



## *Toxic Online Behavior*

Angelin Laura Wijaya Rantung<sup>1</sup>, Gabrielle Elizabeth Yauwcob<sup>2</sup>, Intan Suratno<sup>3</sup>,  
Malvino Ricardo Suandy<sup>4</sup>, Ria Sakinah Waji<sup>5</sup>, Brigitta Tunggawi<sup>6</sup>

<sup>1,2,3,4,5,6</sup> Universitas Atma Jaya Makassar

Corresponding Author: angelinlaurawijaya@gmail.com

---

### Article History:

Received: 12-03-2026

Revised: 20-03-2026

Accepted: 29-03-2026

### Keywords:

Psikoedukasi, Toxic  
Online Behavior, Regulasi  
Emosi, Siswa Sekolah  
Dasar.

**Abstract:** Perkembangan teknologi digital meningkatkan intensitas interaksi anak di ruang maya, khususnya melalui game online dan media sosial. Kondisi ini berpotensi memunculkan toxic online behavior, seperti penggunaan kata-kata kasar, ejekan, dan komunikasi yang tidak sopan. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa sekolah dasar mengenai perilaku toxic online serta pentingnya regulasi emosi dalam interaksi digital. Metode yang digunakan adalah psikoedukasi secara tatap muka kepada 20 siswa kelas V SD Frater Thamrin, Makassar. Kegiatan dilaksanakan melalui ceramah interaktif, diskusi, aktivitas edukatif individu dan kelompok, serta evaluasi menggunakan pre-test dan post-test. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan uji paired sample t-test. Hasil menunjukkan bahwa nilai rata-rata pre-test ( $M = 23,20$ ) lebih tinggi dibandingkan post-test ( $M = 21,20$ ), dengan nilai signifikansi  $0,072$  ( $p > 0,05$ ), yang menunjukkan tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara pemahaman siswa sebelum dan sesudah psikoedukasi. Temuan ini menunjukkan bahwa psikoedukasi satu sesi belum cukup untuk menghasilkan perubahan pemahaman dan regulasi emosi secara signifikan. Meskipun demikian, kegiatan ini membantu siswa mengenali bentuk perilaku toxic online dan dampaknya dalam interaksi sosial. Oleh karena itu, psikoedukasi perlu dilakukan secara berkelanjutan dan terstruktur agar mampu mendukung perkembangan sosial dan emosional siswa dalam penggunaan media digital secara sehat secara konsisten di sekolah maupun di rumah.

---

© 2026 SWARNA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital membawa perubahan besar dalam kehidupan anak-anak, termasuk pada siswa sekolah dasar kelas lima. Pada usia 10-11 tahun individu berada pada fase perkembangan dengan penggunaan media digital. Individu tidak hanya memanfaatkan media digital untuk keperluan belajar, tetapi juga untuk bermain game online, berkomunikasi melalui aplikasi *whatsapp*, serta mengakses berbagai *platform* digital lainnya. Intensitas penggunaan ruang maya yang cukup tinggi membuat individu semakin sering melakukan interaksi secara daring, baik dengan teman sebaya maupun dengan orang lain yang belum dikenal secara langsung.

Piaget (1970) menyatakan individu pada usia 10 – 11 tahun, masih berada pada tahap perkembangan emosi dan kontrol diri yang belum matang, sehingga individu masih berfokus pada hal konkret dan yang langsung terlihat. Lingkungan digital mendorong

reaksi cepat tanpa proses pengendalian emosi yang memadai sehingga situasi tersebut mendorong munculnya agresif secara verbal. Pengaruh teman sebaya juga meningkatkan kecenderungan mengikuti perilaku *toxic* demi penerimaan sosial.

Seiring meningkatnya aktivitas individu di dunia digital, muncul berbagai bentuk perilaku negatif yang terjadi dalam interaksi daring. Kurangnya pemahaman mengenai etika berinteraksi di dunia digital dapat memicu munculnya *toxic online behavior* yang berupa penggunaan kata-kata kasar, ejekan, menghina teman saat bermain game online, menyebarkan pesan yang menyakiti perasaan orang lain melalui grup *whatsapp*, serta perilaku provokatif dan tidak. Regulasi emosi individu 10 – 11 tahun masih berkembang sehingga respons terhadap provokasi daring sering muncul secara spontan (Gross, 1998). Kurangnya pengendalian diri yang dirasakan individu saat berkomunikasi online dibandingkan dengan berkomunikasi secara langsung disebut dengan *online disinhibition effect* (Lefler & Barak, 2012; Cheung et al., 2016; Lowry et al., 2016).

