

Peningkatan Literasi Digital Pada Siswa Sekolah Dasar Untuk Mencegah Cyberbullying

Bachrul Ulum¹, Muhamad Abdul Roziq Asrori²

^{1,2} Universitas Bhinneka PGRI, Indonesia

Corresponding Author

Nama Penulis: Bachrul Ulum

E-mail: bachrul.ulum@ubhi.ac.id

Abstrak

Perkembangan teknologi digital yang pesat telah membawa tantangan baru, terutama dalam hal cyberbullying, yang semakin marak di kalangan siswa sekolah dasar. Program Pengabdian kepada Masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan literasi digital siswa di SDN 1 Beji, Boyolangu, Tulungagung, sebagai upaya preventif dalam mencegah perilaku cyberbullying. Metode yang digunakan meliputi penyuluhan interaktif, diskusi kelompok, pembuatan poster anti-cyberbullying, dan permainan edukatif berkelompok sebagai kegiatan reflektif di luar kelas. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahaman siswa mengenai etika digital, serta kesadaran tentang bahaya cyberbullying dan langkah-langkah pencegahannya. Selain itu, kegiatan permainan edukatif membantu siswa menumbuhkan empati, kerjasama, dan sikap saling menghargai, yang berperan penting dalam membentuk perilaku positif di dunia maya. Para guru dan orang tua juga menunjukkan peningkatan pemahaman tentang pentingnya pendampingan anak dalam penggunaan teknologi. Program ini berhasil menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna, serta memperkuat budaya digital yang aman dan beretika di sekolah dasar. Program ini juga diharapkan dapat dijadikan model yang dapat diterapkan di sekolah-sekolah lain untuk memperkuat literasi digital siswa, membentuk karakter mereka, dan mencegah cyberbullying di lingkungan pendidikan.

Kata kunci – literasi digital, siswa sekolah dasar, cyberbullying, pendidikan karakter, permainan edukatif

Abstract

The rapid development of digital technology has brought new challenges, especially in terms of cyberbullying, which is increasingly prevalent among primary school students. This Community Service Programme aims to improve the digital literacy of students at SDN 1 Beji, Boyolangu, Tulungagung, as a preventive measure against cyberbullying. The methods used include interactive lectures, group discussions, the creation of anti-cyberbullying posters, and group educational games as reflective activities outside the classroom. The evaluation results show a significant increase in students' understanding of digital ethics, as well as awareness of the dangers of cyberbullying and preventive measures. In addition, educational games help students develop empathy, cooperation, and mutual respect, which play an important role in shaping positive behaviour in the virtual world. Teachers and parents also showed an increased understanding of the importance of guiding children in their use of technology. This programme succeeded in creating a fun and meaningful learning atmosphere, as well as strengthening a safe and ethical digital culture in primary schools. It is also hoped that this programme can be used as a model that can be applied in other schools to strengthen students' digital literacy, shape their character, and prevent cyberbullying in educational environments.

Keywords - digital literacy, primary school students, cyberbullying, character education, educational games

PENDAHULUAN

Di era digital ini, interaksi dan komunikasi manusia telah mengalami transformasi yang mendalam. Proyeksi dari Asosiasi Penyedia Layanan Internet Indonesia (APJII) menunjukkan bahwa pada tahun 2025, diperkirakan 229.428.417 orang di Indonesia, atau sekitar 80,66% dari total populasi 284.438.900, akan terhubung secara online (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia, 2025). Meskipun penggunaan internet yang luas ini menawarkan banyak manfaat, hal ini juga menimbulkan tantangan baru, terutama bagi generasi muda (Efianingrum et al., 2025). Salah satu masalah mendesak adalah lonjakan kasus *cyberbullying*, tren mengkhawatirkan yang teramati di berbagai platform media sosial (Hardiyanto et al., 2024). Menurut Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI), pada tahun 2024 saja, mereka menerima 2.057 pengaduan, dengan 954 kasus ditindaklanjuti hingga penyelesaian, termasuk laporan tentang pelecehan online (Humas KPAI, 2025).

Di dunia digital, *Cyberbullying* muncul sebagai ancaman serius, menggunakan intimidasi melalui berbagai platform online seperti media sosial dan platform pesan teks. Jangkauan yang luas dari fenomena ini telah memicu kekhawatiran global, terutama karena dampaknya yang mendalam terhadap kesejahteraan mental anak muda, menjadikannya masalah mendesak di tingkat global. Menurut Gohal et al., *cyberbullying* dapat menyebabkan gangguan psikologis yang mendalam bagi korban, seperti depresi, kecemasan, dan keinginan untuk bunuh diri (Gohal et al., 2023). Selain itu, Kwan et al. mengindikasikan bahwa terdapat hubungan signifikan antara *cyberbullying* dan peningkatan gejala emosional, termasuk kecemasan dan depresi di kalangan remaja (Kwan et al., 2020).

