

Sosialisasi Bahaya *Game Online* Dan *Bullying* di SD Negeri Sadahayu 02: Edukasi Dini Untuk Generasi Cerdas dan Berkarakter

A.M Ismatulloh¹, A Dany Suryadana¹, Meriana Rosalita¹, M. Raka Panuntun¹, Farah Mukhlisoh¹, Novita Sri Ramadhani¹, Kharisno¹, Asih Saferia Meilani¹, Syabila Azzahra Wijaya¹, Fauzan Bintang¹, Sintia Wulandari¹

¹ UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto, Indonesia

*Corresponding e-mail: kkncilacapsadahayu12@gmail.com

Artikel History

Dikirim : 12- 02 -2025
Diterima: 15- 03 -2025
Disetujui : 25- 03-2025
Dipublish: 05 - 04-2025

Doi

10.61924/insanta.v3i2.60

ABSTRAK

Game online dan *bullying* menjadi isu yang semakin mengkhawatirkan di lingkungan sekolah, terutama bagi siswa sekolah dasar yang masih dalam tahap perkembangan karakter. Sosialisasi ini bertujuan untuk meningkatkan kesadaran siswa SD Negeri Sadahayu 02 tentang bahaya kecanduan *game online* serta dampak negatif terhadap kehidupan sosial dan akademik. Kegiatan ini menggunakan pendekatan ABCD (*Asset-Based Community Development*) dengan memanfaatkan peran guru dan lingkungan sekolah sebagai aset utama dalam edukasi. Sosialisasi dilakukan melalui metode interaktif, seperti ceramah edukatif, pemutaran video, diskusi kelompok, serta simulasi kasus. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan pemahaman siswa mengenai bahaya kecanduan *game online* dan , serta meningkatnya kesadaran mereka dalam menciptakan lingkungan sekolah yang lebih aman dan nyaman. Selain itu, keterlibatan aktif siswa dalam kampanye anti- melalui poster dan slogan membantu memperkuat pesan yang disampaikan. Agar dampak sosialisasi tetap berkelanjutan, diperlukan dukungan dari sekolah dan orang tua dalam mengawasi serta membimbing siswa. Dengan adanya edukasi yang berkelanjutan, diharapkan siswa dapat menggunakan teknologi secara bijak dan membangun karakter yang positif dalam kehidupan sosial mereka.

Kata kunci: Game Online, Bullying, Sosialisasi, ABCD, Pendidikan Karakter

ABSTRACT

Online games and bullying are increasingly worrying issues in the school environment, especially for elementary school students who are still in the character development stage. This socialization aims to increase awareness of Sadahayu 02 Elementary School students about the dangers of online game addiction and the negative impacts on social and academic life. This activity uses the ABCD (Asset-Based Community Development) approach by utilizing the role of teachers and the school environment as the main assets in education. Socialization is carried out through interactive methods, such as educational lectures, video screenings, group discussions, and case

simulations. The results of the activity showed an increase in students' understanding of the dangers of online game addiction and , as well as an increase in their awareness in creating a safer and more comfortable school environment. In addition, the active involvement of students in the anti-campaign through posters and slogans helped strengthen the message conveyed. In order for the impact of socialization to remain sustainable, support is needed from schools and parents in supervising and guiding students. With ongoing education, it is hoped that students can use technology wisely and build positive character in their social lives.

Keywords: *Online Games, Bullying, Socialization, ABCD, Character Education.*



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

PENDAHULUAN

Dalam era digital yang berkembang pesat, teknologi memberikan kemudahan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan dan hiburan (Muttaqin dkk. 2021; Khulaimi, dkk. 2023). Media *game online* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap individu yang bermain *game online*, dampaknya terhadap pikiran mereka sangat besar (Larasati dkk. 2021; Ratnaningsih et al., 2024). Di satu sisi, *game online* dapat menjadi sarana hiburan dan edukasi yang bermanfaat. Namun, di sisi lain, penggunaan *game online* yang tidak terkontrol dapat berdampak negatif pada perkembangan anak, baik dari segi kesehatan mental maupun social (Setiadi dkk, 2024).

