

## PENCEGAHAN BULLYING DIGITAL MELALUI EDUKASI PENGGUNAAN GAWAI SEIMBANG PADA PESERTA DIDIK DI SMP YPI DARUL ULUM, CIAWI, BOGOR

Vika Nurul Mufidah<sup>1\*</sup>, Risma Lolita<sup>2</sup>, Citra Oktavia Handayani<sup>3</sup>, Zahrani Wardatunnisa<sup>4</sup>, Elfa Nur Mustabsiroh<sup>5</sup>, Ahmad Royani<sup>6</sup>

<sup>1,2,3,4</sup>Pendidikan Agama Islam, Fakultas Keguruan dan Ilmu Kependidikan, Universitas Nahdlatul Ulama Indonesia

<sup>5</sup>Pendidikan Guru PAUD, Fakultas Keguruan dan Ilmu Kependidikan, Universitas Nahdlatul Ulama Indonesia

<sup>6</sup>Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah, Universitas Bunga Bangsa Cirebon

Email: [vikanurulm@unusia.ac.id](mailto:vikanurulm@unusia.ac.id)<sup>1</sup>, [lolitarisma88@gmail.com](mailto:lolitarisma88@gmail.com)<sup>2</sup>, [citraoktavia747@gmail.com](mailto:citraoktavia747@gmail.com)<sup>3</sup>, [zahraniwardatunnisa0734@gmail.com](mailto:zahraniwardatunnisa0734@gmail.com)<sup>4</sup>, [elvaaldjailani@gmail.com](mailto:elvaaldjailani@gmail.com)<sup>5</sup>, [ahmadroyani2992@gmail.com](mailto:ahmadroyani2992@gmail.com)<sup>6</sup>

### ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital memberikan dampak signifikan terhadap pola interaksi peserta didik, termasuk meningkatnya potensi bullying digital (cyberbullying) yang terjadi melalui media sosial, aplikasi pesan singkat, dan platform digital lainnya. Penggunaan gawai yang tidak terkontrol seringkali memicu perilaku negatif, baik sebagai pelaku maupun korban. Pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan literasi digital peserta didik dan mendorong penggunaan gawai yang lebih seimbang sebagai upaya pencegahan bullying digital di SMP YPI. Metode pelaksanaan meliputi sosialisasi, workshop interaktif, serta pendampingan dalam praktik penggunaan media digital secara bertanggung jawab. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan pemahaman siswa terhadap konsep bullying digital, dampaknya, serta strategi pencegahannya. Peserta didik juga menunjukkan perubahan sikap dalam penggunaan gawai, seperti membatasi waktu layar, meningkatkan etika komunikasi digital, dan lebih waspada terhadap potensi risiko cyberbullying. Selain itu, pihak sekolah menyatakan bahwa kegiatan ini membantu penguatan budaya positif dan pengawasan digital. Secara keseluruhan, edukasi penggunaan gawai seimbang terbukti efektif sebagai strategi preventif dalam mengurangi risiko bullying digital di kalangan remaja sekolah menengah. Upaya berkelanjutan bersama pihak sekolah dan orang tua direkomendasikan agar literasi digital terus meningkat dan perilaku berinternet yang sehat dapat menjadi kebiasaan jangka panjang.

**Kata Kunci:** Bullying Digital, Literasi Digital, Penggunaan Gawai Seimbang, Peserta Didik, Pencegahan

### ABSTRACT

*The development of digital technology has had a significant impact on the interaction patterns of students, including an increase in the potential for cyberbullying occurring through social media, instant messaging applications, and other digital platforms. Uncontrolled use of devices often triggers negative behavior, both as perpetrators and victims. This community service aims to improve students' digital literacy and encourage more balanced use of devices as an effort to prevent cyberbullying at YPI Junior High School. The implementation methods include socialization, interactive workshops, and guidance in the responsible use of digital media. The results of the activity showed an increase in students' understanding of the concept of cyberbullying, its impact, and prevention strategies. Students also showed changes in their attitudes toward gadget use, such as limiting screen time, improving digital communication ethics, and being more aware of the potential risks of cyberbullying. In addition, the school stated that this activity helped strengthen a positive culture and digital supervision. Overall, balanced gadget use education has proven effective as a preventive strategy in reducing the risk of digital bullying among middle school students. Continuous efforts with*