Pentingnya literasi digital di kalangan siswa sekolah dasar adalah untuk membantu mereka memahami dan menghindari risiko yang terkait dengan penggunaan internet. Agenda literasi digital harus mencakup pengajaran tentang perilaku yang aman di internet serta bagaimana mengenali dan melaporkan tindakan *cyberbullying*. Sebagai contoh, Sidera et al. menemukan bahwa dampak dari *cyberbullying* lebih signifikan terjadi pada siswa yang tidak mengalami bullying tradisional, menunjukkan pentingnya pendekatan pendidikan yang tepat (Sidera et al., 2021). Masyarakat harus lebih peka terhadap isu ini dan menyediakan dukungan serta edukasi yang memadai untuk anak-anak dan remaja agar mereka dapat berinteraksi secara positif di dunia maya (Raja Hassan & Rahmatullah, 2022).

Intervensi yang melibatkan orang tua, guru, dan profesional kesehatan mental sangat penting untuk membangun pertahanan terhadap *cyberbullying*. Program yang meningkatkan kesadaran tentang dampak psikologisnya dapat mempersiapkan siswa untuk menangani interaksi negatif di dunia digital, dengan dukungan sosial memainkan peran penting dalam mitigasi efek buruknya (Harahap et al., 2025). Pendekatan yang mengembangkan kompetensi sosial-emosional siswa juga dapat membantu mencegah dan merespons perilaku bullying online (Lim & Fernando, 2025). Oleh karena itu, sekolah perlu menerapkan kurikulum literasi digital yang komprehensif dan mendorong kolaborasi antara orang tua dan pendidikan formal untuk menciptakan lingkungan yang aman bagi siswa di dunia digital.

Literasi digital melibatkan penguasaan keterampilan untuk menjelajahi dunia digital dengan terampil dan bertanggung jawab. Hal ini mencakup pemahaman konsep seperti keamanan online, praktik digital yang etis, dan perlindungan terhadap materi online yang berbahaya. Literasi digital yang kuat sangat penting dalam memerangi perundungan siber, karena memberdayakan siswa untuk mengenali tindakan perundungan dan memberikan mereka alat untuk menangani serta mengatasi situasi tersebut secara efektif. Peningkatan literasi digital di kalangan siswa juga berkontribusi terhadap pemahaman mereka tentang isu-isu di dunia maya, termasuk *cyberbullying* (Rahmawati et al., 2025). Program pengabdian masyarakat di Sekolah Dasar Negeri 1 Beji, Kecamatan Boyolangu, Kabupaten Tulungagung, bertujuan untuk meningkatkan literasi digital siswa, dengan fokus pada pencegahan *cyberbullying*. Melalui edukasi, siswa akan diberdayakan untuk menggunakan media sosial secara bijak dan memahami konsekuensi dari tindakan mereka di dunia maya menggunakan media sosial secara bijak (Syahroni et al., 2024).

Program ini melibatkan para guru untuk menciptakan lingkungan aman bagi siswa dalam mengeksplorasi dunia digital. Melalui penyuluhan dalam kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini, siswa dilengkapi dengan pengetahuan untuk berinteraksi secara positif di dunia maya. Kolaborasi antar pemangku kepentingan sangat penting untuk meningkatkan kesadaran literasi digital di kalangan generasi muda. Dengan penyuluhan ini, siswa diharapkan dapat berpikir kritis terhadap informasi dan mencegah *cyberbullying*, serta menavigasi teknologi dengan bijak dan bertanggung jawab.

METODE

Program Pengabdian kepada Masyarakat ini menggunakan metode penyuluhan interaktif yang dirancang untuk meningkatkan literasi digital pada siswa sekolah dasar dalam rangka mencegah *cyberbullying*. Pendekatan yang digunakan dalam kegiatan ini bersifat partisipatif, melibatkan siswa sebagai peserta aktif, serta guru dan orang tua sebagai pendamping dan fasilitator. Kegiatan ini dilaksanakan di SDN 1 Beji, Kecamatan Boyolangu, Kabupaten Tulungagung, dengan durasi pelaksanaan selama satu hari pada Sabtu, 8 Agustus 2025.



Gambar 1.

