

## UPAYA PENCEGAHAN *CYBERBULLYING* MELALUI EDUKASI LITERASI DIGITAL UNTUK ANAK PANTI ASUHAN MUHAMMADIYAH KOTA KEDIRI

Moh. Shofiyul Huda<sup>1\*</sup>, Luthfi Atmasari<sup>2</sup>, Prima Ayu Rizqi Mahanani<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Prodi Manajemen Haji dan Umrah, IAIN Kediri

<sup>2</sup>Prodi Psikologi Islam, IAIN Kediri

<sup>3</sup>Prodi Komunikasi dan Penyiaran Islam, IAIN Kediri

*email:* shofiyulhuda@iainkediri.ac.id

**Abstract:** Cyberbullying is one of the negative impacts of the increasingly widespread development of information technology, especially among children. UNICEF (2020) reported that 45% of 2,777 young people in Indonesia aged 14-24 years have experienced cyberbullying. This community service aims to prevent digital bullying through digital literacy education for children at the Muhammadiyah Boys and Girls Orphanage in Kediri City. This activity integrates character education, social skills, and media etiquette. Through the CBR (Community Based Research) method, steps for preventing, reporting, and handling bullying are developed which are expected to be pioneers of anti-bullying campaigns. The results of the community service activities show that the participants can receive digital literacy education to combat cyberbullying well. Children can understand the forms included in cyberbullying and understand the procedures for reporting to relevant parties. Through this activity, participants also understand digital literacy in general and through interactive digital literacy snakes and ladders game activities. This ultimately further improves children's digital literacy knowledge and skills, especially in efforts to combat cyberbullying.

**Keywords:** children; cyberbullying; digital literacy; media; games

**Abstrak:** *Cyberbullying* merupakan salah satu dampak negatif dari perkembangan teknologi informasi yang semakin tinggi, khususnya di kalangan anak-anak. Pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk mencegah perundungan digital yang sering terjadi melalui edukasi literasi digital bagi anak-anak Panti Asuhan Putra dan Putri Muhammadiyah di Kota Kediri. Kegiatan ini mengintegrasikan pendidikan karakter, keterampilan sosial, dan adab bermedia. Melalui metode CBR (*Community Based Research*), langkah-langkah pencegahan, pelaporan, dan penanganan perundungan dikembangkan yang diharapkan para peserta dapat menjadi pelopor kampanye anti-*bullying*. Hasil dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat menunjukkan bahwa para peserta dapat menerima edukasi literasi digital untuk melawan *cyberbullying* dengan baik. Anak-anak dapat memahami bentuk-bentuk yang termasuk dalam tindakan *cyberbullying* serta memahami tata cara untuk melaporkan kepada pihak terkait. Melalui kegiatan ini, para peserta juga memahami literasi digital secara umum dan melalui aktivitas permainan interaktif ular tangga literasi digital. Hal ini pada akhirnya semakin meningkatkan pengetahuan dan keterampilan literasi digital anak-anak, khususnya dalam upaya melawan tindakan *cyberbullying*.

**Kata kunci:** anak-anak; *cyberbullying*; literasi digital; media; permainan

## PENDAHULUAN

Kehadiran media sosial yang semestinya digunakan untuk memudahkan sosialisasi justru menjelma menjadi hal yang paradoks. Kemudahan dalam mengakses teknologi informasi dan komunikasi yang seharusnya memberikan kebermanfaatn dalam berjejaring sosial, di sisi lain juga membawa kemudaratn. Munculnya penyakit sosial yang salah satunya adalah *cyberbullying*. *Cyberbullying* seolah-olah menjadi penyakit yang menjangkiti interaksi manusia dengan teknologi informasi dan komunikasi. Data yang didapatkan dari UNICEF pada 2020, terdapat 45% dari 2.777 anak muda usia 14-24 tahun di Indonesia yang pernah mengalami *cyberbullying* atau perundungan melalui ruang daring (UNICEF 2021). Umumnya, tindakan perundungan ini berbentuk ujaran-ujaran negatif yang disampaikan melalui aplikasi *chat* atau penyebaran dokumentasi pribadi tanpa izin.