Game online berdampak besar pada perkembangan fisik dan psikologis remaja (Novrialdy, 2019; Pelawi, 2021). Ketika remaja memainkan *game online* secara berlebihan, mereka dapat mengalami perubahan pola pikir dan perilaku, bahkan mengalami kecanduan yang fatal hingga kelumpuhan (Dalimunthe, 2023). Mereka yang sering memainkan *game online* ini pastinya menjadi kecanduan yang membuat mereka lupa waktu, dan beberapa dari mereka melupakan kegiatan yang bermanfaat (Anggraini & Yanto, 2022).

Pemain *game online* cenderung melupakan batasan waktu dan menggunakan kata-kata kasar saat bermain di warnet atau *game center* (Haqq, 2016). Prioritas utama mereka menjadi menyelesaikan tugas di *game*, sehingga kewajiban lain seperti ibadah, tugas akademis, dan pekerjaan sering diabaikan. Bahkan, pikiran tentang *game* terus menghantui meskipun mereka sedang tidak bermain (Novitasari et al., 2022).

Meningkatnya popularitas *game online* di kalangan anak-anak membawa berbagai tantangan, terutama dalam hal kecanduan dan dampak sosial yang ditimbulkan. Anak-anak yang kecanduan *game online* cenderung mengalami penurunan prestasi akademik, kurangnya interaksi sosial, serta gangguan kesehatan seperti kelelahan mata dan kurangnya aktivitas fisik (Rahmawati & Tanjung, 2024). Selain itu, konten dalam *game* yang mengandung kekerasan juga dapat memengaruhi pola pikir serta perilaku anak, yang berpotensi memicu agresivitas.

Selain tantangan dari penggunaan *game online*, masalah *bullying* juga menjadi isu yang semakin mengkhawatirkan di lingkungan sekolah. *Bullying* dapat terjadi dalam berbagai bentuk, baik secara fisik, verbal, maupun melalui media digital (*cyberbullying*) (Anisah dkk, 2024). Anak-anak yang menjadi korban *bullying* sering mengalami dampak psikologis seperti rasa takut, cemas, dan kurangnya rasa percaya diri. Jika tidak ditangani dengan baik, *bullying* dapat memberikan dampak jangka panjang terhadap perkembangan mental dan sosial anak.

Bullying adalah masalah serius dengan konsekuensi psikologis jangka panjang, termasuk penurunan harga diri, depresi, agresi, dan penolakan untuk bersekolah, yang berpotensi menyebabkan siswa putus sekolah (Munir & Minauli, 2013). Sekolah, yang seharusnya menjadi lingkungan yang aman dan mendukung bagi siswa untuk berkembang, justru menjadi tempat umum terjadinya insiden *bullying* di Indonesia. Kekerasan ini terus berlanjut sebagian karena sekolah sering menganggap ejekan dan perkelahian antar siswa sebagai perilaku normal (Wardana et al., 2024).

Bullying berdampak buruk bagi kesehatan fisik dan mental korban, menimbulkan kemarahan, depresi, penurunan kinerja, dan rendahnya harga diri. Sementara itu, pelaku *bullying* justru dapat merasa lebih percaya diri dan agresif. Informasi dasar tentang *bullying* penting untuk mencegah atau mengatasi dampak negatif ini (Qamaria et al., 2023). Oleh karena itu, tindakan pencegahan dan penanggulangan *bullying* harus dilakukan secara menyeluruh karena *bullying* dapat berdampak negatif pada kesehatan fisik dan mental para korban serta memengaruhi lingkungan belajar yang kondusif (Cahyani et al., 2024).

Beberapa penelitian menunjukkan adanya hubungan antara kecanduan *game online* dengan perilaku *bullying*. *Game* yang mengandung unsur kekerasan dapat membentuk pola pikir anak untuk menormalisasi tindakan agresif. Selain itu, lingkungan dalam *game* yang kompetitif sering kali mendorong anak-anak untuk menggunakan kata-kata kasar atau melakukan intimidasi terhadap pemain lain. Hal ini dapat terbawa ke dunia nyata dan mempengaruhi cara anak berinteraksi dengan teman sebaya mereka di sekolah.