Kondisi tersebut sejalan dengan hasil penelitian Putri dan Prasetyaningrum (2018) yang menunjukkan adanya hubungan antara kontrol diri dan intensitas bermain game online pada individu usia sekolah. Penelitian tersebut menjelaskan bahwa anak dengan tingkat kontrol diri yang rendah cenderung memiliki intensitas bermain game online yang lebih tinggi serta lebih sulit mengendalikan emosi dan perilaku saat berada di ruang digital sehingga dapat memicu respons negatif dalam interaksi daring, seperti mudah marah, berkata kasar, dan bersikap tidak sopan terhadap orang lain. Penelitian lain yang dilakukan oleh Maf'ullah dan Baalwi (2025) yang menyatakan perilaku anak di ruang maya menunjukkan bahwa penggunaan media digital tanpa pendampingan yang memadai dapat berdampak pada perkembangan sosial dan emosional anak. Paparan terhadap interaksi negatif di dunia digital berpotensi meningkatkan agresivitas, menurunkan empati, serta memicu konflik dengan teman sebaya. Anak yang terbiasa berinteraksi secara tidak sehat di ruang maya berisiko membawa pola perilaku tersebut ke dalam kehidupan sosial di dunia nyata.

Mitra dalam kegiatan psikoedukasi ini adalah individu Sekolah Dasar kelas V di SD Frater Thamrin yang berlokasi di Jalan Thamrin No. 1, Kecamatan Ujung Pandang, Kota Makassar, Sulawesi Selatan. Pemilihan individu kelas V sebagai sasaran kegiatan didasarkan pada pertimbangan usia, yaitu sekitar 10–11 tahun, yang merupakan tahap perkembangan di mana individu mulai aktif menggunakan media digital, namun kemampuan regulasi emosi dan kontrol diri masih dalam proses perkembangan.

Hasil observasi awal di lingkungan sekolah serta wawancara dengan guru wali kelas, ditemukan beberapa permasalahan yang berkaitan dengan penggunaan media digital pada individu kelas V. Dalam aktivitas bermain game online, individu sering menunjukkan respons emosional yang kurang terkontrol, seperti mudah marah ketika mengalami kekalahan dan menggunakan kata-kata kasar. Selain itu, terdapat kecenderungan individu meniru perilaku agresif yang ditampilkan dalam game, yang kemudian terbawa ke dalam interaksi sehari-hari di lingkungan sekolah.

Permasalahan juga terlihat dalam penggunaan aplikasi *WhatsApp* sebagai sarana komunikasi. Individu seringkali merespons pesan dengan emosi, menggunakan bahasa yang kurang sopan, serta mengejek teman sebaya di dalam grup. Kondisi ini menunjukkan bahwa individu belum sepenuhnya memahami etika berkomunikasi di ruang digital serta belum mampu mengelola emosi secara tepat ketika berinteraksi secara daring. Dampak penggunaan media digital yang kurang terkontrol juga berpengaruh pada aspek akademik, di mana sebagian individu menunjukkan sikap malas dalam mengerjakan tugas sekolah karena lebih fokus pada aktivitas media digital yang tidak tepat.

SD Frater Thamrin dipilih sebagai lokasi pelaksanaan psikoedukasi karena individu yang duduk di bangku sekolah dasar saat ini termasuk dalam generasi yang tumbuh di era digital canggih yang menghabiskan banyak waktu untuk berinteraksi dan belajar melalui media digital. Pada usia sekolah dasar, individu memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, namun belum memiliki kemampuan penyaringan kognitif dan regulasi emosi yang matang. Hal ini membuat individu rentan terhadap paparan perilaku negatif di ruang maya serta risiko penggunaan media digital secara berlebihan.

