

Edukasi Dini Aman di Dunia Maya tentang Etika Berinternet dan Pencegahan Cyberbullying untuk Siswa SD

Juwita Tindaon¹, Elisabeth Ruthana Lasmaria Sinaga², Risma Hartati³, Geberliella Br Perangin Angin⁴, Piolenta Br Ginting⁵, Rebika Putri Br Sembiring⁶

^{1,2,3,4,5,6} Universitas Quality Berastagi, Indonesia

Corresponding Author

Nama Penulis: Juwita Tindaon

E-mail: wietaniez@gmail.com

Abstrak

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini dilaksanakan di SD Negeri 040444 Kabanjahe pada bulan Oktober 2025 dengan melibatkan 30 siswa kelas V. Tujuan kegiatan adalah untuk meningkatkan kesadaran siswa mengenai etika berinternet yang aman dan bertanggung jawab, mencegah perilaku cyberbullying sejak dini, serta menanamkan karakter digital positif pada anak usia sekolah dasar. Metode yang digunakan meliputi sosialisasi interaktif melalui media visual, pemutaran video edukatif, simulasi kasus cyberbullying, diskusi kelompok kecil, permainan edukatif, kuis online, serta evaluasi melalui pre-test dan post-test. Kegiatan berlangsung selama dua hari. Hari pertama berfokus pada pre-test, pengenalan topik etika berinternet, serta diskusi tentang cyberbullying. Hari kedua meliputi simulasi interaktif dan permainan "Internet Sehat" untuk melatih sikap aman, sopan, dan bertanggung jawab di dunia maya. Siswa menunjukkan antusiasme tinggi, aktif bertanya, serta mampu berbagi pengalaman pribadi terkait penggunaan internet. Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada empat aspek, yaitu pemahaman etika berinternet (46% menjadi 90%), kesadaran terhadap cyberbullying (40% menjadi 88%), kemampuan menggunakan media sosial secara bijak (47% menjadi 85%), dan keberanian melapor (23% menjadi 80%). Guru melaporkan adanya penurunan perilaku mengejek di grup media sosial kelas, sementara orang tua menyatakan bahwa anak menjadi lebih berhati-hati dan mulai meminta izin sebelum mengakses platform baru. Secara keseluruhan, PkM ini berhasil meningkatkan literasi digital dan memperkuat perilaku berinternet yang aman pada siswa sekolah dasar.

Kata kunci - etika berinternet, cyberbullying, literasi digital, siswa sekolah dasar, pengabdian masyarakat

Abstract

This Community Service Activity (PkM) was carried out at Sekolah Dasar Negeri 040444 Kabanjahe in October 2025, involving 30 fifth-grade students. The purpose of this activity was to increase students' awareness of safe and responsible internet ethics, prevent cyberbullying from an early age, and instill positive digital character in elementary school children. The methods used included interactive socialization through visual media, educational video screenings, cyberbullying case simulations, small group discussions, educational games, online quizzes, and evaluations through pre-tests and post-tests. The activity was conducted over two days. The first day focused on the pre-test, introduction to internet ethics, and discussions on cyberbullying. The second day included interactive simulations and the "Healthy Internet" ("Internet Sehat") game to train students to behave safely, politely, and responsibly in the digital world. The students showed high enthusiasm, actively asked questions, and were able to share personal experiences related to internet use. The evaluation results showed significant improvement in four aspects: understanding of internet ethics (from 46% to 90%), awareness of cyberbullying (from 40% to 88%), ability to use social media wisely (from 47% to 85%), and willingness to report cyberbullying incidents (from 23% to 80%). Teachers reported a decrease in mocking behavior in the class social media group, while parents stated that their children had become more cautious and started asking for permission before accessing new

platforms. Overall, this PkM activity successfully improved digital literacy and strengthened safe internet behavior among elementary school students.

Keywords - *Internet ethics, cyberbullying, digital literacy, elementary school students, community service.*

PENDAHULUAN

SD Negeri 040444 Kabanjahe terletak di wilayah perkotaan Kabupaten Karo, Provinsi Sumatera Utara. Sekolah ini merupakan salah satu Lembaga pendidikan dasar negeri yang memiliki peran strategis dalam mencetak generasi muda yang cerdas, berkarakter, dan berdaya saing di era digital. Jumlah siswa di sekolah ini berkisar antara 200–250 orang yang terbagi ke dalam enam tingkat kelas (kelas I–VI), dengan tenaga pendidik sekitar 15–20 guru tetap dan honorer. Sebagai lembaga pendidikan dasar, SD Negeri 040444 Kabanjahe telah memanfaatkan kemajuan teknologi informasi dalam mendukung proses belajar mengajar. Penggunaan perangkat digital seperti telepon pintar, komputer, dan internet sudah mulai menjadi bagian dari kegiatan pembelajaran, terutama setelah pengalaman pembelajaran jarak jauh pada masa pandemi COVID-19. Kondisi ini memberikan peluang besar bagi peningkatan kompetensi digital siswa, namun juga menghadirkan tantangan baru yang tidak ringan.