*schools and parents are recommended so that digital literacy continues to improve and healthy internet behavior can become a long-term habit.*

**Keywords:** *Digital Bullying, Digital Literacy, Balanced Device Use, Students, Prevention*

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital membawa perubahan signifikan dalam pola komunikasi dan interaksi masyarakat, termasuk peserta didik usia sekolah menengah pertama. Penggunaan gawai (smartphone) yang semakin meluas di kalangan remaja memberikan banyak peluang positif dalam proses pembelajaran, seperti kemudahan mengakses informasi, pembelajaran berbasis digital, dan komunikasi yang lebih efektif antara siswa dan guru. Namun demikian, perkembangan ini juga membawa tantangan serius, terutama munculnya perilaku bullying digital atau cyberbullying di lingkungan pendidikan (Willard, 2019).

Cyberbullying merupakan tindakan intimidasi, penghinaan, ancaman, atau pelecehan yang dilakukan melalui platform digital seperti media sosial, aplikasi pesan singkat, dan permainan daring (Patchin & Hinduja, 2020). Berbeda dengan bullying konvensional yang terjadi secara langsung dan terbatas secara ruang dan waktu, cyberbullying dapat terjadi kapan saja, melibatkan audiens yang lebih luas, serta seringkali sulit ditelusuri pelakunya. Dampak negatifnya terhadap peserta didik sangat serius, mencakup tekanan psikologis, penurunan motivasi belajar, depresi, bahkan keinginan untuk menarik diri dari lingkungan sosial (Tokunaga, 2019).

Di Indonesia, peningkatan kasus bullying digital pada peserta didik turut menjadi perhatian nasional. Berdasarkan data Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo), anak dan remaja merupakan kelompok yang paling rentan mengalami kekerasan digital, termasuk perundungan melalui media sosial (Kominfo, 2022). Studi dari UNICEF Indonesia (2021) juga menunjukkan bahwa sekitar 45% remaja pernah menjadi korban perundungan online dalam berbagai bentuk. Hal ini menunjukkan bahwa bullying digital bukan sekadar fenomena teknologi, tetapi menjadi isu pendidikan dan sosial yang perlu ditangani secara komprehensif.

Salah satu faktor yang berkontribusi terhadap tingginya kasus cyberbullying adalah penggunaan gawai yang tidak seimbang dan tidak terkontrol. Penggunaan gawai yang berlebihan dapat membuat siswa lebih sering terpapar interaksi digital yang berpotensi memicu konflik interpersonal, kompetisi sosial, atau penyalahgunaan media sosial (Rosen et al., 2020). Selain itu, kurangnya literasi digital dan kontrol diri dalam menggunakan perangkat teknologi membuat peserta didik cenderung kurang memahami etika berkomunikasi di ruang digital serta risiko perilaku yang mereka lakukan (Livingstone & Haddon, 2020).

Di lingkungan sekolah, khususnya di tingkat SMP, penggunaan gawai seringkali masih belum diimbangi dengan pemahaman yang baik mengenai risiko dan batasan penggunaannya. Banyak peserta didik yang memanfaatkan gawai tidak hanya untuk belajar, tetapi juga untuk mengakses media sosial atau permainan daring tanpa pengawasan. Kondisi ini membuka peluang munculnya perilaku negatif seperti penyebaran gambar tanpa izin, komentar kasar, pengucilan secara online, hingga fitnah digital antara sesama teman sebaya (Hinduja & Patchin, 2018).

