

SOSIALISASI INTERNET SEHAT dan AMAN (INSAN) UNTUK MENINGKATKAN PENGETAHUAN TENTANG DIGITAL BULLYING PADA SISWA DI SEKOLAH MENENGAH YAPIM TARUNA SEI ROTAN

Antonius Wilson Sembiring¹, Ruth Donda EleonoraPanggabean², Jheni Yusuf Saragih³, Rara Nadia⁴, Alice Nofelinda Damanik⁵

¹*Fakultas Farmasi dan Ilmu Kesehatan, Universitas Sari Mutiara Indonesia, Medan, Sumatera Utara, 20123, Indonesia*

^{2,3,4,5}*Fakultas Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD),Universitas Sari Mutiara Indonesia, Medan. Sumatera Utara. 20132, Indonesia*

Info Artikel

Riwayat Artikel:

Diterima: 12 Juni 2025

Direvisi: 16 Juni 2025

Diterima: 25 Juni 2025

Diterbitkan: 09 Juli 2025

Kata kunci: internet sehat, digital bullying, etika digital, siswa sekolah menengah

Penulis Korespondensi:

Antonius Wilson Sembiring

Email:

kemejaulosmedan366@gmail.com

Abstrak

Kemajuan teknologi informasi telah membawa dampak besar dalam kehidupan remaja, terutama siswa Sekolah Menengah Atas (SMA), yang merupakan pengguna aktif internet dan media sosial. Di balik manfaat positif internet, tersembunyi risiko yang serius, salah satunya adalah *digital bullying* atau perundungan secara daring. Digital bullying dapat menimbulkan dampak negatif seperti gangguan psikologis, penurunan prestasi belajar, hingga masalah sosial yang berkepanjangan. Kurangnya pemahaman siswa mengenai etika digital dan penggunaan internet yang sehat menjadi salah satu faktor utama yang memicu terjadinya perilaku ini. Oleh karena itu, diperlukan upaya edukatif seperti sosialisasi internet sehat yang bertujuan untuk meningkatkan kesadaran siswa tentang bahaya digital bullying, serta membentuk sikap bijak, etis, dan bertanggung jawab dalam menggunakan teknologi. Sosialisasi ini diharapkan mampu menciptakan lingkungan digital yang aman, nyaman, dan mendukung perkembangan karakter siswa secara positif.

Jurnal ABDIMAS Mutiara (JAM)

e-ISSN: 2722-7758

Vol. 06. No. 02 Juli, 2025 (P64-71)

Homepage: <https://e-journal.sari-mutiara.ac.id/index.php/JAM>

DOI: <https://10.51544/jam.v6i2.6170>



Copyright © 2025 by the Authors, Published by Program Studi: Sistem Informasi Fakultas Sain dan Teknologi Informasi Universitas Sari Mutiara Indonesia. This is an open access article under the CC BY-SA Licence ([Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](#)).

1. Pendahuluan

Pada era globalisasi saat ini teknologi internet menghadapi perkembangan yang sangat besar dalam semua bidang yang dimana setiap prosesnya dapat membantu pekerjaan manusia. Dalam bidang pendidikan perkembangan teknologi internet juga mengalami perubahan (Darmawan, Lestari, & Wibawati, 2019). Hal ini dilihat dari penggunaan internet yang dapat membantu dalam proses pembelajaran. Menurut data Badan Pusat Statistik (BPS) Indonesia mengalami peningkatan dalam penggunaan teknologi internet. Hal tersebut dapat dilihat dari data BPS yang dimana pada tahun 2014 sebesar 252 penduduk Indonesia sudah menggunakan teknologi internet, jika dilihat dari sisi jumlah penduduk berarti Indonesia mengalami pertumbuhan 16,2 juta pengguna, yaitu dari 71,9 juta menjadi 88,1 juta pengguna (Kristiyono, 2015).

