

## Edukasi Kesopanan di Dunia Maya dan Dunia Nyata Pada Siswa SD Muhammadiyah 56 Jakarta Pusat

Sofyan Maulana Suhendi\*, Taqy Putra Seza, Ganesh Pakerti, Jordan Rafael Harianja

Universitas Prof. Dr. Moestopo (Beragama) Jakarta, Indonesia  
Jl. Hang Lekir I No.8, RT.1/RW.3, Gelora, Kecamatan Tanah Abang, Kota Jakarta Pusat, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 10270

\*Email Korespondensi: suhendisopian013@gmail.com

---

**Abstract** - The development of digital technology has significantly influenced interaction patterns among elementary school students, both in real-life and online environments. First-grade students are at an early stage of character formation, requiring appropriate guidance to understand politeness and communication ethics, particularly in the use of digital devices. This community service activity aimed to improve the understanding and polite behavior of first-grade students at Muhammadiyah 56 Elementary School, Central Jakarta, in both offline and online interactions. The activity employed an educative and participatory approach through observation, question-and-answer sessions, simple discussions, simulations, and pre-test and post-test assessments tailored to the students' developmental characteristics. The results showed a notable improvement in students' understanding of politeness in real-life and online contexts, as indicated by an increase in the average score from 4.9 in the pre-test to 7.2 in the post-test. In addition, students demonstrated positive behavioral changes, including the use of polite language, mutual respect, and early awareness of ethical behavior when using digital devices. This activity confirms that early education on politeness and digital ethics, delivered through contextual and continuous approaches, is effective in supporting character development among elementary school students.

**Keywords:** Politeness; Digital Ethics; Real-Life Interaction; Online Environment; Elementary School Students.

**Abstrak** - Perkembangan teknologi digital telah memengaruhi pola interaksi siswa sekolah dasar, baik di dunia nyata maupun di dunia maya. Siswa kelas I SD berada pada tahap awal pembentukan karakter, sehingga membutuhkan pendampingan khusus dalam memahami kesopanan dan etika berkomunikasi, terutama dalam penggunaan perangkat digital. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan perilaku sopan santun siswa kelas I SD Muhammadiyah 56 Jakarta Pusat dalam interaksi luring dan daring. Metode yang digunakan adalah pendekatan edukatif dan partisipatif melalui observasi, tanya jawab, diskusi sederhana, simulasi, serta pre-test dan post-test yang disesuaikan dengan karakteristik usia siswa. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa terhadap kesopanan di dunia nyata dan dunia maya, ditandai dengan kenaikan skor rata-rata dari 4,9 pada pre-test menjadi 7,2 pada post-test. Selain itu, siswa menunjukkan perubahan perilaku positif, seperti penggunaan bahasa yang lebih santun, sikap saling menghargai, serta kesadaran awal dalam berinteraksi secara etis menggunakan gawai. Kegiatan ini membuktikan bahwa edukasi kesopanan dan etika digital sejak dulu, melalui pendekatan yang kontekstual dan berkelanjutan, efektif dalam mendukung pembentukan karakter siswa sekolah dasar..

**Kata Kunci:** Kesopanan; Etika Digital; Dunia Nyata, Dunia Maya; Siswa Sekolah Dasar

---

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan siswa sekolah dasar. Penggunaan perangkat digital seperti telepon pintar, tablet, dan aplikasi berbasis internet semakin lazim digunakan oleh anak-anak, baik untuk kegiatan pembelajaran maupun hiburan. Siswa kelas I sekolah dasar berada pada tahap awal perkembangan kognitif, emosional, dan sosial, di mana pembentukan karakter dan kesadaran etika masih berlangsung. Kondisi ini menjadikan anak sangat rentan terhadap pengaruh negatif dari pola interaksi digital yang tidak terarah, yang dapat berdampak pada perilaku mereka di dunia nyata maupun di dunia maya.