Individu kelas V di SD Frater Thamrin belum pernah mendapatkan psikoedukasi khusus terkait regulasi emosi dalam penggunaan media digital. Tingginya intensitas penggunaan media digital, keterbatasan kemampuan pengendalian emosi, serta kecenderungan meniru perilaku negatif yang ditemui di media digital menjadi alasan utama perlunya intervensi psikoedukasi. Melalui kegiatan psikoedukasi ini, diharapkan individu dapat memperoleh pemahaman mengenai pengelolaan emosi dan etika berinteraksi di ruang digital, sehingga penggunaan media digital dapat mendukung perkembangan sosial, emosional, dan akademik secara lebih sehat.

Kondisi permasalahan yang dialami oleh mitra di atas sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Judijanto et al. (2024) yang menunjukkan dalam penelitian tersebut bahwa penggunaan teknologi digital yang berlebihan pada individu usia 8–11 tahun dapat berdampak negatif terhadap kemampuan individu dalam mengatur emosi dan berinteraksi secara sosial. Individu yang menghabiskan waktu lebih lama untuk bermain game dan menggunakan media sosial cenderung lebih sering menunjukkan emosi negatif, seperti mudah marah, serta mengalami penurunan kualitas hubungan sosial dengan teman sebaya. Penelitian ini memperkuat bahwa permasalahan perilaku emosional dan sosial yang muncul pada siswa kelas V SD Frater Thamrin berkaitan dengan penggunaan media digital yang belum disertai kemampuan regulasi emosi yang baik.

## METODE PELAKSANAAN

Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan pendekatan psikoedukasi yang dilaksanakan secara luring (tatap muka) di SD Frater Thamrin, Kota Makassar. Psikoedukasi dirancang sebagai intervensi edukatif yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa mengenai *toxic online behavior*, khususnya dalam konteks penggunaan media digital dan interaksi daring.

Kegiatan psikoedukasi dirancang dalam satu sesi terstruktur yang terdiri dari beberapa tahapan, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap evaluasi. Pada tahap persiapan, tim pelaksana melakukan koordinasi dan permohonan izin kepada pihak sekolah, serta menyusun materi psikoedukasi yang disesuaikan dengan karakteristik perkembangan siswa kelas V. Tahap pelaksanaan meliputi pembukaan, *ice breaking*, penyampaian materi melalui ceramah interaktif, diskusi singkat, aktivitas edukatif individu dan kelompok, serta refleksi bersama. Tahap evaluasi dilakukan untuk menilai perubahan pemahaman siswa sebelum dan sesudah mengikuti psikoedukasi.

Khalayak sasaran dalam kegiatan ini adalah 20 siswa kelas V SD Frater Thamrin, yang terdiri dari siswa laki-laki dan perempuan dengan rentang usia 10–11 tahun. Pemilihan subjek didasarkan pada pertimbangan perkembangan, yaitu usia di mana siswa mulai aktif menggunakan media digital, namun kemampuan regulasi emosi dan kontrol diri masih dalam tahap perkembangan. Selain itu, berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara dengan guru, siswa kelas V menunjukkan kecenderungan perilaku komunikasi kurang sehat di ruang digital.

Bahan dan alat yang digunakan dalam kegiatan psikoedukasi ini meliputi materi presentasi mengenai *toxic online behavior*, lembar *pre-test* dan *post-test*, lembar kerja (*worksheet*) aktivitas tertulis, kartu warna (merah, kuning, dan hijau) untuk kegiatan klasifikasi perilaku online, serta alat bantu pendukung seperti laptop, LCD proyektor, speaker, dan alat tulis.

Instrumen evaluasi berupa *pre-test* dan *post-test* disusun dalam bentuk skala Likert dengan empat pilihan jawaban, yaitu Sangat Setuju, Setuju, Tidak Setuju, dan Sangat Tidak Setuju. Pernyataan dalam instrumen disusun berdasarkan indikator *toxic online behavior* yang relevan dengan pengalaman siswa sehari-hari. Desain aktivitas edukatif dibuat sederhana dan interaktif agar mudah dipahami serta mampu meningkatkan keterlibatan siswa. Kinerja kegiatan diukur melalui partisipasi aktif siswa selama sesi diskusi dan aktivitas, serta keterlibatan mereka dalam menyampaikan pendapat dan refleksi akhir.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui *pre-test* dan *post-test* untuk mengukur perubahan pemahaman siswa terkait *toxic online behavior* sebelum dan sesudah psikoedukasi. Selain itu, data pendukung diperoleh melalui observasi langsung terhadap respons, antusiasme, dan partisipasi siswa selama kegiatan berlangsung.