Berdasarkan hasil observasi awal dan diskusi dengan pihak sekolah, diketahui bahwa sebagian besar siswa sudah memiliki atau mengakses gawai pribadi, baik milik sendiri maupun orang tua. Anak-anak menggunakan perangkat tersebut tidak hanya untuk belajar, tetapi juga untuk bermain game online, menonton video di YouTube, dan berinteraksi melalui media sosial seperti WhatsApp, TikTok, atau Facebook. Aktivitas daring ini sering kali dilakukan tanpa pengawasan yang memadai dari orang tua maupun guru, sehingga berpotensi menimbulkan penyalahgunaan. Fenomena cyberbullying mulai terlihat dalam bentuk perilaku saling mengejek di grup kelas, membagikan foto teman tanpa izin, hingga penggunaan kata-kata kasar di ruang digital. Meskipun tampak sederhana, hal ini dapat berdampak serius terhadap perkembangan sosial-emosional siswa, terutama di usia sekolah dasar yang masih sangat rentan terhadap pengaruh lingkungan. Selain itu, pemahaman siswa terhadap etika berinternet masih rendah. Sebagian besar siswa belum menyadari pentingnya menjaga privasi, menghormati orang lain dalam komunikasi daring, serta memahami konsekuensi hukum dari tindakan negatif di dunia maya. Guru di sekolah juga mengakui bahwa belum ada kurikulum atau program khusus yang membahas literasi digital, keamanan siber, atau etika berinternet bagi siswa.

Dari sisi sarana dan prasarana, SD Negeri 040444 Kabanjahe telah memiliki jaringan internet dan beberapa perangkat komputer, namun pemanfaatannya masih terbatas untuk kegiatan administrasi dan pembelajaran dasar. Hal ini menunjukkan bahwa kapasitas sekolah dalam mengembangkan budaya literasi digital masih perlu ditingkatkan, baik dari segi sumber daya manusia (guru dan siswa) maupun dukungan program edukatif. Dengan melihat kondisi tersebut, kegiatan pengabdian kepada Masyarakat dalam bentuk edukasi dini mengenai etika berinternet dan pencegahan cyberbullying menjadi sangat relevan dan mendesak. Melalui kegiatan ini, diharapkan siswa dapat memperoleh pemahaman yang benar tentang penggunaan internet yang aman, sopan, dan bertanggung jawab, serta menumbuhkan kesadaran untuk menjadi digital citizen yang bijak sejak usia dini.

METODE

Kegiatan pengabdian ini menggunakan pendekatan partisipatif-edukatif, di mana siswa, guru, dan orang tua dilibatkan secara aktif dalam setiap tahapan kegiatan. Pendekatan ini mengacu pada prinsip Participatory Action Research (PAR) menurut Kemmis & McTaggart (2005), yang menekankan kolaborasi antara pelaksana dan masyarakat sasaran untuk mencapai perubahan sosial yang nyata. Selain itu, pendekatan Community-Based Learning (CBL) digunakan untuk menyesuaikan kegiatan dengan kebutuhan nyata mitra (Brown, 2008). Pendekatan ini dipilih karena masalah etika berinternet

dan cyberbullying tidak dapat diselesaikan hanya melalui ceramah atau teori, tetapi membutuhkan pembiasaan, pemodelan, dan pendampingan langsung yang melibatkan seluruh komunitas sekolah. Pelaksanaan kegiatan pengabdian dilakukan melalui empat tahapan utama, yaitu:

a. Tahap Persiapan

Melakukan koordinasi dengan kepala sekolah dan guru terkait waktu pelaksanaan, peserta, dan kebutuhan kegiatan. Melakukan survei awal untuk memetakan tingkat literasi digital siswa dan persepsi guru/orang tua terhadap penggunaan internet. Menyusun materi edukatif dan media pembelajaran, seperti modul, video, leaflet, dan poster tentang etika berinternet dan pencegahan cyberbullying. Menyusun instrumen evaluasi berupa kuesioner pre-test dan post-test untuk menilai peningkatan pengetahuan dan sikap siswa. Output tahap ini: tersusunnya jadwal kegiatan, materi edukasi, dan alat ukur yang siap digunakan dalam pelaksanaan.