Kasus perundungan terhadap anak cenderung kian marak di Indonesia (Nurhadiyanto 2020). Kasusnya bisa terjadi di mana saja, yaitu di rumah, sekolah, lingkungan sekitar, dan di dunia maya (*cyberbullying*) (Anisah *et al.* 2024). *Cyberbullying* merupakan bentuk komunikasi antagonistic yang dilakukan dengan cara mengirimkan pesan secara digital atau melalui media elektronik untuk membuat orang lain merasa tidak nyaman (Hendry *et al.* 2023). Praktik ini secara tradisional disebut sebagai *bullying* yang awalnya menggunakan kekuatan fisik untuk memberi ancaman dan dapat menyebabkan luka, trauma, kerugian psikologis, dan sebagainya. Akan tetapi, dengan munculnya ruang publik baru yang seiring perkembangan teknologi informasi, seseorang bisa

menjadi korban atau pelaku tanpa harus berhadap-hadapan muka.

Lantaran terjadi di ruang digital, *cyberbullying* dapat menjangkau korban di mana saja dan kapan saja (Sinaga 2024). Korban bahkan rentan tertekan karena perundungannya diketahui khalayak luas dan meninggalkan jejak digital yang bersifat permanen. *Bullying* jelas melanggar UU Nomor 35 Tahun 2014 tentang Perlindungan Anak (Analiya dan Arifin 2022), di mana anak berhak untuk mendapatkan lingkungan yang aman dan nyaman sebagaimana termuat dalam konvensi hak-hak anak bahwa semua anak memiliki hak atas perlindungan dari semua bentuk kekerasan fisik, mental, kerusakan, atau perlakuan salah (Perdana dan Handoko 2020). Permasalahannya adalah bahwa sosialisasi dan edukasi tentang perundungan yang melanggar undang-undang masih minim dilakukan. Kasus perundungan pada anak cenderung tidak dilaporkan karena anak tidak menyadari bahwa mereka telah melakukan tindakan *bullying*. Mereka masih beranggapan bahwa hal tersebut adalah biasa saja dan tidak memahami besarnya dampaknya. Fakta lainnya adalah adanya kekhawatiran untuk melaporkan kasus perundungan yang dilakukan oleh anak yang dianggap lebih kuat dan dominan sehingga tidak tahu ke mana harus melapor dan mengatasinya. Oleh karena itu, upaya memberikan pemahaman tentang bahaya perundungan kepada anak dan cara pencegahannya perlu disosialisasikan.

Ikhtiar mencegah dan mengatasi perundungan sejalan dengan Gerakan 'Aisyiyah Cinta Anak (GACA). Muhammadiyah dan 'Aisyiyah yang mengelola lembaga pendidikan bisa menginisiasi upaya pencegahan dan penanganan *bullying* di sekolah maupun

di semua panti asuhan yang dimiliki oleh seluruh Persyarikatan Muhammadiyah dan 'Aisyiyah. Hal ini dilakukan dengan berbagai cara, salah satunya melalui program pelatihan dan kolaborasi dengan institusi eksternal. Hal inilah yang mendorong tim pengabdian kepada masyarakat IAIN Kediri untuk berkolaborasi dengan organisasi kemasyarakatan (ormas) Islam tersebut yang menysasar anak-anak panti asuhan.

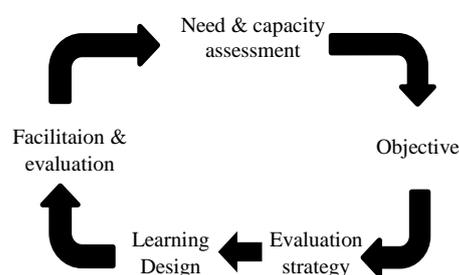
Berdasarkan pertimbangan bahwa anak-anak di panti asuhan rentan mengalami perundungan akibat ketiadaan perlindungan orang tua atau keluarga, diperlukan upaya pencegahan dan penanganan yang berkelanjutan. Edukasi kepada anak panti asuhan menjadi penting karena mereka berpotensi sebagai korban, pelaku, maupun saksi perundungan. Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan membekali anak-anak Panti Asuhan Putra dan Putri Muhammadiyah Kota Kediri dengan literasi digital untuk mencegah cyberbullying melalui metode *Community Based Research* (CBR), serta melibatkan aktif pengasuh dalam merumuskan program yang sesuai kebutuhan.

## METODE

*Community Based Research* (CBR) merupakan salah satu metode pengabdian dengan pendekatan berbasis komunitas (*Community Based Approach*) dan mempunyai konsekuensi paradigmatis yang bertumpu pada partisipatif aktif masyarakat. Pendekatan ini berfokus pada peran aktif masyarakat dalam menyusun perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi hasil riset (Sholichah *et al.* 2023).