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan perangkat digital tanpa pendampingan yang memadai dapat memengaruhi perkembangan sosial dan etika anak. Literasi digital sejak dulu tidak hanya mencakup kemampuan teknis dalam menggunakan perangkat digital, tetapi juga kemampuan untuk bermedia secara bijak dan bertanggung jawab. Aspek tersebut meliputi pemahaman terhadap privasi, kemampuan menghindari perilaku negatif seperti *cyberbullying*, serta kesadaran untuk berkomunikasi secara santun di ruang digital (Wahyuni et al., 2025). Oleh karena itu, kesopanan digital menjadi kompetensi penting yang perlu diperkenalkan sejak usia sekolah dasar.

Namun demikian, implementasi pendidikan etika digital pada jenjang sekolah dasar masih relatif belum terstruktur dan belum sepenuhnya terintegrasi dalam proses pembelajaran formal. Kajian mengenai *digital citizenship* dalam pendidikan dasar menegaskan bahwa pembelajaran etika digital perlu dirancang secara khusus agar sesuai dengan tahap perkembangan kognitif anak, bukan sekadar pengenalan penggunaan teknologi secara teknis (Tadlaoui-Brahmi et al., 2022). Pendekatan pembelajaran yang efektif menekankan pada penanaman nilai, norma, dan perilaku etis dalam interaksi digital melalui contoh konkret dan pembiasaan.

Permasalahan tersebut juga ditemukan di lingkungan SD Muhammadiyah, di mana sebagian siswa kelas I telah terbiasa menggunakan gawai secara rutin, baik di rumah maupun dalam kegiatan pembelajaran, namun belum memiliki pemahaman yang memadai mengenai batasan etika dalam berinteraksi di dunia digital. Akibatnya, beberapa siswa cenderung meniru konten yang kurang pantas, menunjukkan sikap kurang menghargai teman dalam komunikasi digital, serta belum memahami dampak dari perilaku tidak sopan di ruang daring. Temuan serupa juga diungkapkan dalam penelitian yang menyatakan bahwa penggunaan internet dan media sosial secara intensif tanpa pendampingan berhubungan dengan menurunnya kontrol diri dan kesadaran etika pada anak usia sekolah dasar (Saman & Sutiono, 2025).

Selain itu, literatur tentang literasi digital menegaskan bahwa etika digital memiliki peran penting dalam mencegah penyebaran informasi yang tidak benar, mengurangi risiko *cyberbullying*, serta menumbuhkan sikap saling menghormati di ruang digital (Tanjung et al., 2024). Kesenjangan antara kemampuan teknis anak dalam menggunakan perangkat digital dan kemampuan bersikap sopan serta bertanggung jawab dalam berkomunikasi, baik secara langsung maupun daring, menunjukkan adanya kebutuhan edukatif yang mendesak di lingkungan sekolah dasar.

Urgensi edukasi kesopanan semakin meningkat karena nilai-nilai sopan santun yang diajarkan dalam interaksi tatap muka tidak serta-merta terbawa ke dunia maya. Dalam ruang digital yang minim pengawasan langsung dan cenderung anonim, anak sering kali kurang menyadari bahwa pesan dan tindakan mereka dapat berdampak pada orang lain. Kesenjangan ini tidak hanya memengaruhi kualitas hubungan sosial anak, tetapi juga berimplikasi pada pembentukan karakter mereka secara keseluruhan. Penelitian menunjukkan bahwa peningkatan

literasi digital yang disertai dengan penguatan etika mampu mendorong perilaku digital yang lebih bertanggung jawab dan positif (Wahyuni et al., 2025).

Peran guru, sekolah, dan keluarga menjadi sangat penting dalam membimbing anak menghadapi tantangan interaksi digital. Guru berperan sebagai penghubung antara penguasaan teknologi dan penanaman nilai kesopanan, sementara orang tua berfungsi sebagai pengawas utama penggunaan media digital di lingkungan rumah. Integrasi pendidikan etika digital dalam pembelajaran sekolah dasar terbukti memberikan kontribusi positif terhadap pembentukan karakter siswa (Tadlaoui-Brahmi et al., 2022). Namun demikian, kajian dan praktik pengabdian masyarakat yang secara spesifik menyoroti edukasi kesopanan bagi siswa kelas awal sekolah dasar, khususnya kelas I, serta keterkaitannya antara perilaku di dunia nyata dan dunia maya masih relatif terbatas.

