

## Digital Ethnography Pada Pembelajaran Nilai Anti Perundungan Pada Siswa Sekolah Dasar

Aisyah<sup>1</sup>, Firman<sup>2</sup>, M. Guntur<sup>3</sup>

<sup>123</sup>PGMI, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Palopo, Indonesia

Email: [2202050024@uinpalopo.ac.id](mailto:2202050024@uinpalopo.ac.id)

### Abstrak

Perundungan masih menjadi permasalahan yang sering ditemukan pada siswa sekolah dasar, ditunjukkan melalui perilaku mengejek, meremehkan, dan kurangnya empati dalam interaksi sehari-hari. Guru membutuhkan media pembelajaran yang efektif untuk menanamkan nilai anti-perundungan secara bermakna kepada siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan cerita rakyat digital melalui pendekatan digital *ethnography* dalam pembelajaran nilai anti-perundungan pada siswa kelas IV SD Negeri 64 To Bulung Kota Palopo. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan subjek penelitian terdiri atas seorang guru dan 26 siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan cerita rakyat digital, khususnya cerita *Bawang Merah dan Bawang Putih*, mampu menanamkan nilai empati, kesabaran, kejujuran, dan sikap anti-ejekan. Media digital membantu siswa memahami pesan moral secara visual dan menarik, sementara diskusi reflektif mendorong siswa mengaitkan isi cerita dengan pengalaman sosial mereka di sekolah. Respons siswa terhadap pembelajaran sangat positif, ditunjukkan melalui meningkatnya partisipasi, antusiasme, dan perubahan perilaku yang lebih menghargai teman. Dengan demikian, pendekatan digital *ethnography* melalui cerita rakyat digital terbukti efektif sebagai strategi pembelajaran untuk mencegah perundungan di sekolah dasar.

**Kata Kunci:** Digital *Ethnography*; Cerita Rakyat Digital; Nilai Karakter; Anti Perundungan

### Abstract

*Bullying remains a recurring problem among elementary school students, reflected in behaviors such as mocking, belittling, and lack of empathy in daily interactions. Teachers therefore need effective learning media to instill anti-bullying values meaningfully. This study aims to describe the use of digital folktales through a digital ethnography approach in teaching anti-bullying values to fourth-grade students at SD Negeri 64 To Bulung, Palopo City. The research employed a descriptive qualitative method involving one teacher and 26 students, with data collected through observation, interviews, and documentation. The findings indicate that digital folktales, particularly Bawang Merah and Bawang Putih, effectively foster values such as empathy, patience, honesty, and anti-mocking attitudes. Digital media help students understand moral messages visually and engagingly, while reflective discussions enable students to relate the story to their social experiences at school. Students' responses were highly positive, marked by increased participation, enthusiasm, and more respectful behavior. Thus, the digital ethnography approach through digital folktales is proven to be an effective instructional strategy for preventing bullying in elementary schools.*

**Keywords:** Digital *Ethnography*; Digital Folktales; Character Values; Anti-Bullying

## PENDAHULUAN

Perundungan di lingkungan sekolah dasar merupakan permasalahan yang berdampak negatif terhadap perkembangan sosial dan psikologis siswa. Perilaku seperti mengejek, meremehkan, mengucilkan, dan tidak menghargai teman dapat menurunkan rasa percaya diri siswa serta mengganggu kenyamanan dan keamanan belajar di sekolah (Manar & B, 2024). Kondisi ini menunjukkan bahwa perundungan bukan sekadar persoalan perilaku individu, melainkan masalah pendidikan yang perlu ditangani secara sistematis melalui pembelajaran nilai dan pendidikan karakter sejak dini (Cipta dkk., 2023).

Pendidikan dasar memiliki peran strategis dalam membentuk sikap dan kepribadian siswa (Ardhyantama, 2017). Pada jenjang ini, siswa berada pada tahap perkembangan yang

sangat peka terhadap pembentukan nilai moral dan sosial (Annur dkk., 2023). Penanaman nilai empati, saling menghargai, dan kepedulian sosial menjadi fondasi penting dalam mencegah perilaku perundungan (Waang dkk., 2025). Pembelajaran nilai yang hanya bersifat kognitif tanpa menyentuh aspek afektif siswa cenderung kurang efektif dalam membentuk perilaku positif (Wibowo dkk., 2025). Oleh karena itu, dibutuhkan pendekatan pembelajaran yang mampu menyentuh pengalaman emosional dan kehidupan nyata siswa.