Dalam CBR, penelitian dianggap sebagai alat untuk memberdayakan masyarakat dan sebagai mitra untuk

memproduksi pengetahuan dan mengupayakan perubahan-perubahan pada persoalan penting masyarakat (Sholichah *et al.* 2023). Metode CBR mengembangkan model/teknik partisipatori sebagai cara untuk mendorong kerjasama subjek dampingan dengan fasilitator. Kegiatan pengabdian ini difokuskan pada pemahaman literasi digital untuk pencegahan *cyberbullying*.



Gambar 1. Siklus Pengembangan Program Edukasi Melalui Metode CBR

Berdasarkan gambar 1, kegiatan pemberdayaan yang berfokus pada pemberdayaan dilakukan dalam lima tahapan. Pertama, fasilitator mengidentifikasi masalah dan potensi yang ada dalam subjek sehingga memahami kebutuhan subjek. Kedua, pelaksana kegiatan menetapkan tujuan dari capaian yang dari kegiatan yang dilakukan. Ketiga, pelaksana melakukan evaluasi strategi yang cocok diterapkan untuk subjek. Keempat, pelaksana membuat desain pembelajaran untuk diimplementasikan di lapangan. Terakhir, pelaksana melakukan fasilitasi kepada subjek serta mengevaluasi hasil pelaksanaan kegiatan sehingga dapat melakukan perbaikan di kemudian hari.

## PEMBAHASAN

Pendampingan literasi digital yang berfokus pada upaya pemberdayaan

anak-anak di Panti Asuhan Putra dan Putri Muhammadiyah Kota Kediri dilakukan dengan dasar metode CBR. Hal ini diawali dengan membangun pondasi/dasar pelaksanaan kegiatan. Pondasi tersebut dibangun dengan upaya memahami kondisi dan kebutuhan mitra di Panti Asuhan Putra dan Putri Muhammadiyah Kota Kediri. Adapun pelaksanaan kegiatan selama satu hari, dengan jumlah peserta 30 orang.

Proses CBR digunakan untuk memahami perubahan sosial yang ada di komunitas (Erviana dan Vava 2022). Hal tersebut sangat diperlukan untuk melakukan *negotiating goals and roles* agar *stakeholders* yang menerima manfaat nantinya dapat memahami perannya. Termasuk untuk mengorganisir sumber daya manusia yang dibangun oleh tim pelaksana.

Setelah dipahami bahwa komunitas di Panti Asuhan Putra dan Putri Muhammadiyah Kota Kediri memerlukan pendampingan terkait penanganan *cyberbullying*, tim pelaksana mulai melakukan upaya untuk merencanakan kegiatan literasi digital yang berfokus pada kebutuhan tersebut.

Setelah tujuan kegiatan dibuat lebih spesifik, tim pelaksana melakukan evaluasi strategi yang didiskusikan secara internal. Aktivitas ini tidak hanya dilakukan oleh tim pelaksana saja melainkan terdapat keterlibatan dari NXG Indonesia sebagai lembaga yang berfokus dalam kegiatan literasi digital, khususnya pada isu etika dan aman digital. Berdasarkan hasil diskusi strategi evaluasi, tim pelaksana memutuskan sebuah konsep *learning design*. Di mana *learning design* ini dibuat dalam bentuk belajar, praktik, dan bermain dengan memanfaatkan beragam alat pendukung yang disiapkan.

Dalam hal ini, peserta kegiatan edukasi diajak untuk mempelajari konsep dan kasus yang menyebabkan *cyberbullying* terjadi. Pada tahap pembelajaran ini, peserta diberikan pengetahuan dasar agar memahami konteks edukasi yang dilakukan. Peserta juga diajak untuk bermain ular tangga literasi digital sehingga dapat belajar secara interaktif dengan didampingi oleh para fasilitator kegiatan. Selain itu, seluruh peserta juga diajak untuk melakukan praktik pelaporan dan upaya pengajuan pendampingan ketika menjadi saksi dan korban tindakan *cyberbullying*. Hal ini dilakukan untuk memberikan pengalaman dan tata cara ketika kasus tersebut dialami atau ada di lingkungan mereka.