Berdasarkan kondisi tersebut, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dirancang untuk memberikan edukasi dasar mengenai kesopanan dan etika berinteraksi di dunia nyata dan dunia maya kepada siswa kelas I SD Muhammadiyah. Melalui pendekatan edukatif yang sederhana, partisipatif, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak, kegiatan ini diharapkan mampu membiasakan perilaku santun, menumbuhkan kesadaran etika digital, serta mendukung terciptanya lingkungan sekolah yang aman, nyaman, dan beretika. Dengan demikian, siswa diharapkan dapat menerapkan nilai-nilai kesopanan secara konsisten dalam kehidupan sehari-hari, baik dalam interaksi langsung maupun dalam penggunaan media digital.

## METODE PELAKSANAAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini dilaksanakan di SD Muhammadiyah 56 Jakarta Pusat dengan sasaran utama siswa kelas I sekolah dasar yang berjumlah sekitar 20 orang. Guru kelas dilibatkan sebagai pendamping kegiatan untuk memastikan proses edukasi berjalan tertib serta mendukung keberlanjutan pembiasaan nilai-nilai kesopanan setelah kegiatan selesai. Pelaksanaan kegiatan dilakukan secara tatap muka di dalam kelas selama kurang lebih satu jam, mengingat pembelajaran langsung dinilai lebih efektif bagi siswa usia sekolah dasar dalam memahami nilai dan perilaku sosial (Fitroh et al., 2023).

Metode pelaksanaan menggunakan pendekatan edukatif dan partisipatif yang disesuaikan dengan karakteristik perkembangan siswa kelas awal. Pendekatan ini menekankan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran melalui tanya jawab, diskusi ringan, serta simulasi sederhana, sehingga siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif tetapi juga mengalami langsung proses pembelajaran nilai kesopanan (Tadlaoui-Brahmi et al., 2022). Materi disampaikan secara sederhana dan komunikatif agar mudah dipahami oleh siswa, dengan fokus pada pengenalan kesopanan dan etika berinteraksi di dunia nyata dan dunia maya sebagai bagian dari literasi digital dasar (Tanjung et al., 2024).

Pelaksanaan kegiatan diawali dengan penggalian pemahaman awal siswa melalui pre-test sederhana berupa pertanyaan lisan terkait perilaku sopan santun dalam kehidupan sehari-hari dan penggunaan perangkat digital. Selanjutnya, materi edukasi disampaikan menggunakan media visual seperti tayangan presentasi dan video sederhana yang menampilkan contoh perilaku sopan dan tidak sopan. Penggunaan media visual dipilih karena dinilai efektif dalam membantu anak usia dini memahami konsep abstrak melalui contoh konkret (Dela, 2021).

Pada tahap praktik, siswa diajak mencontohkan penggunaan bahasa yang santun saat berkomunikasi dengan teman dan guru, serta saat berinteraksi melalui media digital dalam simulasi sederhana. Pendekatan berbasis contoh dan pembiasaan ini sejalan dengan temuan bahwa pembentukan etika dan karakter anak lebih efektif dilakukan melalui praktik langsung dan pengulangan perilaku positif (Wahyuni et al., 2025).

Evaluasi kegiatan dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif melalui pengamatan langsung terhadap keaktifan siswa, respons selama diskusi, serta kemampuan mencontohkan perilaku sopan santun. Selain itu, post-test sederhana digunakan untuk mengukur peningkatan pemahaman siswa setelah kegiatan edukasi diberikan. Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif untuk menggambarkan perubahan pemahaman dan perilaku siswa, sebagaimana direkomendasikan dalam pelaksanaan evaluasi kegiatan edukasi berbasis pengabdian masyarakat (Wisprianti & Sari, 2022).

## HASIL PENEMUAN DAN DISKUSI

Hasil kegiatan edukasi kesopanan di dunia nyata dan dunia maya menunjukkan bahwa siswa kelas I SD Muhammadiyah telah memiliki pemahaman awal yang lebih baik terkait perilaku sopan santun dalam interaksi langsung dibandingkan dalam interaksi digital. Kondisi ini terlihat dari hasil pre-test, di mana siswa relatif mampu mengenali perilaku sopan dalam kehidupan sehari-hari, seperti berbicara dengan bahasa yang santun, menghormati guru, dan bersikap baik kepada teman. Temuan ini sejalan dengan pandangan bahwa anak usia sekolah dasar lebih mudah memahami nilai sosial yang dipraktikkan secara langsung dan berulang dalam lingkungan sekolah (Fitroh et al., 2023).