Alur Pengabdian Masyarakat tentang literasi digital dan pencegahan *cyberbullying*

Pelaksanaan program terbagi dalam tiga tahap utama: observasi awal, pelaksanaan kegiatan, dan evaluasi. Pada tahap observasi, tim pengabdian melakukan koordinasi dengan pihak sekolah untuk menilai kondisi awal mengenai pemahaman literasi digital siswa serta kesiapan sekolah dalam melaksanakan program. Tahap ini juga bertujuan untuk menentukan materi yang relevan dan sesuai dengan kebutuhan siswa serta menyusun rencana pelaksanaan kegiatan.

Pada tahap kedua, kegiatan penyuluhan dilakukan dengan metode ceramah interaktif yang mencakup topik-topik penting terkait *cyberbullying*, keamanan digital, dan etika berinteraksi di dunia maya. Setelah sesi penyuluhan, siswa mengikuti sesi refleksi melalui permainan edukatif berkelompok, yang dirancang untuk memperkuat nilai-nilai kebersamaan, empati, dan sikap saling menghargai dalam penggunaan teknologi. Kegiatan permainan ini dilaksanakan di luar kelas untuk memberikan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan aplikatif.

Tahap terakhir adalah evaluasi, yang terdiri dari evaluasi proses dan evaluasi akhir. Evaluasi proses dilakukan sepanjang kegiatan untuk mengukur tingkat partisipasi dan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan. Evaluasi akhir dilakukan melalui post-test, yang digunakan untuk mengukur perubahan pemahaman siswa tentang literasi digital dan pencegahan *cyberbullying* setelah mengikuti kegiatan. Hasil evaluasi ini digunakan untuk menilai keefektifan program dan memberikan rekomendasi untuk pengembangan program serupa di masa depan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan program Pengabdian kepada Masyarakat dengan tema “Peningkatan Literasi Digital pada Siswa Sekolah Dasar untuk Mencegah *Cyberbullying*” di SDN 1 Beji, Kecamatan Boyolangu, Kabupaten Tulungagung, menghasilkan dampak positif dalam peningkatan pengetahuan, kesadaran, dan perilaku etis siswa terhadap penggunaan teknologi digital. Program ini dilaksanakan melalui pendekatan partisipatif yang melibatkan siswa, guru, dan tim pengabdian secara aktif. Tujuan kegiatan ini adalah menumbuhkan kesadaran sejak dini tentang pentingnya literasi digital, keamanan daring, serta nilai-nilai etika dan empati dalam berinteraksi di dunia maya.



Gambar 2.
Koordinasi Awal

Kegiatan diawali dengan koordinasi bersama pihak sekolah untuk memetakan kondisi awal dan kebutuhan siswa terkait literasi digital. Hasil observasi menunjukkan bahwa meskipun sekolah telah menyatakan komitmen anti-bullying, pemahaman siswa tentang *cyberbullying* masih bersifat umum dan belum terinternalisasi dalam perilaku sehari-hari.



Gambar 3.
Suasana Penyuluhan interaktif

Oleh karena itu, kegiatan pelatihan dirancang secara menarik dan interaktif agar sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Program pelatihan mencakup penyuluhan mengenai literasi digital, diskusi kelompok, praktik pembuatan poster kampanye anti-*cyberbullying*, serta kegiatan reflektif berupa permainan edukatif yang dilakukan di luar kelas.



Gambar 4. Poster Edukasi Anti-Cyberbullying

Kegiatan permainan edukatif ini menjadi sarana refleksi yang efektif untuk memperkuat nilai-nilai sosial dan etika yang telah dipelajari dalam sesi penyuluhan. Suasana belajar di luar kelas yang menyenangkan membuat siswa lebih terbuka dalam mengungkapkan pendapat, serta menumbuhkan kesadaran bahwa kebersamaan dan empati merupakan bagian penting dari perilaku aman di dunia maya. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian (Harahap et al., 2025) yang menyatakan bahwa aktivitas edukatif berbasis permainan dapat meningkatkan pemahaman literasi digital sekaligus mengembangkan keterampilan sosial-emosional siswa. Selain itu, pendekatan ini mendukung pandangan (Syahroni et al., 2024), bahwa metode pembelajaran yang memadukan aspek kognitif dan afektif mampu memperkuat kesadaran moral dan digital siswa di usia sekolah dasar.