Penggunaan internet telah banyak memberikan perubahan terhadap pola kehidupan manusia. Penggunaan internet dengan sehat dan aman merupakan komponen sangat penting yang harus diterapkan. Mengakses atau menggunakan internet dengan sehat dan aman dapat memberikan dampak yang positif bagi penggunaan (Nugraha, 2018). Pemerintah Indonesia meluncurkan suatu Program Internet Sehat dan Aman atau INSAN yang dimana berada dalam lingkup Kementerian Komunikasi Dan Informatikan Indonesia (Kemkominfo). Adapun tujuan dari program tersebut yaitu mensosialisaiakan dalam peng-gunaan internet yang dapat di lakukan dengan sehat dan aman melalui pembelajaran etika berinternet secara sehat dengan melihatkan seluruh komponen masyarakat (Hidayanto & Zidni Ilmi, 2015).

Dari tahun ke tahun internet di indonesia berkembang sangat cepat internet yang semula hanya bisa di akses khusus oleh Lembaga tertentu sekarang bisa diakses oleh semua orang, baik dari anak-anak sampai dengan orang tua. Saat ini internet menjadi kebutuhan primer karena memenuhi hampir semua ruang kehidupan. Dari hal yang terkecil sampai dengan yang paling rumit semua dapat dikerjakan dengan internet.

Dibalik manfaat yang begitu besar, internet seperti pisau bermata dua. Segala kemudahan yang diberikan selalu ada sisi negatifnya. Dampak negatif penggunaan internet adalah kejahatan dunia maya. Penggunaan internet sebagai media untuk melakukan aksi kejahatan pada umumnya dikenal dengan istilah cyber crime (Agus Rahardjo, 2002). Di Indonesia jumlah pengguna internet didominasi oleh kaum remaja usia 15-19 tahun (Kominfo, 2020). Dimana mereka adalah pelajar sekolah menengah pertama (SMP) sampai dengan sekolah menengah atas (SMA). Mereka menggunakan internet sebagai sarana untuk belajar, berkomunikasi dengan guru sampai dengan mencari materi sumber belajar melalui internet. Tetapi sebaliknya banyak pelajar yang salah dalam menggunakan internet secara bijak. Penggunaan internet secara berlebihan, waktu banyak dihabiskan di depan smart phone, menggunakan smart phone untuk bermain game online tanpa henti.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat membawa dampak signifikan dalam kehidupan manusia, termasuk kalangan remaja. Internet telah menjadi bagian dari keseharian siswa sekolah menengah, baik untuk keperluan belajar, hiburan, maupun interaksi sosial melalui media sosial. Namun, kemudahan akses internet ini juga membuka peluang terjadinya penyalahgunaan, salah satunya dalam bentuk *digital bullying* atau perundungan secara daring.

Digital bullying adalah tindakan perundungan yang dilakukan melalui perangkat digital seperti ponsel, komputer, dan media sosial. Tindakan ini bisa berupa penghinaan, ancaman, penyebaran informasi pribadi tanpa izin, atau komentar negatif yang bersifat merendahkan seseorang. Siswa sekolah menengah menjadi kelompok yang paling rentan terhadap bentuk

perundungan ini karena masih berada dalam masa pencarian jati diri dan memiliki emosi yang belum stabil.

Menurut pengertian Digital bullying adalah perilaku agresif dan bertujuan yang dilakukan suatu kelompok atau individu, menggunakan media elektronik, secara berulang-ulang dari waktu ke waktu, terhadap seseorang yang dianggap tidak mudah melakukan perlakuan atas tindakan tersebut. Tentunya hal ini berakibat buruk bagi pelajar yang mengalami Tindakan perundungan secara digital baik secara fisik ataupun mental. Hal lain yang menyebabkan perundungan maya menjadi masalah yang serius karena dapat terjadi/dilakukan selama 24 jam (Besley, 2009).

Digital bullying merupakan tindak pidana yang seringkali tidak disadari oleh para kaum muda dampak yang terjadi dalam penggunaan media sosial yang ada, seperti di facebook, instagram juga twitter, sehingga perlu diberikan pemahaman dan penjelasan akan dampak negatif cyberbullying yang dapat merugikan orang lain dan sudah masuk dalam ranah tindakan pidana, dimana kategori termasuk tindak pidana ada unsurunsurnya yaitu ; subjek atau pelaku, perbuatan yang dilakukan melawan hukum, kesalahan baik karena kesengajaan atau juga kelalaian, perbuatan tersebut bertentangan dengan hukum dan ada aturan yang mengaturnya serta adanya waktu, tempat, dan keadaan, sehingga perlu diberikan pemahaman mengenai cyberbullying agar kedepannya dapat menggunakan media sosial secara hati-hati dan bijaksana.