Mengingat dampak negatif yang ditimbulkan, edukasi dini mengenai bahaya *game online* dan *bullying* menjadi sangat penting. Dengan memberikan pemahaman yang baik sejak usia dini, anak-anak dapat lebih bijak dalam menggunakan teknologi serta lebih memahami pentingnya bersikap sopan dan menghargai sesama. Sosialisasi mengenai bahaya *game online* dan *bullying* di lingkungan sekolah dapat menjadi langkah preventif yang efektif untuk membangun generasi yang cerdas dan berakarakter.

Kegiatan sosialisasi ini bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada siswa SD Negeri Sadahayu 02 mengenai bahaya kecanduan *game online* serta dampak negatif dari *bullying*. Program ini tidak hanya memberikan edukasi kepada siswa, tetapi juga melibatkan guru dan orang tua dalam menciptakan lingkungan yang lebih sehat dan aman bagi anak-anak.

Dalam kegiatan sosialisasi ini, berbagai metode interaktif diterapkan untuk memastikan pesan yang disampaikan dapat dipahami dengan baik oleh siswa. Metode yang digunakan antara lain presentasi edukatif, diskusi kelompok, simulasi kasus, serta pemutaran video edukatif. Dengan pendekatan ini, anak-anak dapat memahami materi secara lebih menyenangkan dan mudah dipraktikkan dalam kehidupan sehari-hari.

Sosialisasi ini diharapkan dapat memberikan dampak positif dalam membentuk pemahaman yang lebih baik di kalangan siswa mengenai bahaya *game online* dan *bullying*. Dengan adanya edukasi yang berkelanjutan, diharapkan siswa dapat lebih sadar akan pentingnya mengontrol penggunaan teknologi serta membangun sikap empati terhadap sesama.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan sosialisasi ini menggunakan pendekatan ABCD (*Asset-Based Community Development*), yang menitikberatkan pada pemanfaatan aset dan potensi komunitas dalam mengatasi permasalahan. Dalam konteks ini, sosialisasi tentang bahaya *game online* dan *bullying* di SD Negeri Sadahayu 02 pada hari Kamis, 20 Februari 2025 memanfaatkan peran guru, siswa, serta lingkungan sekolah sebagai aset utama dalam penyampaian edukasi.

Sosialisasi dilakukan dalam bentuk penyuluhan dan edukasi interaktif yang melibatkan siswa dan guru. Materi disampaikan melalui ceramah edukatif, pemutaran video, serta diskusi terbuka untuk meningkatkan kesadaran siswa terhadap dampak negatif kecanduan *game online* dan *bullying*. Selain itu, dilakukan simulasi kasus untuk membantu siswa memahami cara menghindari dan menghadapi situasi yang berkaitan dengan *bullying* serta pengaruh buruk penggunaan *game online* secara berlebihan.

Metode ABCD diterapkan dengan memberdayakan peran guru sebagai fasilitator utama dalam edukasi berkelanjutan, serta mendorong siswa untuk aktif dalam menyebarkan nilai-nilai positif di lingkungan sekolah. Selain itu, materi yang diberikan disesuaikan dengan kondisi sosial dan budaya setempat, sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa.

Keberhasilan sosialisasi diukur melalui keterlibatan siswa dalam diskusi, partisipasi dalam simulasi, serta kemampuan mereka dalam menyampaikan kembali materi yang telah dipelajari. Penelitian ini juga memperhatikan aspek etika dengan memastikan bahwa seluruh kegiatan dilakukan secara inklusif, tanpa diskriminasi, serta tetap menjaga kenyamanan dan keamanan peserta.