Cerita rakyat merupakan salah satu media pembelajaran yang relevan untuk menanamkan nilai sosial dan moral pada siswa sekolah dasar. Cerita rakyat menghadirkan tokoh, alur, dan konflik yang dekat dengan kehidupan anak serta mengandung pesan moral yang dapat dijadikan teladan (Anitasari, 2024). Melalui cerita, siswa dapat belajar membedakan perilaku yang baik dan tidak baik serta memahami konsekuensi dari setiap tindakan. Pembelajaran berbasis cerita memungkinkan siswa merefleksikan sikap tokoh dan mengaitkannya dengan pengalaman sehari-hari, sehingga nilai empati dan sikap anti-perundungan dapat terinternalisasi secara lebih mendalam (Haryanti dkk., 2025).

Seiring perkembangan teknologi, pemanfaatan media digital dalam pembelajaran menjadi kebutuhan yang tidak terpisahkan dari dunia pendidikan. Media digital mampu menghadirkan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa (Alga dkk., 2024). Cerita rakyat yang dikemas dalam bentuk digital, seperti video animasi, dapat membantu siswa memahami pesan moral secara visual dan kontekstual. Penggunaan media digital juga membuka ruang interaksi yang lebih luas antara siswa dan guru, baik di dalam maupun di luar kelas, sehingga proses pembelajaran nilai dapat berlangsung secara berkelanjutan (Ikadarny dkk., 2023).

Pendekatan digital ethnography digunakan untuk memahami bagaimana siswa memaknai dan berinteraksi dengan cerita rakyat digital dalam proses pembelajaran (Győr, 2017). Pendekatan ini menekankan pengamatan terhadap perilaku, interaksi, dan pengalaman siswa dalam ruang digital sebagai bagian dari budaya belajar mereka. Dengan pendekatan ini, pembelajaran nilai tidak hanya dilihat dari hasil akhir, tetapi juga dari proses internalisasi nilai yang terjadi selama interaksi siswa dengan media digital dan lingkungan sosialnya.

Berdasarkan hasil observasi awal di SD Negeri 64 To' Bulung Kota Palopo, pembelajaran nilai masih didominasi oleh metode konvensional berupa ceramah. Kondisi tersebut menyebabkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran relatif rendah dan nilai-nilai yang disampaikan belum sepenuhnya tercermin dalam perilaku sehari-hari siswa. Pada kenyataannya, perilaku perundungan masih ditemukan di kalangan siswa kelas IV, baik dalam bentuk ejekan

maupun sikap kurang menghargai teman. Selain itu, pemanfaatan cerita rakyat dan teknologi digital sebagai media pembelajaran nilai belum digunakan secara optimal.

Beberapa penelitian relevan menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis cerita dan media digital memiliki potensi besar dalam menanamkan nilai karakter pada siswa sekolah dasar. Penelitian-penelitian tersebut menegaskan bahwa pembelajaran yang kontekstual dan interaktif dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap nilai empati dan sikap sosial positif (Karina dkk., 2024). Temuan tersebut memperkuat pentingnya pengembangan strategi pembelajaran nilai anti-perundungan yang inovatif dan sesuai dengan perkembangan zaman (Pramuntika dkk., 2025).

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini penting dilakukan untuk mengembangkan dan mendeskripsikan pembelajaran nilai anti-perundungan melalui pemanfaatan cerita rakyat berbasis digital dengan pendekatan digital ethnography. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi praktis bagi guru dalam melaksanakan pendidikan karakter, menciptakan lingkungan belajar yang aman dan nyaman, serta menjadi referensi dalam pengembangan metode pembelajaran inovatif di sekolah dasar.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk memahami secara mendalam proses pembelajaran nilai anti-perundungan melalui pemanfaatan cerita rakyat berbasis digital serta makna yang dibangun siswa selama proses pembelajaran berlangsung (Firman, 2018). Penelitian ini tidak menggunakan siklus sebagaimana penelitian tindakan kelas, melainkan dilaksanakan melalui tahapan penelitian kualitatif yang bersifat naturalistik. Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 64 To' Bulung Kota Palopo pada semester ganjil tahun ajaran 2025/2026. Subjek penelitian terdiri atas satu orang guru kelas IV dan 26 siswa kelas IV. Pemilihan subjek penelitian didasarkan pada pertimbangan bahwa siswa kelas IV berada pada tahap perkembangan yang tepat untuk penanaman nilai karakter, khususnya nilai empati dan sikap anti-perundungan.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mengamati proses pembelajaran, interaksi siswa, serta perilaku siswa selama dan setelah penggunaan cerita rakyat digital. Wawancara dilakukan kepada guru dan beberapa siswa untuk memperoleh informasi mengenai pemahaman, pengalaman, dan respons mereka terhadap pembelajaran nilai anti-perundungan. Dokumentasi