Data kuantitatif yang diperoleh dari *pre-test* dan *post-test* dianalisis menggunakan analisis statistik deskriptif dan uji beda (*paired sample t-test*) dengan bantuan perangkat lunak statistik. Analisis ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan tingkat pemahaman siswa sebelum dan sesudah mengikuti kegiatan psikoedukasi. Data observasi dianalisis secara deskriptif untuk memberikan gambaran mengenai keterlibatan dan respons siswa selama kegiatan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan skala likert sebagai *pre-test* dan *post-test*. Terdapat empat pilihan jawaban pada skala, yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS). Pernyataan berjumlah 7 nomor yang disusun berdasarkan indikator *Toxic Online Behavior*. Berikut ini hasil skor *pre-test* dan *post-test* peserta:

Tabel 1. Hasil skor *pre-test* dan *post-test* peserta

Peserta	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>	Perubahan
1	23	19	-4
2	19	20	+1
3	21	24	+3
4	15	13	-2
5	24	23	-1
6	28	25	-3
7	19	19	0
8	25	25	0
9	22	24	+2
10	26	14	-12
11	19	17	-2
12	24	22	-2
13	23	24	+1

14	21	25	+4
15	25	25	0
16	27	20	-7
17	28	17	-11
18	28	19	-9
19	19	24	+5
20	28	25	-3

Tabel 2. Hasil uji komparasi

		Mean	N (Partisipan)	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest	23.20	20	3.778	.845
	Posttest	21.20	20	3.833	.857

Berdasarkan tabel mean, skor *pre-test* (M=23,20) lebih besar dibandingkan skor *post-test* (M=21,20). Penurunan nilai mean dari *pre-test* ke *post-test* menunjukkan bahwa setelah mengikuti pelatihan, rata-rata tingkat pemahaman peserta mengalami penurunan.

Tabel 3. Hasil uji beda

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 Pretest- Posttest	2.000	4.690	1.049	-.195	4.195	1.907	19	.072

Hasil analisis statistik menggunakan uji *paired sample t-test* menunjukkan nilai signifikansi sebesar  $0,072 > 0,05$ , sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik antara skor *pre-test* dan *post-test*.

Kegiatan psikoedukasi "*Game On Toxic No*" bertujuan untuk membantu siswa memahami secara lebih mendalam mengenai perilaku *toxic* online yang sering muncul dalam interaksi di ruang digital, khususnya saat bermain game online dan berkomunikasi melalui media sosial. Melalui kegiatan ini, siswa diharapkan mampu mengenali berbagai bentuk perilaku *toxic*, seperti penggunaan kata-kata kasar, ejekan, dan sikap merendahkan orang lain, serta meningkatkan kesadaran mengenai dampak negatif perilaku tersebut terhadap diri sendiri dan orang lain. Selain itu, psikoedukasi ini juga diarahkan untuk melatih kemampuan regulasi emosi dan kontrol diri siswa agar dapat mengelola perasaan marah, saat berinteraksi di dunia maya.

Hasil analisis *pre-test* dan *post-test* menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik antara skor sebelum dan sesudah psikoedukasi. Nilai mean *pre-test* yang relatif tinggi (M = 23,20) menunjukkan bahwa siswa pada dasarnya telah memiliki pengetahuan awal yang cukup mengenai *toxic online behavior*. Namun, nilai mean *post-test* justru mengalami penurunan (M = 21,20), yang mengindikasikan bahwa peningkatan pemahaman siswa setelah pelatihan tidak tercermin secara kuantitatif dan

tidak terdapat perbedaan. Penelitian yang dilakukan oleh Febriani et al. (2019) juga menemukan bahwa psikoedukasi perilaku online tidak menunjukkan peningkatan yang signifikan secara statistik. Febriani et al. (2019) menjelaskan bahwa hasil yang tidak signifikan dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, antara lain pengetahuan awal peserta yang sudah cukup memadai, serta kelemahan instrumen evaluasi berupa pilihan jawaban sangat setuju, setuju, tidak setuju, dan sangat tidak setuju yang memungkinkan peserta menjawab secara kebetulan. Selain itu, kondisi pengerjaan *pre-test dan post-test* yang tidak sepenuhnya dilakukan secara mandiri oleh siswa karena adanya diskusi antar siswa berpotensi menyebabkan hasil pengukuran tidak merefleksikan pemahaman individual secara akurat. Dengan demikian, meskipun hasil psikoedukasi tidak menunjukkan peningkatan yang signifikan secara statistik, tetapi hasil ini dapat dipahami sebagai keterbatasan metode evaluasi dan kondisi pelaksanaan kegiatan.