Sebaliknya, pemahaman siswa mengenai etika berinteraksi di dunia maya masih tergolong rendah pada tahap awal. Hal ini disebabkan oleh minimnya pembelajaran terstruktur mengenai etika digital yang sesuai dengan usia siswa. Anak-anak umumnya menggunakan perangkat digital untuk hiburan tanpa pendampingan yang memadai terkait nilai dan norma berkomunikasi di ruang digital. Temuan ini mendukung hasil penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa penggunaan media digital tanpa pendampingan dapat memengaruhi kontrol diri dan kesadaran etika anak usia sekolah dasar (Saman & Sutiono, 2025).

Setelah kegiatan edukasi dilaksanakan, terjadi peningkatan pemahaman siswa terhadap kesopanan di dunia nyata maupun dunia maya. Edukasi yang disampaikan melalui pendekatan partisipatif, diskusi ringan, dan simulasi sederhana terbukti membantu siswa memahami perbedaan perilaku yang pantas dan tidak pantas dalam berbagai konteks interaksi. Penggunaan media visual berupa presentasi dan video sederhana membantu siswa memahami konsep abstrak kesopanan melalui contoh konkret, sebagaimana disarankan dalam pembelajaran anak usia dini (Dela, 2021).



Gambar 1. Edukasi Menggunakan Media Visual  
(Sumber: Dokumentasi Kegiatan, 2025)

Respons siswa selama kegiatan menunjukkan antusiasme yang tinggi. Siswa tampak lebih fokus dan aktif ketika materi disampaikan secara interaktif dan visual. Mereka mampu memberikan tanggapan terhadap contoh kasus sederhana serta menirukan perilaku sopan dalam simulasi. Hal ini memperkuat pandangan bahwa pembelajaran berbasis pengalaman langsung lebih efektif bagi siswa kelas awal sekolah dasar (Tadlaoui-Brahmi et al., 2022).



Gambar 2. Siswa Sedang Menyimak Materi Dengan Fokus  
(Sumber: Dokumentasi Kegiatan, 2025)

Pendekatan edukasi kesopanan ini juga berkaitan dengan konsep *cyberculture*, yaitu budaya yang terbentuk melalui penggunaan teknologi komunikasi dalam kehidupan sehari-hari (Dela, 2021). Pada siswa kelas I, pengenalan *cyberculture* diarahkan pada pembentukan sikap dan kebiasaan positif, bukan pada pemahaman teknis teknologi. Hal ini sejalan dengan rekomendasi UNESCO yang menekankan bahwa literasi digital anak usia dini harus berfokus pada etika, keamanan, dan nilai sosial.

Lingkungan sekolah berperan sebagai ruang aman dalam membentuk perilaku sosial siswa. Sekolah yang kondusif memungkinkan guru melakukan pengawasan langsung terhadap interaksi siswa, sehingga pembiasaan nilai kesopanan dapat diterapkan secara konsisten. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa lingkungan sekolah yang positif berkontribusi terhadap perkembangan sosial dan emosional anak serta dapat mencegah munculnya perilaku agresif seperti *bullying* sejak usia dini (Harahap & Saputri, 2019; Fitroh et al., 2023).

Edukasi kesopanan di dunia maya juga berfungsi sebagai langkah preventif terhadap risiko perilaku negatif seperti *cyberbullying*. Meskipun kasus *cyberbullying* lebih banyak ditemukan pada remaja, anak usia dini yang terbiasa mengonsumsi konten digital tanpa pendampingan berisiko meniru bahasa kasar atau perilaku agresif yang mereka temui di ruang digital (Artika, 2020; Diannita et al., 2023). Oleh karena itu, pembiasaan nilai kesopanan sejak kelas I SD menjadi fondasi penting dalam pembentukan etika digital.