digunakan untuk melengkapi data penelitian berupa foto kegiatan pembelajaran, catatan lapangan, dan dokumen pendukung lainnya.

Analisis data dilakukan melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Reduksi data dilakukan dengan memilih dan memfokuskan data yang relevan dengan tujuan penelitian. Penyajian data dilakukan dalam bentuk uraian deskriptif untuk memudahkan pemahaman terhadap temuan penelitian. Selanjutnya, penarikan kesimpulan dilakukan berdasarkan pola dan makna yang muncul dari data penelitian. Keabsahan data dalam penelitian ini dijaga melalui triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan data yang diperoleh dari guru dan siswa, sedangkan triangulasi teknik dilakukan dengan membandingkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi. Dengan demikian, data yang diperoleh diharapkan memiliki tingkat kepercayaan dan validitas yang memadai.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Bentuk Penggunaan Cerita Rakyat dalam Pembelajaran

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan cerita rakyat digital melalui pendekatan *digital ethnography* di kelas IV SD Negeri 64 To Bulung Kota Palopo berlangsung secara terencana dan berorientasi pada pembentukan karakter siswa, khususnya nilai anti-perundungan. Proses pembelajaran diawali dengan kegiatan pendahuluan berupa pengenalan cerita rakyat dan konsep perundungan dalam kehidupan sehari-hari siswa. Guru kemudian menayangkan video animasi cerita rakyat *Bawang Merah dan Bawang Putih* sebagai media utama pembelajaran.

Penggunaan video animasi terbukti mampu meningkatkan fokus dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Tampilan visual yang bergerak, penggunaan warna yang cerah, serta ekspresi tokoh yang jelas sesuai dengan karakteristik gaya belajar siswa sekolah dasar. Melalui media ini, siswa dapat mengamati secara langsung ekspresi emosional tokoh, seperti kesedihan yang dialami Bawang Putih akibat perlakuan tidak adil dan sikap angkuh Bawang Merah yang memicu konflik. Visualisasi tersebut membantu siswa memahami pesan moral secara lebih konkret dibandingkan pembelajaran berbasis teks semata.

Selama penayangan video, guru berperan aktif sebagai fasilitator dengan memberikan penjelasan pada adegan-adegan penting. Guru mengaitkan alur cerita dengan konteks kehidupan sosial siswa di sekolah, sehingga pembelajaran tidak bersifat pasif. Setelah kegiatan menonton, pembelajaran dilanjutkan dengan diskusi kelas dan refleksi kelompok.

Siswa diminta mengidentifikasi perilaku positif dan negatif yang ditampilkan oleh tokoh cerita serta mengaitkannya dengan pengalaman sehari-hari di lingkungan sekolah.

Pendekatan ini sejalan dengan prinsip *digital ethnography* yang menekankan pemahaman budaya dan interaksi sosial melalui media digital (Pink dkk., 2016). Video cerita rakyat berfungsi sebagai ruang digital yang memungkinkan siswa mengalami cerita secara visual, emosional, dan kognitif. Temuan ini memperkuat pandangan bahwa media digital tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi juga sebagai medium budaya yang membentuk pemahaman dan sikap moral siswa.

## 2. Cerita Rakyat yang Digunakan dalam Pembelajaran

Cerita rakyat *Bawang Merah dan Bawang Putih* digunakan sebagai media utama dalam pembelajaran nilai anti-perundungan. Cerita ini dipilih karena memiliki pesan moral yang kuat dan relevan dengan kehidupan siswa sekolah dasar, khususnya terkait nilai kejujuran, empati, kesabaran, dan sikap saling menghargai. Alur cerita yang sederhana serta karakter tokoh yang kontras memudahkan siswa membedakan perilaku positif dan negatif.