Tidak ditemukannya perbedaan yang signifikan antara skor *pre-test* dan *post-test* juga menunjukkan bahwa psikoedukasi yang diberikan belum mampu menghasilkan perubahan yang bermakna pada kontrol regulasi emosi anak, khususnya dalam interaksi dengan teman sebaya di dunia maya. Temuan ini mengindikasikan bahwa peningkatan pemahaman terkait *toxic online behavior* tidak secara langsung diikuti oleh kemampuan anak dalam mengelola respons emosionalnya secara adaptif.

Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian PKM oleh Gzadinda et al. (2024) yang menunjukkan bahwa meskipun psikoedukasi mampu meningkatkan pengetahuan mengenai *cyberbullying*, perubahan pada aspek pengendalian emosi dan perilaku sosial belum menunjukkan hasil yang signifikan. Penelitian tersebut menegaskan bahwa regulasi emosi merupakan keterampilan kompleks yang tidak dapat terbentuk secara instan melalui intervensi edukatif jangka pendek.

Sudut pandang psikologi perkembangan menunjukkan bahwa anak usia 10–11 tahun masih berada pada tahap perkembangan regulasi emosi yang belum stabil, sehingga kemampuan untuk menahan impuls, mengelola emosi negatif, dan merespons konflik sosial secara adaptif masih sangat dipengaruhi oleh faktor situasional. Hal ini juga diperkuat oleh penelitian PKM oleh Rachmayani et al. (2025) yang menyatakan bahwa psikoedukasi strategi regulasi emosi pada anak usia 5–7 tahun menunjukkan hasil peningkatan pemahaman strategi regulasi emosi, namun tidak semua aspek regulasi emosional mengalami perbaikan yang seragam menunjukkan bahwa psikoedukasi perlu dilakukan secara berulang dan didampingi secara intensif, bukan hanya memberikan materi satu kali saja, agar kontrol emosinya dapat berkembang lebih optimal.

Tidak signifikannya hasil evaluasi dalam beberapa aspek pengelolaan emosi di lapangan juga dapat dijelaskan melalui kondisi pelaksanaan kegiatan seperti kelelahan peserta, distraksi dari teman sebaya, serta keterbatasan fokus saat pengisian tes setelah psikoedukasi. Temuan ini konsisten dengan hasil PKM oleh Jaro'ah et al. (2023) yang menemukan bahwa psikoedukasi regulasi emosi bagi siswa terkait penggunaan media sosial dipengaruhi kuat oleh kondisi situasional peserta, termasuk tingkat kecemasan mereka terhadap media digital dan gangguan dari konteks sosial selama kegiatan edukasi, sehingga hasil pengukuran *pre-post* sering menunjukkan variabilitas yang besar.

Secara keseluruhan, tidak signifikannya hasil *pre-post test* dalam penelitian ini tidak menunjukkan kegagalan intervensi, melainkan menegaskan bahwa psikoedukasi merupakan tahap awal (preventif-edukatif) yang perlu dikombinasikan dengan intervensi lanjutan agar mampu menghasilkan perubahan regulasi emosi dan perilaku online yang lebih stabil dan bermakna.

## KESIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan psikoedukasi “*Game On, Toxic No*” pada siswa kelas V SD Frater Thamrin berjalan dengan lancar dan diikuti dengan antusias oleh peserta. Meskipun hasil analisis *pre-test* dan *post-test* menunjukkan tidak adanya peningkatan pemahaman yang signifikan, kegiatan ini tetap memberikan dampak positif dalam meningkatkan kesadaran awal siswa mengenai perilaku *toxic* di ruang digital. Siswa mulai memahami pentingnya menjaga sikap, menggunakan bahasa yang sopan, serta menghargai teman saat berinteraksi, khususnya dalam permainan daring. Hasil yang belum optimal dipengaruhi oleh faktor kelelahan, distraksi, serta keterbatasan waktu dan metode evaluasi. Oleh karena itu, perbaikan dalam pengelolaan waktu, metode penyampaian, dan pelaksanaan evaluasi diperlukan agar efektivitas kegiatan dapat meningkat pada pelaksanaan selanjutnya.