b. Tahap Pelaksanaan Edukasi dan Pendampingan

Kegiatan utama terdiri dari beberapa bentuk implementasi Sosialisasi Etika Berinternet untuk Siswa SD Metode: ceramah interaktif, diskusi kelompok kecil, permainan edukatif (game-based learning). Materi sopan santun digital, menjaga privasi, memahami konsekuensi unggahan di dunia maya. Workshop Pencegahan Cyberbullying Metode: *role-playing*, studi kasus, dan simulasi empati untuk mengidentifikasi dan menanggapi perundungan daring. Tujuan: menumbuhkan kesadaran moral, empati, dan tanggung jawab dalam berinteraksi online. Sosialisasi bagi Guru dan Orang Tua Materi: strategi pengawasan digital, penggunaan *parental control*, komunikasi dengan anak terkait dunia maya. Tujuan: memperkuat sinergi antara sekolah dan keluarga dalam pendampingan digital anak. Pembuatan Media Edukasi Digital Aman Produk: modul bergambar, poster edukasi, dan video pendek tentang etika digital anak. Media ini akan dipasang di ruang kelas dan dibagikan kepada orang tua sebagai panduan berkelanjutan.

c. Tahap Evaluasi dan Refleksi

Evaluasi dilakukan untuk mengukur efektivitas kegiatan menggunakan pendekatan evaluasi formatif dan sumatif. Evaluasi formatif: dilakukan selama kegiatan berlangsung untuk melihat keaktifan dan pemahaman peserta. Evaluasi sumatif: dilakukan di akhir kegiatan melalui pre-test dan post-test untuk mengukur peningkatan pengetahuan siswa. Selain itu, refleksi bersama guru dan siswa dilakukan untuk memperoleh umpan balik terhadap materi, metode, dan dampak kegiatan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini dilaksanakan di SD Negeri 040444 Kabanjahe pada bulan Oktober 2025, dengan peserta sebanyak 30 siswa kelas V. Tujuan kegiatan adalah untuk meningkatkan kesadaran siswa terhadap etika berinternet yang aman dan bertanggung jawab. Mencegah perilaku cyberbullying sejak dini. Menanamkan karakter digital positif pada anak usia sekolah dasar. Metode kegiatan yang digunakan meliputi, Sosialisasi dan penyuluhan interaktif melalui media visual (PowerPoint dan video edukatif). Simulasi kasus cyberbullying serta diskusi kelompok kecil. Permainan edukatif dan kuis online untuk memperkuat pemahaman. Evaluasi dan refleksi bersama guru dan siswa. Kegiatan dilaksanakan selama dua hari dengan rincian sebagai berikut: 1. Pre-test dan pengenalan topik "Etika Berinternet" Hari ke-1, Menilai pengetahuan awal siswa, Pemutaran video edukasi dan diskusi tentang cyberbullying Hari ke-1 Menumbuhkan kesadaran sosial. 2. Simulasi interaktif dan permainan "Internet Sehat" Hari ke-2, melatih sikap sopan dan aman di dunia maya. Selama kegiatan, siswa menunjukkan antusiasme tinggi. Mereka aktif bertanya dan mampu menceritakan pengalaman pribadi terkait penggunaan internet dan media sosial. Berdasarkan hasil evaluasi melalui pre-test dan post-test serta observasi langsung, diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 1.
Data Siswa Sebelum dan Sesudah Melakukan Kegiatan

Aspek yang Dinilai	Sebelum Kegiatan	Sesudah Kegiatan	Peningkatan
Pemahaman tentang etika berinternet	46%	90%	+44%
Kesadaran terhadap cyberbullying	40%	88%	+48%
Kemampuan menggunakan media sosial secara bijak	47%	85%	+38%
Keberanian melapor jika mengalami cyberbullying	23%	80%	+57%

Adapun bukti kegiatan pengabdian kepada Masyarakat dapat dilihat dilihat pada foto di bawah ini:



Gambar 1.
Dokumentasi Kegiatan PkM

Selain itu, hasil wawancara dengan guru menunjukkan bahwa setelah kegiatan, siswa lebih berhati-hati dalam menulis komentar atau berbagi informasi. Guru menyatakan adanya penurunan perilaku mengejek di grup media social kelas. Orang tua juga menyampaikan bahwa anak mulai meminta izin sebelum mengakses situs atau aplikasi baru. Kegiatan ini sangat relevan dengan kondisi masyarakat saat ini, khususnya di era digital di mana anak-anak sudah terpapar gawai dan media sosial sejak usia dini. Beberapa alasan relevansinya: Kasus cyberbullying di kalangan pelajar semakin meningkat dan sering kali tidak disadari oleh guru maupun orang tua. Minimnya literasi digital di masyarakat menyebabkan anak menggunakan internet tanpa bimbingan etika. Kegiatan ini membantu mewujudkan profil pelajar Pancasila, yaitu siswa yang berakhlak mulia dan bertanggung jawab di dunia maya. Partisipasi masyarakat dalam kegiatan ini terlihat dari: Guru aktif membantu dalam fasilitasi tempat dan ikut mendampingi siswa selama kegiatan. Orang tua siswa menghadiri sesi penyuluhan singkat untuk memahami cara mengawasi anak dalam penggunaan gawai. Komite sekolah mendukung dengan penyediaan alat proyektor dan peralatan dokumentasi. Mahasiswa dan dosen pelaksana terlibat dalam pembuatan media edukasi, pelaksanaan sosialisasi, dan evaluasi. Dengan adanya kolaborasi ini, kegiatan tidak hanya menjadi kegiatan kampus, tetapi juga gerakan bersama sekolah dan masyarakat untuk membangun generasi digital yang beretika.

KESIMPULAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat bertema “Edukasi Dini Aman di Dunia Maya” terbukti efektif meningkatkan kesadaran etika digital dan mencegah cyberbullying pada siswa sekolah dasar. Siswa tidak hanya memahami konsep “internet aman”, tetapi juga mulai menerapkan sikap

positif seperti tidak mengejek, menghargai privasi orang lain, dan melapor jika menemukan perundungan di dunia maya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas berkat, bimbingan, dan kesehatan yang diberikan sehingga kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan tema “Edukasi Dini Aman di Dunia Maya tentang Etika Berinternet dan Pencegahan Cyberbullying untuk Siswa SD 04444 Kabanjahe” dapat terlaksana dengan baik dan lancar. Penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Kepada Kampus Universitas Quality yang telah memberikan dana agar terlaksananya pengabdian ini dengan baik.
2. Kepala Sekolah SD 04444 Kabanjahe, yang telah memberikan izin, dukungan, dan fasilitas untuk pelaksanaan kegiatan pengabdian ini.
3. Bapak/Ibu Guru SD 04444 Kabanjahe, yang turut membantu dalam koordinasi, pendampingan siswa, serta menciptakan suasana belajar yang kondusif.
4. Para siswa kelas SD 04444 Kabanjahe, yang telah mengikuti kegiatan dengan antusias dan aktif sehingga kegiatan edukasi menjadi lebih bermakna.
5. Rekan-rekan tim pengabdian, yang telah bekerja sama dengan penuh dedikasi mulai dari perencanaan hingga penyusunan laporan akhir.
6. Semua pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu per satu, namun telah memberikan doa, dukungan, serta kontribusi dalam berbagai bentuk.

Semoga kegiatan pengabdian ini dapat memberikan manfaat nyata dalam meningkatkan pemahaman siswa mengenai etika berinternet, keamanan digital, serta pencegahan cyberbullying sejak usia dini. Penulis berharap kerja sama yang baik ini dapat terus terjalin pada kegiatan-kegiatan berikutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Brown, B. L. (2008). Community-Based Education: Learning Together for Change. *Journal of Adult Education*, 37(1), 25–31.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From Game Design Elements to Gamefulness: Defining "Gamification". *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference*.
- Gilster, P. (1997). *Digital Literacy*. New York: John Wiley & Sons.
- Gilster, P. (1997). *Digital Literacy*. New York: John Wiley & Sons.
- Kurniawan, R., & Novita, D. (2021). Literasi Digital di Kalangan Siswa Sekolah Dasar: Tantangan dan Solusi. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 7(2), 88–96.
- Livingstone, S., & Helsper, E. (2008). Parental Mediation of Children's Internet Use. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 52(4), 581–599.
- Patchin, J. W., & Hinduja, S. (2012). *Cyberbullying Prevention and Response: Expert Perspectives*. Routledge.
- Ribble, M. (2015). *Digital Citizenship in Schools: Nine Elements All Students Should Know*. International Society for Technology in Education (ISTE).
- Ribble, M. (2015). *Digital Citizenship in Schools: Nine Elements All Students Should Know*. International Society for Technology in Education (ISTE).
- Ribble, M. (2015). *Digital Citizenship in Schools: Nine Elements All Students Should Know*. International Society for Technology in Education (ISTE).
- Sari, M. P., & Hartati, N. (2022). Pencegahan Cyberbullying melalui Pendidikan Karakter Digital di Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan Indonesia*, 10(1), 45–56.