Pengemasan cerita dalam bentuk video animasi memberikan pengalaman belajar yang lebih kontekstual dan bermakna (Dewi & Nurzaman, 2024). Visualisasi tokoh dan peristiwa membantu siswa memahami konflik moral secara lebih konkret, sehingga pesan cerita dapat diterima dengan lebih mudah. Guru mengaitkan adegan-adegan dalam cerita dengan situasi nyata di lingkungan sekolah, seperti perilaku mengejek, kerja kelompok, dan interaksi sosial antar teman.

## 3. Nilai-Nilai Anti-Perundungan yang Dikembangkan melalui Cerita Rakyat Digital

Melalui pemanfaatan cerita rakyat digital, nilai-nilai anti-perundungan dapat dikembangkan secara sistematis. Nilai-nilai yang muncul dalam pembelajaran meliputi empati, kejujuran, kesabaran, toleransi, dan sikap saling menghargai. Siswa diajak mengidentifikasi perilaku tokoh yang mencerminkan perundungan maupun perilaku yang menunjukkan sikap anti-perundungan.

Diskusi dan refleksi yang dilakukan setelah penayangan video membantu siswa memahami dampak negatif dari perilaku mengejek, merendahkan, dan menyakiti perasaan orang lain. Sebaliknya, siswa juga memahami pentingnya bersikap peduli, menolong teman, dan menjaga tutur kata dalam berinteraksi. Proses ini memperkuat internalisasi nilai moral karena siswa tidak hanya memahami konsep secara kognitif, tetapi juga mengaitkannya dengan pengalaman pribadi (Amma dkk., 2024).

## 4. Respons dan Penerimaan Siswa terhadap Pembelajaran

Hasil penelitian menunjukkan adanya perubahan perilaku positif pada siswa setelah mengikuti pembelajaran berbasis cerita rakyat digital. Siswa menjadi lebih berhati-hati dalam berbicara, lebih peduli terhadap teman, serta mampu mengekspresikan empati dalam interaksi sosial. Siswa tidak lagi mudah menertawakan kesalahan teman, tetapi cenderung memberikan bantuan dan dukungan. Pembelajaran ini juga memperkuat hubungan sosial antar siswa. Melalui diskusi dan kerja kelompok, siswa belajar mendengarkan pendapat teman, menghargai perbedaan, dan bekerja sama. Suasana kelas menjadi lebih inklusif dan suportif, sehingga siswa merasa aman untuk mengemukakan pendapat tanpa takut direndahkan.

Respons siswa terhadap pembelajaran sangat positif. Siswa terlihat antusias, aktif berdiskusi, dan mampu mengemukakan pendapat dengan percaya diri. Guru menyampaikan bahwa siswa lebih fokus, tidak cepat bosan, dan mampu mengingat alur cerita serta karakter tokoh dengan baik setelah menggunakan media video. Temuan ini menunjukkan bahwa media digital memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dibandingkan metode konvensional (Rozi & Hafidz, 2024). Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menjawab rumusan masalah penelitian. Penggunaan cerita rakyat digital melalui pendekatan *digital ethnography* terbukti efektif dalam menanamkan nilai-nilai anti-perundungan, seperti empati, kejujuran, kesabaran, toleransi, dan sikap saling menghargai (Fitria & Febrianti, 2020). Pembelajaran ini tidak hanya meningkatkan pemahaman moral siswa, tetapi juga mendorong internalisasi nilai tersebut ke dalam perilaku nyata di lingkungan sekolah (Damanik dkk., 2024).

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan cerita rakyat digital melalui pendekatan *digital ethnography* di kelas IV SD Negeri 64 To Bulung Kota Palopo mampu menjadi strategi pembelajaran yang efektif dalam menanamkan nilai-nilai anti-perundungan pada siswa sekolah dasar. Bentuk penggunaan cerita rakyat dilakukan melalui integrasi video animasi, diskusi reflektif, serta pendampingan aktif guru yang memungkinkan siswa memahami pesan moral secara kontekstual dan bermakna. Cerita rakyat yang digunakan, yaitu *Bawang Merah dan Bawang Putih*, terbukti relevan dengan karakteristik dan pengalaman sosial siswa. Cerita tersebut mengandung pesan moral yang kuat mengenai empati, kejujuran, kesabaran, dan sikap saling menghargai, sehingga mudah dipahami dan diinternalisasi oleh siswa. Pengemasan cerita dalam bentuk media digital membantu siswa tidak hanya memahami cerita secara kognitif, tetapi juga merasakan dimensi emosional dari konflik dan perilaku tokoh.