Untuk kegiatan psikoedukasi selanjutnya disarankan agar instrumen *pre-test* dan *post-test* disusun dengan menggunakan bahasa yang lebih sederhana, kalimat yang lebih singkat, serta disesuaikan dengan tingkat perkembangan kognitif anak. Hal tersebut untuk menghindari kesalahpahaman saat membaca pernyataan. Dengan adanya perbaikan tersebut, diharapkan pelaksanaan psikoedukasi selanjutnya dapat memberikan dampak yang lebih optimal dalam meningkatkan pemahaman dan membentuk perilaku digital yang sehat pada siswa.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan banyak terima kasih kepada dosen dan asisten dosen yang mendampingi kami dari proses pencarian permasalahan hingga penyusunan artikel ini. Kami juga berterima kasih kepada pihak mitra dan seluruh peserta yang terlibat dalam proses psikoedukasi ini. Kiranya, dapat bermanfaat bagi mitra, peserta dan pembaca. Terima kasih.

## DAFTAR PUSTAKA

- Cheung, C. M. K., Lee, Z. W. Y., & Chan, T. K. H. (2016). Self-disclosure in social networking sites. *Internet Research*, 26(1), 20–38. DOI : <https://doi.org/10.1108/IntR-09-2014-0232>
- Febriani, Z., Kinanthi, M. R., & Ranakusuma, O. I. (2019). Psikoedukasi perilaku online beresiko bagi remaja. *Empowering: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, Vol 3(1), 30-40. DOI : <https://doi.org/10.32528/emp.v3i1.2439>
- Gross, J. J. (1998). The emerging field of emotion regulation: An integrative review. *Review of General Psychology*, 2(3), 271–299. DOI : <https://doi.org/10.1037/1089-2680.2.3.271>
- Gzadinda, R., Wulan, D. K., & Muzdalifah, F. (2024). Program “Say No to Cyberbullying”. Psikoedukasi untuk mengurangi keterlibatan perilaku cyberbullying pada remaja. *Panrita Abdi: Jurnal Pengabdian pada Masyarakat*, 8(1), 234-244. ISSN: 2597-9930
- Jaro’ah, S., Istianah, F., Kholidya, C. F., Rakhmawati, N. I. S., & Nuryono, W. (2023). Psikoedukasi regulasi emosi guna menanggulangi kecemasan siswa akibat media sosial. *Indonesian Collaboration Journal of Community Services (ICJCS)*, DOI: 10.53067/icjcs.v3i4.140.
- Judijanto, L., et al. (2024). The impact of digital technology use on children’s emotional and social development. *Journal of Child and Family Studies*. DOI : <https://doi.org/10.1007/s10826-024>

- Lefler, L. N., & Barak, A. (2015). The benign online disinhibition effect: Could situational factors induce self-disclosure and prosocial behaviors? *Cyberpsychology: Journal of Psychosocial Research on Cyberspace*, 9(2), Article 3. <https://doi.org/10.5817/CP2015-2-3>
- Lowry, P. B., Zhang, J., Wang, C., & Siponen, M. (2016). Why do adults engage in cyberbullying on social media? *Information Systems Research*, 27(4), 962–986. DOI : <https://doi.org/10.1287/isre.2016.0671>
- Piaget, J. (1970). *Psychology of intelligence*. Littlefield, Adams. ISBN 978-0385011915
- Putri, A. R., & Prasetyo, Y. (2022). Psikoedukasi perilaku online berisiko pada remaja SMP sebagai upaya pencegahan cyberbullying. *Jurnal Pengabdian Psikologi Indonesia*, 2(2), 89-97.
- Rachmayani, D., Yusainy, C., & Bonafita Zahro, E. (2025). Psikoedukasi strategi regulasi emosi pada anak usia 5-7 tahun. *Jurnal Pengabdian dan Pengembangan Masyarakat Indonesia*, Vol. 4 No. 2. DOI:10.56303/jppmi.v4i2.594.