Meskipun sosialisasi ini telah berjalan dengan baik, terdapat beberapa keterbatasan, seperti keterbatasan waktu dalam penyampaian materi serta perlunya tindak lanjut dari pihak sekolah dan orang tua agar pemahaman siswa dapat terus berkembang dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sosialisasi mengenai bahaya *game online* dan *bullying* di SD Negeri Sadahayu 02 berlangsung dengan baik dan mendapat respons positif dari siswa, guru, serta pihak sekolah. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan kesadaran siswa mengenai dampak negatif kecanduan *game online* serta pentingnya mencegah tindakan *bullying* di lingkungan sekolah. Dengan menggunakan metode ABCD (*Asset-Based Community Development*), sosialisasi ini memanfaatkan aset yang sudah ada, seperti peran guru dalam edukasi berkelanjutan dan lingkungan sekolah sebagai tempat belajar yang kondusif bagi siswa.



Gambar 1

Pemaparan materi bahaya *bullying* kepada siswa SD Negeri Sadahayu 02

Selama sosialisasi, siswa tampak antusias dalam mengikuti berbagai aktivitas, terutama saat sesi pemutaran video edukatif dan simulasi kasus. Materi yang disampaikan secara interaktif membuat siswa lebih mudah memahami bahaya kecanduan *game online*, seperti gangguan kesehatan, penurunan prestasi akademik, serta dampaknya terhadap hubungan sosial dengan keluarga dan teman. Siswa juga diberikan pemahaman tentang tanda-tanda awal kecanduan *game online*, sehingga mereka dapat lebih bijak dalam mengatur waktu bermain.

Pada sesi diskusi kelompok, siswa diajak untuk berbagi pengalaman mereka terkait *game online* serta bagaimana mereka menghadapi situasi *bullying* di sekolah. Beberapa siswa mengungkapkan bahwa mereka pernah mengalami atau menyaksikan tindakan *bullying*, baik secara langsung maupun melalui *media sosial*. Hal ini menunjukkan bahwa perundungan masih menjadi permasalahan yang perlu mendapatkan perhatian serius. Guru yang hadir dalam sesi ini juga memberikan arahan kepada siswa tentang pentingnya melaporkan kejadian *bullying* dan bagaimana bersikap asertif dalam menghadapi pelaku *bullying*.



Gambar 2

Diskusi bersama siswa SD Negeri Sadahayu 02

Hasil dari sosialisasi ini menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa tentang dampak negatif *game online* dan *bullying*. Mereka mulai menyadari pentingnya mengatur waktu bermain game agar tidak mengganggu aktivitas belajar dan interaksi sosial. Selain itu, kesadaran siswa terhadap tindakan *bullying* juga meningkat, di mana mereka lebih memahami bahwa *bullying* bisa terjadi dalam berbagai bentuk, seperti fisik, verbal, maupun melalui *media sosial*. Beberapa siswa bahkan menyatakan bahwa mereka ingin lebih aktif dalam mencegah dan menanggapi kasus *bullying* di sekolah.

Dari sisi guru, sosialisasi ini memberikan wawasan baru dalam mendeteksi tanda-tanda kecanduan *game online* dan perilaku *bullying* di kalangan siswa. Mereka mulai lebih aktif dalam mengamati interaksi siswa di sekolah serta memberikan bimbingan agar siswa tidak terjebak dalam kebiasaan yang merugikan. Namun, tantangan yang dihadapi adalah bagaimana memastikan bahwa pemahaman ini tetap diterapkan dalam jangka panjang. Oleh karena itu, sekolah diharapkan dapat mengadakan sosialisasi lanjutan atau mengintegrasikan materi ini ke dalam kegiatan belajar mengajar.

Selain dukungan dari sekolah, peran orang tua juga sangat penting dalam menjaga anak-anak mereka dari kecanduan *game online* dan tindakan *bullying*. Tanpa pengawasan yang baik di rumah, siswa tetap berisiko mengalami kecanduan *game online* atau menjadi korban maupun pelaku *bullying*. Oleh karena itu, diperlukan sinergi antara sekolah dan orang tua untuk terus memberikan edukasi serta membentuk kebiasaan positif dalam kehidupan sehari-hari siswa.