Nilai-nilai anti-perundungan yang dikembangkan melalui pembelajaran ini meliputi empati, toleransi, kejujuran, kesabaran, serta kesadaran untuk menghindari perilaku mengejek dan merendahkan teman. Nilai-nilai tersebut muncul melalui proses refleksi, diskusi, serta pembiasaan positif yang dilakukan selama dan setelah pembelajaran berlangsung. Respons dan penerimaan siswa terhadap pembelajaran menunjukkan hasil yang positif, ditandai dengan meningkatnya partisipasi aktif, antusiasme belajar, serta perubahan perilaku sosial yang lebih peduli dan saling menghargai.

Meskipun demikian, penelitian ini masih memiliki keterbatasan. Penelitian hanya dilakukan pada satu sekolah dengan subjek terbatas, sehingga hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan secara luas. Selain itu, penelitian ini belum mengkaji secara mendalam perbandingan efektivitas cerita rakyat digital dengan media pembelajaran lain, serta belum mengukur dampak jangka panjang terhadap konsistensi perilaku anti-perundungan siswa. Berdasarkan temuan dan keterbatasan tersebut, disarankan agar penelitian selanjutnya dapat mengembangkan kajian dengan melibatkan lebih banyak sekolah dan jenjang kelas yang berbeda. Penelitian lanjutan juga dapat mengeksplorasi penggunaan cerita rakyat lain atau media digital interaktif yang berbeda untuk menanamkan nilai karakter. Dengan demikian, pengembangan pembelajaran berbasis kearifan lokal dan teknologi digital diharapkan dapat terus ditingkatkan guna mendukung pendidikan karakter dan pencegahan perundungan di lingkungan sekolah dasar.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alga, R. K., Hsb, A. A. A., Azhara, S., Hakim, E. H., Afia, N., & Yusnaldi, E. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Digital: Meningkatkan Minat Belajar Ips Di Sekolah Dasar Melalui Presentasi Interaktif Dan Video Animasi. *Continuous Education: Journal Of Science And Research*, 5(3), 200–212. <https://doi.org/10.51178/Ce.V5i3.2197>
- Amma, T., Komariyah, S., & Bahrudin, A. (2024). Perencanaan Pembelajaran Mata Pelajaran Pai Dalam Kajian Teori Belajar Kognitif. *Cendekia: Jurnal Studi Keislaman*, 10(1), Article 1. <https://doi.org/10.37348/Cendekia.V10i1.417>
- Anitasari, N. L. M. (2024). Revitalisasi Cerita Rakyat Dalam Karya Sastra Untuk Mengasah Keterampilan Berpikir Kritis Pada Anak-Anak. *Pedalitra: Prosiding Pedagogi, Linguistik, Dan Sastra*, 4(1), 275–284.
- Annur, P. A., Susanti, E., & Gera, I. G. (2023). Urgensi Pendidikan Moral Sekolah Dasar Dalam Membentuk Karakter Religius Di Era Digital Menurut Henry Alexis Rudolf Tilaar. *Jurnal Edukasi*, 1(3), Article 3. <https://doi.org/10.60132/Edu.V1i3.182>