Setelah pelaksanaan kegiatan selesai, juga dilakukan evaluasi guna memahami perubahan pengetahuan dari para peserta kegiatan. Evaluasi ini sekaligus menjadi bahan refleksi bagi tim pelaksana untuk merencanakan dan mengimplementasikan program pemberdayaan serupa sehingga dapat menjadi program yang berkelanjutan dan dapat diduplikasi oleh banyak pihak.

Literasi digital menjadi kemampuan esensial di era digital yang semakin canggih. Pengenalan literasi digital berfokus pada empat pilar utama, yaitu cakap digital, etika digital, budaya digital, dan aman digital. Setiap pilar ini memiliki peran penting dalam membangun masyarakat yang melek teknologi dan mampu memanfaatkan teknologi dengan cara yang positif dan bermanfaat. Tidak hanya bagi orang dewasa, namun ditujukan pula untuk anak-anak.

Dalam kegiatan ini, pilar etika digital dan budaya digital menjadi fokus utama, khususnya berkaitan dengan topik perlawanan terhadap tindakan *cyberbullying*. Etika digital maupun

budaya digital menjadi kunci dalam mencegah dan mengatasi perilaku negatif di ruang digital. *Cyberbullying*, sebagai bentuk perundungan melalui teknologi digital, merupakan tantangan besar dalam menjaga etika berinternet.

Kasus *cyberbullying* sering terjadi karena kurangnya pemahaman tentang etika digital dan budaya digital (Adam *et al.* 2025), terutama kalangan anak-anak dan remaja. Kurangnya etika digital membuat rasa sopan santun ketika bermedia sosial menjadi rendah. Hal ini membuat pengguna media, khususnya anak-anak, kurang mampu untuk menyaring pesan yang hendak mereka produksi karena emosi yang kurang stabil.

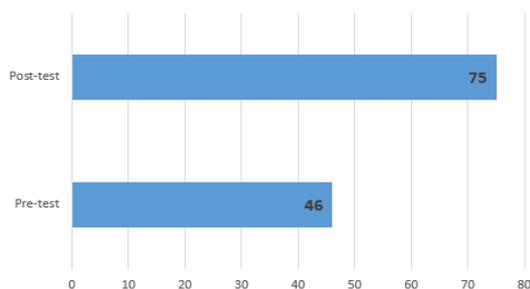
Di sisi lain, budaya digital lebih pada upaya para pengguna untuk menyadari pentingnya kesetaraan dan sikap toleransi di dunia digital (Melisa *et al.* 2025). Hal ini perlu diperhatikan oleh anak-anak maupun remaja karena media sosial menawarkan ruang kesetaraan. Setiap suku, usia, ras, dan gender memiliki hak yang sama di media sosial sehingga apabila hal ini tidak disadari maka tindakan *cyberbullying* memiliki potensi besar untuk terjadi.

Pembekalan pemahaman tentang etika digital dan budaya digital, termasuk cara mengidentifikasi, melaporkan, dan mencegah *cyberbullying* pada akhirnya menjadi hal yang penting untuk dilakukan. Hal ini tidak terlepas dari kondisi anak-anak dan remaja yang sering kali tidak memiliki lingkungan keluarga yang utuh sebagai pelindung sehingga mereka perlu memiliki keterampilan dan pengetahuan untuk melindungi diri mereka sendiri di ruang digital.

Peningkatan kesadaran dan pengetahuan mengenai *cyberbullying* merupakan langkah fundamental dalam

upaya pencegahan, pelaporan, dan penanganan kasus perundungan yang sering terjadi. Hal ini perlu dilakukan karena berkembangnya teknologi yang semakin masif membuat pemanfaatan media sosial menimbulkan beragam ancaman yang semakin nyata. Hal ini dapat berpotensi mengganggu kesehatan mental anak-anak dan remaja ketika mereka menjadi korban perundungan di dunia digital.

Salah satu aspek yang perlu ditingkatkan adalah pemahaman mengenai bentuk-bentuk *cyberbullying* dan dampak yang dapat ditimbulkan (Dewi *et al.* 2024). *Cyberbullying* dapat terjadi dalam berbagai bentuk, seperti penghinaan melalui pesan teks atau komentar di media sosial, *flaming*, penyebaran foto atau video yang memalukan, ancaman fisik yang disampaikan secara digital.