Hasil pengukuran pre-test dan post-test menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam pemahaman siswa setelah kegiatan edukasi dilaksanakan. Skor rata-rata pemahaman sopan santun di dunia nyata meningkat dari 5,6 menjadi 7,4, sedangkan pemahaman sopan santun di dunia maya meningkat dari 4,2 menjadi 7,0. Secara keseluruhan, skor rata-rata meningkat dari 4,9 pada pre-test menjadi 7,2 pada post-test. Selain itu, persentase siswa dengan kategori pemahaman “Baik” dan “Sangat Baik” meningkat dari sekitar 45% menjadi 85%.

Tabel 1. Hasil Pengukuran Pre-Test dan Post-Test

Aspek Penilaian	Skor Rata-rata Pre-Test		Skor Rata-rata Post-Test
	Test	Test	Test
Pemahaman sopan santun di dunia nyata	5,6		7,4
Pemahaman sopan santun di dunia maya	4,2		7,0
<b>Rata-rata keseluruhan</b>	<b>4,9</b>		<b>7,2</b>

Sumber: Data Kegiatan, 2025

Peningkatan skor tersebut menunjukkan bahwa kegiatan edukasi memberikan dampak positif terhadap pemahaman dan kesadaran siswa dalam menerapkan perilaku sopan santun. Peningkatan terbesar terjadi pada aspek kesopanan di dunia maya, yang sebelumnya merupakan aspek dengan tingkat pemahaman terendah. Temuan ini mengindikasikan bahwa edukasi etika digital mampu mengisi kesenjangan pengetahuan siswa terkait perilaku yang tepat dalam interaksi digital (Tanjung et al., 2024).

Selain data kuantitatif, perubahan perilaku siswa juga diamati secara langsung selama kegiatan berlangsung. Setelah edukasi, siswa lebih sering menggunakan ungkapan sopan seperti “tolong”, “maaf”, dan “terima kasih”, serta mampu memberikan jawaban yang lebih tepat ketika diberikan contoh kasus terkait etika digital. Temuan ini menunjukkan bahwa kegiatan edukasi tidak hanya meningkatkan pemahaman kognitif siswa, tetapi juga mulai membentuk sikap dan kebiasaan positif dalam berinteraksi, sebagaimana disampaikan oleh Wahyuni et al. (2025) mengenai pentingnya pembiasaan etika dalam literasi digital sejak dini. Secara keseluruhan, hasil dan pembahasan ini menegaskan bahwa pendekatan edukatif, partisipatif, dan berbasis contoh konkret efektif dalam meningkatkan pemahaman dan perilaku sopan santun siswa kelas I SD di dunia nyata maupun dunia maya. Temuan ini juga menguatkan pentingnya kolaborasi antara sekolah, guru, dan keluarga dalam membangun konsistensi perilaku anak di berbagai ruang interaksi (Wisprianti & Sari, 2022; Panggabean et al., 2023).

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan edukasi kesopanan di dunia nyata dan dunia maya pada siswa kelas I SD Muhammadiyah 56 Jakarta Pusat, dapat disimpulkan bahwa kegiatan ini efektif dalam meningkatkan pemahaman dan perilaku sopan santun siswa. Sebelum kegiatan dilaksanakan, siswa cenderung lebih memahami kesopanan dalam interaksi langsung dibandingkan dalam interaksi digital. Namun, setelah diberikan edukasi yang terstruktur, partisipatif, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak, terjadi peningkatan pemahaman yang signifikan pada kedua aspek tersebut, terutama pada kesopanan di dunia maya.

Pendekatan edukatif yang memadukan diskusi ringan, simulasi, serta penggunaan media visual terbukti membantu siswa memahami dan membiasakan perilaku sopan santun dalam berbagai konteks interaksi. Selain peningkatan skor pemahaman berdasarkan hasil pre-test dan post-test, perubahan perilaku positif juga terlihat dari penggunaan bahasa yang lebih santun, sikap saling menghargai, serta meningkatnya kesadaran siswa dalam berinteraksi secara etis menggunakan perangkat digital.