- Ardhyantama, V. (2017). Pendidikan Karakter Melalui Cerita Rakyat Pada Siswa Sekolah Dasar. *Indonesian Journal Of Primary Education*, 1(2), 95–104. <https://doi.org/10.17509/Ijpe.V1i2.10819>
- Cipta, E. S., Husaeni, A. S., Cahyati, C., & Anwar, F. (2023). Analisis Pengaruh Media Digital Terhadap Perkembangan Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan Pkm Bidang Ilmu Pendidikan)*, 4(3), 109–115. <https://doi.org/10.54371/Ainj.V4i3.271>
- Damanik, M. H., Saragi, D., & Ndonga, Y. (2024). Peran Pendidikan Kewarganegaraan Dalam Menanamkan Nilai Moralitas Pada Siswa Sekolah Dasar: The Role Of Civic Education In Instilling Moral Values ??In Elementary School Students. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 4(02), 774–781. <https://doi.org/10.47709/Educendikia.V4i02.4834>
- Dewi, D., & Nurzaman, B. (2024). Peran Cerita Rakyat Terhadap Pembentukan Karakter Anak: Analisis Sastra Dan Psikologi. *Jurnal Jembatan Efektivitas Ilmu Dan Akhlak Ahlussunah Wal Jama'ah*, 5(2), 84–91. <https://doi.org/10.52188/Jeas.V5i2.847>
- Firman, F. (2018). *Penelitian Kualitatif Dan Kuantitatif*. <https://osf.io/preprints/inarxiv/4nq5e/download>
- Fitria, K., & Febrianti, Y. (2020). The Interpretation And Attitude Of Body Shaming Behavior On Social Media (A Digital Ethnography Study On Instagram). *Diakom*, 3(1), 12–25. <https://doi.org/10.17933/Diakom.V3i1.78>
- Győr, A. F. (2017). *Digital Ethnography: Principles And Practice By Sarah Pink, Heather Horst, John Postill, Larissa Hjorth, Tania Lewis, Jo Tacchi (1st Edition. London, Sage, 2016)*. 8.
- Haryanti, M., Putri, C. M., Yuningrum, D. L., & Rahmawati, D. (2025). Program “Siswa Terlindungi, Sekolah Peduli”: Upaya Preventif Dalam Membangun Budaya Anti-Perundungan Di Sekolah Menengah Pertama. *Mudabbir Journal Research And Education Studies*, 5(2), 3914–3928. <https://doi.org/10.56832/Mudabbir.V5i2.2118>
- Ikadarny, I., Touwe, Y. S., Indriani, I., & Hasanuddin, M. I. (2023). Pengaruh Kualitas Interaksi Sosial, Motivasi Belajar, Dan Pemanfaatan Sumber Belajar Terhadap Pemikiran Kritis Siswa Di Sekolah Menengah Atas Di Sulawesi Selatan. *Jurnal Pendidikan West Science*, 1(12), 840–850. <https://doi.org/10.58812/Jpdws.V1i12.862>
- Karina, M., Judijanto, L., Rukmini, A., Fauzi, M. S., & Arsyad, M. (2024). Pengaruh Interaksi Sosial Terhadap Prestasi Akademik: Tinjauan Literatur Pada Pembelajaran Kolaboratif. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(5), Article 5. <https://doi.org/10.31004/Innovative.V4i5.15351>
- Manar, S. A., & B, A. N. H. (2024). Analisis Strategi Penerapan Pendidikan Karakter Untuk Mencegah Bullying Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(2), 54–59. <https://doi.org/10.62388/Jpdp.V4i2.475>
- Pink, S., Horst, H. A., Postill, J., Hjorth, L., Lewis, T., & Tacchi, J. (Ed.). (2016). *Digital Ethnography: Principles And Practice*. Sage.
- Pramuntika, J., Febrianti, S., Putri, S. A., & Syifa, N. (2025). Internalisasi Nilai Toleransi Dan Anti Perundungan Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di Era Digital. *Jurnal Pendidikan Dan Keguruan*, 3(6), 516–523.

- Rozi, F., & Hafidz. (2024). Analisis Fenomena Peralihan Metode Pembelajaran Konvensional Menuju Pembelajaran Berbasis Digital. *Ma'rifatuna: Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam*, 1(01), 139–148.
- Waang, Y. E., Konay, J. P., Pairikas, F., Leobisa, J., & Saingo, Y. A. (2025). Korban Ke Penyitas: Upaya Sekolah Mengatasi Bullying Fisik Melalui Pendekatan Empatik. *Jurnal Ilmu Psikologi Dan Kesehatan | E-Issn : 3063-1467*, 2(2), 35–44.
- Wibowo, Y. R., Irfan, I., Atin, S., Romadhon, K., & Salfadilah, F. (2025). Pembentukan Perilaku Positif Siswa Melalui Pembelajaran Ips Berbasis Behaviorisme Reinforcement Di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10(1), 716–724. <https://doi.org/10.29303/Jipp.V10i1.3069>