Gambar 3

Foto bersama mahasiswa dan siswa SD Negeri Sadahayu 02

Secara keseluruhan, sosialisasi ini berhasil meningkatkan kesadaran siswa mengenai bahaya *game online* dan *bullying*. Namun, untuk menjaga keberlanjutannya, diperlukan upaya lebih lanjut, seperti pembentukan duta anti-*bullying* di sekolah, penyuluhan berkala bagi siswa dan orang tua, serta penguatan peran guru dalam memberikan edukasi terkait teknologi dan etika berinteraksi. Dengan pendekatan yang berkelanjutan, diharapkan siswa dapat tumbuh menjadi generasi yang cerdas dalam memanfaatkan teknologi serta memiliki karakter yang kuat dalam menciptakan lingkungan sekolah yang aman dan harmonis.

SIMPULAN

Sosialisasi mengenai bahaya *game online* dan *bullying* di SD Negeri Sadahayu 02 berhasil meningkatkan kesadaran siswa tentang dampak negatif dari kedua permasalahan tersebut. Melalui metode ABCD (*Asset-Based Community Development*), kegiatan ini memanfaatkan peran guru dan lingkungan sekolah dalam menyampaikan edukasi yang interaktif dan mudah dipahami.

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa siswa lebih memahami risiko kecanduan *game online* serta pentingnya mencegah *bullying* di lingkungan sekolah. Selain itu, keterlibatan siswa dalam diskusi, simulasi, dan kampanye anti-*bullying* membantu memperkuat pemahaman mereka.

Keberhasilan sosialisasi ini perlu didukung oleh upaya berkelanjutan dari sekolah dan orang tua agar pemahaman yang telah diberikan dapat terus diterapkan. Dengan kerja sama yang baik, diharapkan lingkungan sekolah menjadi lebih aman dan siswa dapat tumbuh menjadi generasi yang cerdas serta berkarakter.

SARAN

Agar sosialisasi ini memberikan dampak jangka panjang, sekolah diharapkan mengintegrasikan edukasi tentang bahaya *game online* dan *bullying* ke dalam kegiatan belajar mengajar. Guru perlu terus membimbing siswa dalam menciptakan lingkungan yang

positif dan bebas *bullying*. Selain itu, peran orang tua sangat penting dalam mengawasi serta mengarahkan anak dalam penggunaan teknologi secara bijak. Dengan kolaborasi antara sekolah, siswa, dan orang tua, upaya pencegahan dapat berjalan lebih efektif dan berkelanjutan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami, Kelompok 12 KKN UIN Saizu, mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada SD Negeri Sadahayu 02 atas kesempatan dan dukungan yang diberikan dalam pelaksanaan sosialisasi ini. Terimakasih khusus kami sampaikan kepada kepala sekolah, dewan guru, serta staf yang telah menerima kami dengan baik dan turut serta dalam menyukseskan kegiatan ini.

Kami juga mengapresiasi siswa-siswi SD Negeri Sadahayu 02 yang telah berpartisipasi secara aktif dan antusias dalam setiap sesi sosialisasi. Semangat mereka dalam belajar dan berdiskusi menjadi salah satu faktor utama keberhasilan kegiatan ini.

Tak lupa, kami mengucapkan terima kasih kepada UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri (UIN Saizu) Purwokerto, terutama kepada dosen pembimbing lapangan yang telah memberikan arahan dan bimbingan selama pelaksanaan KKN. Terima kasih juga kepada seluruh anggota Kelompok 12 KKN UIN Saizu atas kerja sama, dedikasi, dan komitmennya dalam menjalankan program ini.