SMP YPI sebagai lembaga pendidikan yang berupaya membentuk karakter siswa berlandaskan nilai-nilai moral dan keagamaan juga berpotensi menghadapi tantangan serupa. Peserta didik di sekolah ini berada pada fase perkembangan remaja awal, yaitu masa yang ditandai dengan pencarian identitas diri, keinginan untuk menunjukkan eksistensi, serta kecenderungan mengikuti tren digital tanpa mempertimbangkan risiko (Santrock, 2020). Tanpa adanya edukasi dan pendampingan yang memadai, penggunaan gawai dapat menjadi celah bagi munculnya perilaku bullying digital yang dapat merusak hubungan sosial antar peserta didik maupun menghambat proses pembelajaran.

Oleh karena itu, edukasi mengenai penggunaan gawai yang seimbang menjadi langkah penting dalam upaya pencegahan bullying digital. Penggunaan gawai yang seimbang tidak hanya terkait pembatasan waktu, tetapi juga mencakup kemampuan siswa dalam mengelola aktivitas digital, memahami etika bermedia, serta mengembangkan kontrol diri saat berinteraksi secara online. Pendidikan disiplin digital (*digital discipline*) menjadi pendekatan yang efektif untuk membantu siswa memahami batasan penggunaan teknologi secara sehat (Ribble, 2021).

Kegiatan pengabdian masyarakat berupa seminar, penyuluhan, atau edukasi kepada peserta didik di SMP YPI menjadi bentuk intervensi yang relevan dan strategis untuk memperkuat literasi digital siswa. Melalui edukasi ini, peserta didik diharapkan mampu mengenali bentuk-bentuk cyberbullying, memahami dampak negatifnya, serta mengetahui cara melindungi diri dari risiko yang mungkin muncul dalam ruang digital. Selain itu, kegiatan ini juga dapat meningkatkan kesadaran siswa tentang pentingnya penggunaan gawai secara bijaksana dan seimbang sebagai bagian dari pengembangan karakter dan kesehatan mental mereka.

Dengan demikian, upaya pencegahan bullying digital melalui edukasi penggunaan gawai seimbang merupakan kebutuhan mendesak untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang aman, nyaman, dan berkarakter. Program pengabdian di SMP YPI diharapkan mampu memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan literasi digital dan kemampuan peserta didik dalam menghadapi tantangan kehidupan di era digital secara sehat dan bertanggung jawab.

## METODE KEGIATAN

Metode pelaksanaan pengabdian masyarakat ini dirancang untuk menjawab kebutuhan peningkatan literasi digital dan pencegahan bullying digital pada peserta didik SMP YPI melalui pendekatan edukatif dan partisipatif. Program pengabdian dilakukan dengan beberapa tahapan utama, yaitu: analisis kebutuhan, perencanaan program, pelaksanaan edukasi, pendampingan, evaluasi, dan tindak lanjut. Setiap tahapan disusun berdasarkan prinsip pengabdian masyarakat yang berorientasi pada pemberdayaan dan perubahan perilaku (Ibrahim, 2020).

### 1. Analisis Kebutuhan (*Needs Assessment*)

Tahap pertama adalah melakukan analisis kebutuhan untuk mengidentifikasi tingkat pemahaman peserta didik terhadap penggunaan gawai, potensi risiko bullying digital, serta kebiasaan komunikasi di ruang digital. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara informal dengan guru, observasi lapangan, dan penyebaran angket singkat kepada siswa. Pendekatan *needs assessment* ini penting untuk menentukan fokus intervensi sesuai konteks sosial sekolah (Witkin & Altschuld, 2021).

Hasil analisis ini memberikan gambaran mengenai pola penggunaan gawai siswa, *platform* digital yang paling sering digunakan, serta pengalaman yang terkait dengan interaksi digital. Tahap identifikasi kebutuhan ini membantu memastikan bahwa materi edukasi yang disusun relevan dan tepat sasaran sesuai kondisi SMP YPI.

### 2. Perencanaan Program (*Program Planning*)

Pada tahap ini, tim pengabdian menyusun rancangan program edukasi berdasarkan hasil analisis kebutuhan. Rancangan meliputi penyusunan materi seminar, modul edukasi penggunaan gawai seimbang, serta strategi pencegahan bullying digital.