Kowalski (2008:68) menyatakan bahwa Digital bullying memiliki beberapa elemen dalam prosesnya, yaitu: 1) *Pelaku (Digital bullies)* di mana karakteristik yang dimiliki oleh individu yang merupakan pelaku dari tindakan digitalbullying adalah mereka yang mempunyai kepribadian yang dominan dan dapat secara mudah melakukan tindakan kekerasan. Terdapat beberapa karakteristik lain dari pelaku digitalbullying, yaitu mereka yang cenderung lebih cepat temperamental, mudah frustasi, serta sulit untuk menaati peraturan.

2) *Korban (victims)* adapun karakteristik dari korban digitalbullying adalah biasanya mereka yang berbeda dengan kelompoknya, seperti memiliki perbedaan ras, berat badan, cacat, agama, ataupun mereka yang dianggap lemah dan pasif. 3) *Saksi (bystander)* saksi peristiwa adalah mereka yang menyaksikan perilaku bullying yang terjadi kepada korbannya. Saksi sendiri terbagi menjadi dua, yaitu mereka yang bergabung dalam peristiwa bully tersebut atau mereka yang tidak melakukan apapun selain mengamati perilaku bullying.

Olowais (dalam Kowalski dkk, 2008:154) mendefinisikan beberapa karakteristik dari pelaku digitalbullying, yaitu pribadi yang dominan dan cenderung berusaha untuk memaksakan suatu hal, memiliki sifat pemarah atau tempramen, memiliki reaksi positif dalam sebuah tindakan kekerasan, kesulitan mengikuti aturan yang ada, memiliki sedikit empati, dan sering terlibat dalam tindakan agresi. Maka pada penelitian ini, peneliti akan meneliti lebih dalam tentang pemahaman dari pelaku untuk melihat kebenaran dominan yang dimiliki sehingga dapat diketahui sebuah karakteristik dominan yang dapat membuat pelaku merasa bahwa perilaku digitalbullying merupakan sebuah tindakan yang benar dan boleh untuk dilakukan terlepas dari efek negatif yang ditimbulkan dari perilaku digitalbullying tersebut.

Salah satu upaya yang dilakukan oleh pemerintah dalam menanggulangi digital/cyberbullying adalah dengan menerbitkan UU No 19 tahun 2016 mengenai ITE sebagai penganti UU No 12 Tahun 2008. Undang-undang Nomor 19 tahun 2016 mengenai Informasi dan Transaksi Elektronik menjelaskan mengenai bentuk penghinaan yang dilakukan di media sosial. Pasal 27 ayat (3) secara jelas menyebutkan bahwa setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau dokumen elektronik yang memiliki muatan penghinaan dan/atau pencemaran nama baik. Jika merujuk pada isi pasal tersebut, maka digital/cyberbullying dapat dikategorikan sebagai mendistribusikan atau mencemarkan nama baik orang lain melalui media sosial.

Minimnya pemahaman siswa mengenai etika digital serta kurangnya pengawasan terhadap aktivitas online mereka menjadi faktor yang memperburuk kondisi ini. Banyak siswa belum menyadari bahwa apa yang mereka bagikan atau komentari di dunia maya dapat menyakiti orang lain dan bahkan berdampak hukum. Oleh karena itu, sangat penting untuk memberikan sosialisasi tentang **internet sehat dan aman**, agar siswa mampu menggunakan internet secara bertanggung jawab dan terhindar dari tindakan maupun dampak digital bullying.

Tujuan

Adapun tujuan dari sosialisasi tentang internet sehat dan aman adalah sebagai berikut

1. Memberikan pemahaman tentang pentingnya internet sehat bagi kehidupan siswa.
2. Menjelaskan bentuk-bentuk digital bullying dan bahayanya.
3. Meningkatkan kesadaran siswa tentang etika dalam berinteraksi di dunia digital.
4. Mendorong siswa menjadi agen perubahan dalam menciptakan lingkungan digital yang aman.