Kami berharap kegiatan sosialisasi ini dapat memberikan manfaat jangka panjang bagi siswa, guru, serta lingkungan sekolah dalam menciptakan generasi yang lebih sadar akan bahaya game online dan bullying. Semoga ilmu dan pengalaman yang diperoleh dapat terus dikembangkan serta membawa dampak positif bagi masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, S., & Yanto, A. R. (2022). Edukasi Pencegahan Bahaya Kecanduan Game Online Pada Remaja Di SMPN Alok Maumere. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(8), 1645–1652.
- Anisah, A., Nazib, F., & Putri, C. M. (2024). Perundungan Dunia Maya (cyberbullying) dan Cara Mengatasi Perspektif Islam. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 3(1), 201-212.
- Cahyani, M. D., Pratama, D., Mu'arifuddin, Moh. A., & Mardikaningsih, A. (2024). Penyuluhan Dan Edukasi Tentang Bahaya Bullying Di Lingkungan Sekolah SMP Raden Fatah Batu. *Jurnal Pengabdian Sosial*, 1(8), 810–814.
- Dalimunthe, W. (2023). Dampak game online terhadap perilaku remaja di Desa Huraba Kecamatan Siabu Kabupaten Mandailing Natal (Doctoral dissertation, UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan).
- Haqq, T. A. (2016). Hubungan antara intensitas bermain game online terhadap agresivitas remaja awal di warnet "A, B dan C" Kecamatan Lowokwaru Kota Malang (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).
- Khulaimi, M., Nukman, N., & Rosyidi, A. Z. (2023). PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DENGAN PROGRAM POWERPOINT BAGI GURU SMP

- ISLAM TERPADU NW TEK. INSANTA : JURNAL PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT, 1(1), 15-21. <https://doi.org/10.61924/insanta.v1i1.4>
- Larasati, E. D., Kanzunudin, M., & Pratiwi, I. A. (2023). Dampak Intensitas Bermain Online Game Terhadap Motivasi Belajar dan Perilaku Sosial Anak. *Indonesian Journal of Education and Social Sciences*, 2(2), 112-123.
- Munir, A., & Minauli, I. (2013). Hubungan Kontrol Diri dan Iklim Sekolah dengan Perilaku Bullying pada Siswa SMP Swasta Budi Agung Medan (Doctoral dissertation, Universitas Medan Area).
- Muttaqin, A. R., Wibawa, A., & Nabila, K. (2021). Inovasi digital untuk masyarakat yang lebih cerdas 5.0: Analisis tren teknologi informasi dan prospek masa depan. *Jurnal Inovasi Teknologi Dan Edukasi Teknik*, 1(12), 880-886.
- Novitasari, L., Wardiyah, A., Kusumaningsih, D., Setiawati, Gustiani, D., & Sartika, D. (2022). Penyuluhan Kesehatan Tentang Bahaya Game Online. *Journal Of Public Health Concerns*, 2(2), 70-76.
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan game online pada remaja: Dampak dan pencegahannya. *Buletin psikologi*, 27(2), 148-158.
- Pelawi, S. (2021). Pengaruh game online terhadap psikologi remaja. *SESAWI: Jurnal Teologi Dan Pendidikan Kristen*, 3(1), 87-101.
- Qamaria, R. S., Pertiwi, F. H., Mulyani, L. N., Sari, N. N., Harriroh, A., Haq, I. N., Nasihatin, S. S., Erlangga, S. A., Anisahab, A., & Jannah, M. (2023). Upaya Menciptakan Lingkungan Sekolah Ramah Anak Melalui Kampanye Stop Bullying. *Kontribusi: Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 33-46. <https://doi.org/10.53624/kontribusi.v4i1.265>
- Rahmawati, H., & Tanjung, K. (2024). PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP PENINGKATAN PRESTASI BELAJAR ANAK. *Jurnal Studi Multidisipliner*, 8(10).
- Ratnaningsih, A., Ramadhani, A. P., Afanti, L., Wibowo, A. N., & Pamungkas, T. Y. (2024). Sosialisasi Bahaya Game Online terhadap Anak di Kelurahan Lugosobo Kecamatan Gebang Kabupaten Purworejo. *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(2), 1456-1465. <https://doi.org/10.31949/jb.v5i2.8806>
- Setiadi, F. M., Maryati, S., & Mubharokkh, A. S. (2024). Analisis dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan psikologis dan keagamaan anak usia dini (TK dan SD) dalam perspektif pendidikan agama Islam. *Muaddib: Islamic Education Journal*, 7(1), 1-11.
- Wardana, D. J., Maulana, A., & Roqib, M. (2024). Sosialisasi Terhadap Bahaya Bullying Dan Perundungan Di Lingkungan Sekolah SMK Muhammadiyah 01 Gresik. *DedikasiMU (Journal of Community Service)*, 6(2), 162-169.