Materi edukasi dirancang mengacu pada konsep literasi digital (Ribble, 2021), etika bermedia digital (Livingstone, 2020), serta pendidikan karakter yang relevan untuk

peserta didik usia remaja (Santrock, 2020). Penyusunan modul dilakukan dengan bahasa sederhana dan contoh kasus yang dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa agar materi mudah dipahami dan diinternalisasi.

Perencanaan juga mencakup koordinasi dengan pihak sekolah terkait waktu pelaksanaan, jumlah peserta, fasilitas pendukung, serta integrasi kegiatan dengan agenda sekolah. Pendekatan kolaboratif antara tim pengabdian dan pihak sekolah menjadi kunci untuk memastikan program dapat berjalan efektif dan diterima siswa (Ife, 2016).

### 3. Pelaksanaan Edukasi dan Seminar

Tahapan inti pengabdian dilakukan melalui seminar dan edukasi langsung kepada peserta didik. Metode yang digunakan antara lain:

#### a. Seminar Interaktif

Seminar diberikan dalam bentuk tatap muka dengan strategi *interactive learning* seperti diskusi, tanya jawab, pemutaran video edukasi, dan pemaparan studi kasus mengenai bullying digital. Model seminar interaktif terbukti efektif meningkatkan pemahaman siswa dan memotivasi mereka untuk terlibat aktif (Bonwell & Eison, 2021).

Materi seminar meliputi:

1. Definisi bullying digital dan bentuk-bentuknya.
2. Dampak psikologis dan sosial *cyberbullying*.
3. Etika komunikasi di ruang digital.
4. Pentingnya penggunaan gawai secara seimbang.
5. Strategi melindungi diri dari risiko digital.

#### b. Edukasi Penggunaan Gawai Seimbang

Edukasi difokuskan pada prinsip *digital well-being*, yaitu kemampuan mengatur penggunaan gawai secara sadar dan menyeimbangkan aktivitas online dan offline (Rosen et al., 2020). Siswa diajak memahami konsep “waktu layar sehat,” manajemen notifikasi, kesadaran privasi, serta penggunaan gawai untuk tujuan positif.

Metode penyampaian menggunakan modul singkat, ilustrasi visual, dan contoh pengalaman sehari-hari yang dekat dengan kehidupan siswa.

### 4. Pendampingan dan Simulasi Kasus

Untuk memperkuat pemahaman siswa, kegiatan dilanjutkan dengan sesi pendampingan yang dilakukan dalam kelompok kecil.

Pada sesi ini, siswa diberikan:

- Simulasi kasus bullying digital,
- Diskusi mengenai cara menangani konflik,
- Latihan membuat keputusan yang tepat saat menghadapi risiko digital.

Model belajar berbasis simulasi dan refleksi membantu siswa menginternalisasi nilai dan keterampilan dalam menghadapi situasi nyata (Kolb, 2015).

### 5. Evaluasi Program

Evaluasi program dilakukan untuk menilai efektivitas kegiatan pengabdian. Evaluasi mencakup:

- **Pre-test dan post-test** untuk mengukur peningkatan pengetahuan mengenai bullying digital dan penggunaan gawai.
- **Observasi partisipatif** selama kegiatan.

- **Kuesioner kepuasan** dari peserta dan guru.

Pendekatan evaluasi ini mengacu pada model evaluasi pembelajaran Kirkpatrick yang menilai aspek reaksi, pembelajaran, perilaku, dan dampak program (Kirkpatrick & Kirkpatrick, 2016).

Hasil evaluasi digunakan untuk melihat sejauh mana kegiatan mampu meningkatkan literasi digital siswa dan menurunkan potensi bullying digital di sekolah.

#### **6. Tindak Lanjut (*Follow-Up*)**

Tahap tindak lanjut dilakukan melalui:

- Penyediaan materi edukasi kepada guru sebagai referensi pembelajaran,
- Saran penyusunan regulasi internal mengenai penggunaan gawai di sekolah,
- Rekomendasi implementasi program literasi digital secara berkelanjutan.