Rumusan Masalah

1. Apa yang dimaksud dengan internet sehat dan aman dan digital bullying?
2. Apa saja bentuk-bentuk dan dampak dari digital bullying bagi siswa sekolah menengah?
3. Mengapa penting bagi siswa sekolah menengah untuk memahami penggunaan internet secara sehat?
4. Bagaimana pelaksanaan sosialisasi internet sehat dapat meningkatkan pengetahuan siswa tentang bahaya digital bullying?
5. Apa peran guru dan sekolah dalam mendukung pencegahan digital bullying melalui edukasi internet sehat dan aman ?

Tujuan

Sosialisasi ini bertujuan membekali siswa dengan pengetahuan atau informasi dan keterampilan agar dapat menggunakan internet secara bijak, aman dan bertanggung jawab. Hal ini mencakup pemahaman tentang etika berinternet, cara mengidentifikasi konten negatif serta bagaimana menghindari dampak negative seperti kecanduan internet dan penyebaran informasi palsu (hoax) kepada siswa sekolah menengah Yapim Taruna Sei Rotan.

2. Metode

Kegiatan ini dilakukan dengan beberapa metode yaitu :

1. Penyuluhan/ Ceramah

Sasaran utama dalam pengabdian kali ini diberikan kepada seluruh siswa sekolah menengah Yapim Taruna Sei Rotan secara langsung agar dapat memahami tentang internet sehat dan aman serta terhindar dari perundungan digital (digital bullying)

2. Kampanye Online.

Dalam mendukung program pemerintah dalam berinternet sehat maka untuk kegiatan pengabdian masyarakat ini, seluruh siswa dibimbing dalam membuat

kampanye internet sehat dan aman secara online. Kampanye online tersebut yang menggunakan platform Youtube, Tiktok, Instagram, atau podcast yang dimiliki siswa berisi tentang konten yang bersifat edukatif, menarik dan berisi pesan yang positif sehingga kedepannya siswa diharapkan terhindar dari perundungan digital (digital bullying).

3. Hasil Dan Pembahasan

Digital bullying atau cyberbullying adalah tindakan negatif yang dilakukan secara berulang dan disengaja untuk mempermalukan, mengintimidasi atau menyakiti seseorang melalui media digital seperti media sosial, platform perpesanan atau game online.

Willard, (Utami, 2013) menjelaskan bahwa cyberbullying merupakan perilaku kejam yang dilakukan dengan sengaja kepada orang lain dengan mengirimkan atau mengedarkan bahan yang berbahaya atau terlibat dalam bentuk bentuk agresi sosial menggunakan internet atau teknologi lainnya. Definisi lain menurut Smith (2008) mendefinisikan cyberbullying sebagai perilaku agresif dan disengaja yang dilakukan sekelompok orang atau perorangan, yang menggunakan media elektronik sebagai penghubungnya, yang dilakukan secara berulang-ulang dan tanpa batas waktu terhadap seorang korban yang tidak bisa membela dirinya sendiri.

Beberapa kasus seperti digital-bullying, hate speech, penyebaran hoax sampai penipuan terus bertambah dikarenakan tidak siapnya mental dalam menghadapi media sosial. Dewasa ini, masyarakat dapat dengan mudah membagikan dan mendapatkan informasi, tetapi tidak banyak orang yang mengerti akan etika komunikasi di media sosial. Ada beberapa poin yang dikembangkan dalam penulisan terhadap penekanan etika komunikasi dalam media sosial adalah sebagai berikut:

1. Etika dalam Membagikan Sesuatu (Posting) di Media Sosial

Ketika mem-posting sesuatu di media sosial, tentunya tidak bisa asal posting begitu saja karena berbagai sebab. Karenanya dalam mem-posting sesuatu, wajib meninjau terlebih dahulu apakah hal yang di posting itu layak di upload ataukah tidak. Warga net atau netizen wajib meninjau apakah posting-an tersebut sesuai dengan etika dan moral yang ada. Apakah posting-an tersebut tidak akan melanggar hukum yang berlaku di Indonesia? Apakah posting-an akan menyinggung suatu ras atau agama yang ada, ataukah postingan merupakan sebuah ujaran kebencian dan sebagainya. Ketika kalian memastikan bahwa posting-an tersebut sudah aman, maka kalian bisa mengunggahnya di media sosial kalian.