Gambar 3. Perbedaan Nilai *Pre-Test* dan *Post-Test*

Peningkatan pengetahuan yang dapat terlihat dari program pengabdian kepada anak-anak di Panti Asuhan Putra dan Putri Muhammdiyah Kota Kediri adalah dengan strategi penyebaran *pre-test* dan *post-test*. Metode ini dilakukan dengan menyusun soal yang sama kemudian diberikan kepada peserta, sebelum dan sesudah kegiatan berlangsung. Hasil dari tes tersebut kemudian dihitung menggunakan rata-rata. Sebelumnya, pada *pre-test* diketahui rata-rata nilai

peserta pada angka 46 dari 100 poin. Namun, pada post-test terdapat peningkatan menjadi 75 dari total 100 poin. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan pengetahuan yang terjadi setelah pembelajaran dilakukan.

Dampak psikologis yang ditimbulkan oleh *cyberbullying* menjadi salah satu alasan mendesak mengapa pengetahuan dan kesadaran ini perlu diperluas dan ditingkatkan. Hal ini disebabkan karena kurangnya kesadaran akan dampak psikologis yang dapat terjadi (Afralia dan Safitri 2024). Berbagai penelitian menunjukkan bahwa korban *cyberbullying* cenderung mengalami tekanan psikologis yang berat, seperti stres, kecemasan, rasa malu, dan depresi dalam jangka waktu yang panjang.

Selain pemahaman tentang bentuk dan dampak *cyberbullying*, penting juga untuk meningkatkan kesadaran tentang langkah-langkah yang harus diambil ketika *cyberbullying* terjadi. Anak-anak, remaja, dan pengasuh di Panti Asuhan Putra maupun Putri Muhammadiyah Kota Kediri juga didorong untuk mampu secara langsung melaporkan insiden *cyberbullying*, khususnya kepada pihak terkait, baik melalui fitur pelaporan yang disediakan oleh *platform* media sosial maupun ke pihak berwenang. Dalam hal ini, para peserta diajarkan untuk mampu melakukan tindakan secara cepat.



Gambar 4. *Workshop* Pelaporan Tindakan *Cyberbullying*

*Cyberbullying* merupakan bentuk perundungan yang terjadi di dunia maya yang saat ini marak terjadi melalui *smartphone* dalam beragam *platform* media sosial. Pelaporan dan penanganan tindakan *cyberbullying* diajarkan kepada peserta dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat di Panti Asuhan Putra dan Putri Muhammadiyah. Hal ini diperlukan untuk menunjang kesadaran dan kemampuan mereka untuk dapat menghadapi masalah perundungan yang dapat terjadi sewaktu-waktu, baik di lingkungan bermain dan sekolah.

Sistem pelaporan *cyberbullying* berperan penting dalam memberikan ruang bagi korban untuk melaporkan kasus yang mereka alami secara cepat dan aman. Pada beberapa *platform* media sosial pengguna dapat melaporkan konten yang dinilai sebagai perundungan atau pelecehan. Pelaporan dapat dilakukan melalui halaman website ECPAT Indonesia. Selain itu, pelaporan juga dapat dilakukan ke website Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak di [kemenpppa.go.id](http://kemenpppa.go.id) (Rahma *et al.* 2023). Kementerian tersebut tidak hanya memiliki layanan aduan melalui website. Namun, juga mengembangkan layanan melalui *hotline* 021-129 dan WhatsApp 08111129129 yang dikenal sebagai Layanan SAPA 129.

Meskipun berbagai mekanisme pelaporan telah tersedia, penanganan kasus *cyberbullying* menghadapi sejumlah tantangan yang menghambat efektivitas proses pelaporan dan pemulihan korban, seperti adanya anonimitas pelaku yang mempersulit penegak hukum untuk melakukan identifikasi pelaku, terutama karena pelaku sering menggunakan akun anonim agar tidak terverifikasi.