Gambar 5.
Permainan Edukatif

Berdasarkan hasil evaluasi, baik dari kegiatan post-test maupun observasi lapangan selama permainan berlangsung, terlihat adanya peningkatan kemampuan siswa dalam mengenali dan mencegah perilaku cyberbullying. Siswa tidak hanya memahami secara teoritis konsep literasi digital, tetapi juga mampu menerapkannya dalam interaksi sosial. Guru juga mencatat adanya perubahan perilaku yang positif, seperti peningkatan sikap saling menghargai dan pengurangan tindakan ejekan di lingkungan sekolah. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian Abubakar et al. (2024), yang menunjukkan bahwa peningkatan literasi digital memiliki korelasi langsung dengan menurunnya kasus kekerasan daring. Selain itu, integrasi kegiatan reflektif berbasis permainan juga menguatkan pandangan Lim dan Pernando (2025), bahwa pembelajaran literasi digital yang menggabungkan aspek emosional dan sosial lebih efektif dalam menanamkan kesadaran etika digital.

Dampak positif kegiatan ini tidak hanya dirasakan oleh siswa, tetapi juga guru dan orang tua yang turut hadir dalam sesi penyuluhan dan refleksi. Guru mendapatkan wawasan baru tentang strategi mengajar literasi digital yang menyenangkan dan kontekstual, sedangkan orang tua memperoleh pemahaman mengenai pentingnya pendampingan anak dalam aktivitas daring. Keterlibatan multi pihak ini memperkuat hasil penelitian (Raja Hassan & Rahmatullah, 2022) yang menekankan bahwa pencegahan *cyberbullying* akan lebih efektif apabila melibatkan sinergi antara sekolah, keluarga, dan komunitas. Dengan demikian, kegiatan pengabdian ini tidak hanya meningkatkan kompetensi digital siswa, tetapi juga membangun ekosistem pembelajaran yang kolaboratif dan berkelanjutan.

Keunikan (*novelty*) dari kegiatan ini terletak pada pendekatannya yang mengintegrasikan edukasi literasi digital dengan aktivitas permainan reflektif berkelompok, yang jarang diterapkan dalam program pengabdian di tingkat sekolah dasar. Pendekatan ini membuat siswa belajar tidak hanya melalui penyuluhan, tetapi juga melalui pengalaman sosial yang menyenangkan dan bermakna. Hal ini memperkuat argumen (Efianingrum et al., 2025), bahwa pembelajaran literasi digital berbasis pengalaman mampu memperkuat karakter dan empati siswa terhadap sesama. Oleh karena itu, kegiatan seperti ini dapat dijadikan model edukasi partisipatif yang dapat direplikasi di berbagai sekolah dasar, terutama dalam upaya membangun budaya digital yang sehat, aman, dan beretika.

Kegiatan ini menunjukkan bahwa menggabungkan pendidikan literasi digital dengan permainan edukatif dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan berdampak positif bagi siswa muda. Melalui metode ini, anak-anak tidak hanya meningkatkan pemahaman mereka tentang keamanan digital dan pencegahan *cyberbullying*, tetapi juga menumbuhkan nilai-nilai seperti persatuan, kasih sayang, dan kesadaran sosial. Inisiatif ini menjadi contoh nyata bagaimana pendidikan literasi digital yang berfokus pada karakter dapat secara proaktif membentuk generasi muda yang cerdas, penuh kasih sayang, dan berprinsip di era digital.

KESIMPULAN

Program Pengabdian kepada Masyarakat bertema “Peningkatan Literasi Digital pada Siswa Sekolah Dasar untuk Mencegah *Cyberbullying*” di SDN 1 Beji, Kecamatan Boyolangu, Kabupaten Tulungagung, berhasil mencapai tujuannya dalam meningkatkan pemahaman dan kesadaran siswa terhadap pentingnya etika digital dan pencegahan *cyberbullying* sejak dini. Kegiatan ini tidak hanya menekankan aspek kognitif melalui penyuluhan dan diskusi, tetapi juga memperkuat aspek sosial-emosional siswa melalui kegiatan permainan edukatif berkelompok di luar kelas. Pendekatan tersebut memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus bermakna bagi siswa untuk menumbuhkan empati, kerja sama, rasa saling menghargai, serta tanggung jawab dalam berinteraksi di dunia digital.

Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahaman siswa mengenai literasi digital, kemampuan mengenali perilaku *cyberbullying*, serta kesadaran mereka dalam menggunakan media sosial secara bijak dan bertanggung jawab. Guru dan orang tua juga menunjukkan peningkatan pemahaman akan pentingnya pendampingan anak dalam penggunaan teknologi digital. Kegiatan ini membuktikan bahwa pembelajaran literasi digital yang dipadukan dengan refleksi berbasis permainan edukatif efektif dalam menanamkan nilai-nilai kebersamaan, sportivitas, dan etika digital. Oleh karena itu, program ini dapat dijadikan model edukasi literasi digital berbasis karakter yang berpotensi direplikasi di sekolah-sekolah lain. Keberlanjutan kegiatan serupa diharapkan mampu memperkuat kolaborasi antara sekolah, guru, dan orang tua dalam menciptakan lingkungan digital yang aman, inklusif, dan beretika, sekaligus menyiapkan generasi muda yang cerdas dan berkarakter di era digital.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terimakasih seluruh pihak yang terlibat dalam Pengabdian kepada Masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

- Abubakar, S. R., Isna, Arifyanto, A. T., Yuliani M, S., Damsir, Dhafet, N. A. M., & Zumayyah M, A. (2024). Meningkatkan Literasi Digital Masyarakat Untuk Mencegah Cyberbullying. *Amal Ilmiah: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(2), 338–345. <https://doi.org/10.36709/amalilmiah.v5i2.219>
- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. (2025). *Survei Internet APJII 2025*. <https://survei.apjii.or.id/>
- Efianingrum, A., Hanum, F., Cathrin, S., & Hardianto, D. (2025). The urgency of anti-bullying digital literacy in habituating the character of junior high school students in Yogyakarta city. *Multidisciplinary Science Journal*, 7(9), 2025462. <https://doi.org/10.31893/multiscience.2025462>
- Gohal, G., Alqassim, A., Eltyeb, E., Rayyani, A., Hakami, B., Al Faqih, A., Hakami, A., Qadri, A., & Mahfouz, M. (2023). Prevalence and related risks of cyberbullying and its effects on adolescent. *BMC Psychiatry*, 23(1), 39. <https://doi.org/10.1186/s12888-023-04542-0>
- Harahap, H., Syarifah, L., Rianita, R., & Jati, P. Z. (2025). Edukasi Interaktif Berbasis Permainan untuk Meningkatkan Literasi Digital dan Pencegahan Cyber Bullying di Sekolah Dasar. *Journal of*

- Social and Community Service*, 4(2), 38–41. <https://doi.org/10.31004/jestmc.v4i2.248>
- Hardiyanto, L., Iriansyah, H. S., & Pudjiastuti, S. R. (2024). Cyberbullying on Social Media and Its Implications for the Mental Health of Generation Z in the Context of the Second Principle. *Jurnal Ilmu Pendidikan (JIP) STKIP Kusuma Negara*, 15(2), 189–198. <https://doi.org/10.37640/jip.v15i2.1828>
- Humas KPAI. (2025). *Laporan Tahunan KPAI, Jalan Terjal Perlindungan Anak: Ancaman Serius Generasi Emas Indonesia*. <https://www.kpai.go.id/publikasi/laporan-tahunan-kpai-jalan-terjal-perlindungan-anak-ancaman-serius-generasi-emas-indonesia>
- Kwan, I., Dickson, K., Richardson, M., MacDowall, W., Burchett, H., Stansfield, C., Brunton, G., Sutcliffe, K., & Thomas, J. (2020). Cyberbullying and Children and Young People's Mental Health: A Systematic Map of Systematic Reviews. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 23(2), 72–82. <https://doi.org/10.1089/cyber.2019.0370>
- Lim, S., & Pernando, Y. (2025). Systematic Literature Review Optimalisasi Literasi Digital Untuk Efisiensi Penanggulangan Cyberbullying. *J-Com (Journal of Computer)*, 5(1), 9–18. <https://doi.org/10.33330/j-com.v5i1.3571>
- Rahmawati, A., Syahputra, F. I., & Fatmawati, N. (2025). Edukasi Pencegahan Cyberbullying pada Siswa Kelas V SDN Sukadami 01 Kabupaten Bekasi. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*, 3(5), 2346–2353. <https://doi.org/10.59837/jpmmba.v3i5.2684>
- Raja Hassan, R. M. F., & Rahmatullah, B. (2022). Systematic review of students' awareness on cyberbullying at high school level of education. *Insight: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 24(1), 95–125. <https://doi.org/10.26486/psikologi.v24i1.1978>
- Sidera, F., Serrat, E., & Rostan, C. (2021). Effects of Cybervictimization on the Mental Health of Primary School Students. *Frontiers in Public Health*, 9. <https://doi.org/10.3389/fpubh.2021.588209>
- Syahroni, M., Hananto, I., & Anggraini, W. (2024). Peningkatan Literasi Digital Untuk Mencegah Perundungan dan Kekerasan Seksual Bagi Siswa Sekolah Dasar. *GERVASI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 8(2), 389–400. <https://doi.org/10.31571/gervasi.v8i2.7580>