2. Cerdas dalam Memilih Informasi

Istilah hoax atau berita palsu kini semakin santer terdengar di dunia maya. Kemudahan dalam menyebarkan pesan melalui media sosial mempermudah hoax berkembang dengan cepat. Dalam hitungan menit saja bisa dikatakan sudah dibagikan sebanyak ratusan kali oleh pengguna media sosial atau yang disebut netizen. Efeknya, orang-orang yang tidak mencari tahu kebenarannya jadi mudah terhasut dan bila dibiarkan bisa mengakibatkan kerusuhan. Sebagai netizen yang cerdas, tidak seharusnya semua berita yang tersebar ditelan mentah-mentah begitu saja. Cara mengatasi berita hoax adalah dengan memeriksa fakta dari berita yang tersebar. Periksa sumbernya, apakah dari institusi resmi atau tidak. Apabila informasinya berasal dari pelaku ormas,

pengamat, atau tokoh politik, jangan cepat untuk mempercayainya. Perhatikan juga keberimbangan sumber berita tersebut dengan mencari sumber lainnya supaya warga net bisa membandingkan gambaran yang utuh dan keaslian info di dalamnya. Setelah itu, amatilah jenis berita yang dibaca, dibuat berdasarkan fakta atau opini. Fakta merupakan peristiwa yang terjadi dengan kesaksian dan bukti, sedangkan opini merupakan pendapat dari penulis berita sehingga bisa cenderung bersifat subjektif. Konten berita tidak hanya berupa teks, tapi juga disertakan foto-foto bahkan video untuk mendukung isi berita tersebut. Namun berkat kecanggihan teknologi digital, kini foto dan video pun bisa diedit untuk mempengaruhi pembaca. Di sini netizen harus meneliti keaslian media tersebut menggunakan mesin pencari Google. Caranya adalah dengan melakukan drag-and-drop ke kolom pencarian Google Images. Kemudian akan mendapatkan hasil pencarian yang menyajikan gambargambar serupa yang ada di internet untuk netizen bandingkan.

3. Bijak dalam berkomentar

Saat ini, media sosial sudah menjadi bagian penting dari kehidupan kita sehari-hari. Hampir semua orang memiliki akun media sosial dan kita bisa menggunakannya untuk berbagai hal. Salah satu fitur yang terdapat di berbagai media sosial adalah kolom komentar. Ini bisa kita gunakan untuk berkomentar terhadap konten atau isi unggahan seseorang. Dalam komunikasi sehari-hari, salah paham bisa terjadi kalau kita hanya mendengarkan kata-kata orang lain sebagian saja, gak secara keseluruhan. Hal ini pun bisa terjadi dalam bermedia sosial. Kalau kita hanya membaca, mendengarkan, atau menonton sekilas saja konten seseorang, bisa jadi kita bisa salah paham maksud orang tersebut sebenarnya. Untuk itu, sebelum berkomentar, pastikan simak kontennya baik-baik dari awal sampai akhir. Kalau konten tersebut terdiri dari beberapa bagian, warga net juga perlu menyimak semuanya. Jangan buru-buru berkomentar sebelum melakukan itu karena bisa salah paham dan malah memberikan komentar yang akan mempermalukan diri sendiri. Setelah menyimak konten secara keseluruhan, pastikan memberikan komentar yang memang berhubungan dengan isi konten tersebut. Memberi komentar yang gak nyambung bukan hanya tidak berguna, tapi terkadang mengganggu. Komentar semacam itu bisa mengganggu orang lain yang sedang berinteraksi atau mencari info tambahan dari kolom komentar. Hal ini khususnya sangat penting di konten yang mengandung kabar bencana atau dukacita. Jika memberi komentar yang gak nyambung, itu sangat tidak sopan dan kurang etis.

4. Pemanfatan Media Sosial

Salah satu manfaat dari media sosial yaitu bisa mendapatkan informasi secara actual. Membagikan berbagai konten terbaru sangatlah mudah dilakukan saat ini. Karena, sekarang banyak sekali aplikasi media sosial yang dibuat untuk membantu proses pencarian berbagai sumber informasi dalam setiap bidang kehidupan. Informasi tersebut berasal dari berbagai daerah di seluruh penjuru dunia. Mampu berkomunikasi secara real – time menjadi bagian dari keuntungan perkembangan teknologi khususnya media sosial. Manfaat utama dari medsos adalah untuk memutus jarak dan waktu dalam penyampaian informasi dari satu pihak ke pihak lain. Sehingga, informasi tersebut dapat tersampaikan secara langsung, meskipun berbeda wilayah dan berjauhan. Dalam lingkup bisnis, media sosial dapat meningkatkan brand awareness. Saat kemunculan di dalam media sosial, warga net dapat lebih mudah untuk terhubung dengan pelanggan. Sebaliknya juga, pelanggan dapat terhubung dengan lebih mudah. Dengan adanya medsos juga dapat meningkatkan loyalitas konsumen pada brand yang anda miliki.