## SIMPULAN

Kegiatan pemberdayaan kepada masyarakat terkait pendampingan dan upaya penanganan serta pelaporan kasus *cyberbullying* bagi anak-anak maupun remaja di Panti Asuhan Putra dan Putri Muhammadiyah Kota Kediri dapat berlangsung dengan baik. Para peserta dapat menerima bekal pengetahuan yang diberikan oleh pelaksana kegiatan dengan baik. Hal ini dapat dilihat dari adanya peningkatan pengetahuan para peserta kegiatan. Selain itu, mereka juga menjadi lebih paham terkait dengan proses pelaporan yang dapat dilakukan oleh semua orang. Dengan demikian, upaya untuk meminimalisir dampak dari *cyberbullying*, baik dari sisi potensi sebagai korban atau pelaku dapat dilakukan dengan baik.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih kepada IAIN Kediri, khususnya LPPM IAIN Kediri yang telah memberikan dukungan, baik dalam bentuk fisik maupun non-fisik serta pendanaan melalui program Litapdimas Tahun 2024. Dengan adanya dukungan tersebut, kegiatan ini dapat berlangsung dengan lancar.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adam, S., Afifah, U. F., & Febrianti, E. L. (2025). Literasi Digital: Pengenalan Dan Pencegahan Cyberbullying Di Lingkungan Sekolah Menengah Atas. *JURMAS BANGSA*, 3(1), 1-7.
- Afralia, A., & Safitri, D. (2024). Analisis penyebab maraknya cyberbullying di era digital pada remaja. *Mutiara: Jurnal Ilmiah Multidisiplin Indonesia*, 2(2), 70-80.
- Analiya, T. R., & Arifin, R. (2022). Perlindungan hukum bagi anak dalam kasus bullying menurut Undang-Undang nomor 35 tahun 2014 tentang perlindungan anak di Indonesia. *Journal of Gender and Social Inclusion in Muslim Societies*, 3(1), 36-54.
- 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.
- Dewi, R., Azis, I., Sugiharti, A., Oscar, G., Natawidnyana, I. M. R., & Supriantono, B. E. (2024). Analisis perspektif hukum perdata dalam menghadapi cyberbullying di era digital. *Jurnal Intelek Dan Cendekiawan Nusantara*, 1(2), 2048-2060.
- Erviana Y, Imam Agus Faisal V. 2022. Kearifan Lokal Lereng Sindoro-Sumbing dalam Membangun Profil Pancasila Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. 6(6). doi:10.31004/obsesi.v6i6.3501.
- Nurhadiyanto, L. (2020). Analisis Cyber Bullying Dalam Perspektif Teori Aktivitas Rutin Pada Pelajar Sma Di Wilayah Jakarta Selatan. *IKRA-ITH HUMANIORA: Jurnal Sosial Dan Humaniora*, 4(2), 113-124.
- Hendry BP, Hellsten L-aM, McIntyre, & Smith BR. (2023). Recommendations for CCyberbullying Prevention and Intervention: A Western Canadian Perspective From Key Stakeholders. *Front Psychol*.
- Melisa, N., Situmorang, S., & Suhendro, P. (2025). PERAN PANCASILA DALAM MEMBANGUN ETIKA DIGITAL MAHASISWA DI ERA

- TEKNOLOGI. *Jurnal Ilmu Pengetahuan dan Teknologi*, 8(1).
- Perdana OW, Handoko S. 2020. Peranan Yayasan Lembaga Perlindungan Anak Daerah Istimewa Yogyakarta Terhadap Kasus Bullying Ditinjau Dari Undang-Undang nomor 35 Tahun 2014. *Jurnal Kewarganegaraan*. 4(2). doi:10.31316/jk.v4i2.1175.
- Rahma, A. N., Nugroho, P. C., Damayanti, R., & Mulatasih, T. (2022). Efektivitas Layanan Sahabat Perempuan dan Anak (SAPA) 129 (Studi Kasus Kualitas SDM Pada Layanan SAPA 129 di Kementerian PPPA). *Jurnal Good Governance*.
- Sinaga, E. R. L., Tindaon, J., Siregar, D. E. B., Sinaga, R. J., & Purba, D. S. B. (2024). Sosialisasi Dampak Negatif Perundungan Atau Bullying Bagi Anak Di SD Negeri 040443 Kabanjahe. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*, 1(12), 3380-3385.
- Sholichah RAU, Atiqoh L, Mujtahidah M, Ulayya NS, Dewanti R, Andiarana F. 2023. Pemberdayaan Kader Gerbangmas Melalui Sosialisasi Pembuatan Makanan Tambahan Chutang (Churros Kentang) bagi Baduta di Desa Kaliboto Kidul Kecamatan Jatiroto Kabupaten Lumajang dengan Pendekatan Community-Based Research (CBR). *Jurnal Mandala Pengabdian Masyarakat*. 4(1). doi:10.35311/jmpm.v4i1.156.
- UNICEF. (2021). *Perundungan di Indonesia: Fakta-fakta Kunci, Solusi, dan Rekomendasi*.