalui Metode Role Play untuk Mencegah Bullying Di Sekolah Menengah Pertama. *Abdimas Pedagogi: Jurnal Ilmiah Pengabdian Kepada Masyarakat*, *3*(1), 40-47.