Semakin aktif dan rajin untuk mengupdate informasi dan konten terbaru pada situs jejaring sosial, maka akan memberikan efek yang sama untuk website anda, yaitu peningkatan trafik pengunjung. Apabila mempromosikan artikel atau blog website melalui medsos, maka semakin besar untuk pengunjung membaca blog dari tautan yang telah warga net kirim. Jadi, pastikan untuk selalu menyisipkan atau menambahkan fitur sharing pada artikel website. Manfaat media sosial terakhir adalah mengembangkan jaringan atau relasi secara luas. Jika produk anda semakin dikenal oleh banyak orang, maka semakin tinggi juga trafik yang dapat diperoleh. Membangun relasi sangatlah penting, karena bisnis akan mudah dan cepat berkembang karena terdapat sebuah jaringan yang luas, serta media promosi yang tepat sesuai dengan target pasar yang dituju.

4. Kesimpulan Dan Saran

Kesimpulan

Berdasarkan hasil kegiatan sosialisasi yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa:

1. Sosialisasi internet sehat dan aman secara signifikan meningkatkan pengetahuan siswa sekolah menengah tentang digital bullying, baik dari segi definisi, jenis-jenisnya, dampak yang ditimbulkan, hingga cara menghindari dan menanganinya.
2. Sebagian besar siswa belum memiliki pemahaman yang utuh tentang digital bullying sebelum sosialisasi, yang membuktikan bahwa edukasi terkait literasi digital masih sangat dibutuhkan di lingkungan sekolah.
3. Respons siswa sangat positif terhadap kegiatan ini, dan banyak dari mereka menyatakan ingin adanya kegiatan lanjutan dengan tema serupa.

Saran

1. Kegiatan sosialisasi seperti ini perlu dilakukan secara rutin dan berkelanjutan, agar siswa selalu mendapatkan informasi terbaru tentang keamanan dan etika berinternet.
2. Sekolah diharapkan dapat mengintegrasikan literasi digital ke dalam kurikulum, baik dalam mata pelajaran TIK maupun dalam kegiatan ekstrakurikuler, untuk menanamkan nilai-nilai positif dalam penggunaan teknologi.
3. Pihak sekolah dan orang tua perlu bekerja sama dalam memantau dan membimbing aktivitas digital siswa di rumah maupun di lingkungan sekolah.
4. Perlu adanya pelatihan lanjutan atau workshop yang lebih mendalam, misalnya tentang keamanan data pribadi, penanganan kasus cyberbullying, serta penggunaan media sosial secara bertanggung jawab.
5. Melibatkan narasumber dari praktisi IT, psikolog, atau lembaga perlindungan anak dapat memberikan sudut pandang yang lebih luas dan memperkuat pemahaman siswa mengenai dampak serta solusi terhadap digital bullying.

5. Referensi

1. Badan Siber dan Sandi Negara. (2021). *Panduan Internet Sehat dan Aman (INSAN)*. Jakarta: BSSN. <https://www.bssn.go.id>
2. Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia. (2022). *Literasi Digital untuk Remaja: Modul Internet Sehat dan Aman*. Jakarta: Kominfo RI.<https://literasidigital.id>

3. Komisi Perlindungan Anak Indonesia. (2021). *Laporan Tahunan: Perlindungan Anak di Era Digital*. Jakarta: KPAI. <https://www.kpai.go.id>
4. Ybarra, M. L., & Mitchell, K. J. (2004). Online aggressor/targets, aggressors, and targets: A comparison of associated youth characteristics. *Journal of Child Psychology and Psychiatry*, 45(7), 1308–1316.
5. Willard, N. (2007). *Cyberbullying and Cyberthreats: Responding to the Challenge of Online Social Aggression, Threats, and Distress*. Research Press.