Sebagai saran, edukasi kesopanan dan etika digital perlu diintegrasikan secara berkelanjutan dalam kegiatan pembelajaran sekolah dasar melalui kolaborasi antara guru, sekolah, dan orang tua. Kegiatan serupa disarankan untuk dikembangkan dengan durasi dan cakupan materi yang lebih luas, serta diterapkan pada jenjang kelas lainnya agar pembentukan karakter dan kesadaran etika digital siswa dapat berlangsung secara konsisten dan

berkesinambungan. Integrasi pendidikan karakter dan etika digital sejak dini diharapkan mampu membentuk generasi yang tidak hanya cakap secara teknologi, tetapi juga santun dan bertanggung jawab dalam kehidupan nyata maupun dunia maya.

### **Ucapan Terima Kasih**

Penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak SD Muhammadiyah 56 Jakarta Pusat, khususnya kepala sekolah dan guru kelas I, atas dukungan dan kerja sama yang telah diberikan sehingga kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dapat terlaksana dengan baik. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada seluruh siswa kelas I yang telah berpartisipasi aktif dalam kegiatan edukasi. Selain itu, penulis menyampaikan apresiasi kepada Universitas Prof. Dr. Moestopo (Beragama) atas dukungan dan fasilitas yang diberikan dalam pelaksanaan kegiatan ini.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Adellia, A. P., Sulistiyana, S., & Putro, H. Y. S. (2024). Studi komparatif: Bullying di dunia nyata dan dunia maya (*cyberbullying*). *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(4), 4000–4007. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i4.7240>
- Artika, S. A. (2020). *Hubungan intensitas penggunaan smartphone dengan perilaku bullying remaja di SMP Kartika IV* (Skripsi tidak dipublikasikan). Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Hang Tuah.
- Dela, P. S. (2021). Budaya internet (*cyberculture*). *Kompasiana*. <https://www.kompasiana.com/shelvia6876/60168087d541df4506435582/budaya-internetcyberculture>
- Diannita, A., Salsabela, F., Wijati, L., & Putri, A. M. S. (2023). Pengaruh bullying terhadap pelajar pada tingkat sekolah menengah pertama. *Journal of Education Research*, 4(1), 297–301.
- Fitroh, I., Rosidi, M. I., Tasnur, I., Hotimah, I. H., & Arrazaq, N. R. (2023). Sosialisasi upaya pencegahan bullying di SMA Negeri 7 Prasetya Gorontalo. *Journal of Human and Education (JAHE)*, 3(2), 122–126.
- Harahap, E., & Saputri, N. M. I. (2019). Dampak psikologis siswa korban bullying di SMA Negeri 1 Barumun. *RISTEKDIK: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 4(1), 68–75.
- Panggabean, H., Situmeang, D., & Simangunsong, R. (2023). Waspada tindakan bullying dan dampak terhadap dunia pendidikan. *JPM-Unita (Jurnal Pengabdian Masyarakat)*, 1(1), 9–16.
- Tadlaoui-Brahmi, A., Çuko, K., & Alvarez, L. (2022). Digital citizenship in primary education: A systematic literature review describing how it is implemented. *Social Sciences & Humanities Open*, 6(1), Article 100348. <https://doi.org/10.1016/j.ssho.2022.100348>
- Tanjung, A. Q., Suciptaningsih, O. A., & Asikin, N. (2024). Urgensi etika dalam literasi digital di era globalisasi. *WASIS: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 5(1), 34–41.
- Wahyuni, N., Widayastika, D., & Nabilah, N. (2025). Application of technology in improving primary school students' digital literacy skills. *International Journal of Education Language Literature Arts Culture and Social Humanities*, 3(1), 139–146. <https://doi.org/10.59024/ijellacush.v3i1.1288>
- Wahyuningratna, R. N., & Ayuningtyas, F. (2022). Edukasi penggunaan internet dan penerapan etika di dunia maya oleh remaja di tengah pandemi COVID-19. *Jurnal Pasopati*, 4(1), 45–52. <http://ejournal2.undip.ac.id/index.php/pasopati>

Wisprianti, N. A., & Sari, M. M. K. (2022). Tingkat kesadaran remaja Sidoarjo tentang cyberbullying. *Kajian Moral dan Kewarganegaraan*, 10(1), 211–225.