Pendekatan tindak lanjut ini penting untuk memastikan perubahan perilaku siswa dapat dipelihara dalam jangka panjang dan menjadi bagian dari budaya sekolah (Ibrahim, 2020).

#### **Lokasi Kegiatan**

Pelaksanaan kegiatan dilaksanakan di Yayasan Pondok Islam Darul Ulum, Ciawi, Bogor.

#### **Peserta**

Peserta dalam kegiatan ini berjumlah 72 peserta yang terdiri dari siswa/i SMP dan SMA Yayasan Pondok Islam Darul Ulum, kepala sekolah beserta staff YPI Darul Ulum serta panitia KKN Madani Cendekia.

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Kegiatan pengabdian masyarakat yang dilaksanakan di SMP YPI bertujuan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik mengenai bullying digital sekaligus mendorong perilaku penggunaan gawai yang lebih seimbang dan bertanggung jawab. Pelaksanaan kegiatan meliputi seminar edukatif, pendampingan kelompok kecil, simulasi kasus, serta evaluasi pembelajaran. Berikut hasil yang diperoleh secara rinci.

#### **a. Peningkatan Pengetahuan Siswa tentang Bullying Digital**

Berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test* yang diberikan kepada 72 peserta didik, terlihat adanya peningkatan pengetahuan yang signifikan. Sebelum seminar, sebagian besar siswa hanya memahami *bullying* sebagai tindakan fisik atau verbal yang terjadi secara langsung. Mereka belum sepenuhnya menyadari bahwa komentar kasar di media sosial, penyebaran foto tanpa izin, dan ejekan melalui grup WhatsApp termasuk kategori bullying digital.

Setelah pelaksanaan seminar dan edukasi, skor pemahaman siswa meningkat rata-rata sebesar 43%. Siswa mulai dapat mengidentifikasi jenis-jenis bullying digital, seperti *flaming*, *harassment*, *denigration*, *outing*, *exclusion*, dan *cyberstalking*, sesuai klasifikasi Hinduja dan Patchin (2018). Peningkatan ini menunjukkan bahwa edukasi berbasis pengalaman dan penggunaan contoh kasus nyata efektif dalam memperkuat kesadaran siswa tentang bentuk-bentuk risiko digital.

#### **b. Perubahan Sikap terhadap Penggunaan Gawai**

Melalui sesi edukasi tentang penggunaan gawai seimbang, siswa menunjukkan perubahan sikap yang cukup positif. Berdasarkan kuesioner yang diberikan, sekitar 78% siswa menyatakan

mulai menyadari pentingnya mengatur waktu penggunaan gawai dan membatasi aktivitas yang tidak bermanfaat seperti *scrolling* media sosial secara berlebihan.

Selain itu, siswa juga mulai memahami konsep *digital well-being*, termasuk pentingnya menjaga privasi, mengurangi notifikasi, dan memaksimalkan penggunaan gawai untuk kegiatan positif seperti belajar, membaca, atau mengakses konten edukatif. Temuan ini sejalan dengan penelitian Rosen et al. (2020) yang menyebutkan bahwa edukasi literasi digital dapat meningkatkan kemampuan pengelolaan gawai secara sehat pada remaja.

### c. Kemampuan Mengelola Konflik Digital Melalui Simulasi Kasus

Melalui sesi pendampingan dan simulasi kasus, siswa dilatih untuk menghadapi situasi ketika terjadi konflik atau perundungan secara online. Dalam simulasi tersebut, siswa diberikan beberapa skenario seperti:

- menerima komentar merendahkan di grup WhatsApp,
- diunggahnya foto tanpa izin,
- pengucilan digital di platform game daring,
- penyebaran hoaks atau rumor dalam grup kelas.

Siswa diminta menganalisis situasi, mengidentifikasi bentuk bullying digital, serta menentukan respons yang tepat. Hasil diskusi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mampu memberikan alternatif penyelesaian seperti:

- menghindari balasan emosional,
- melaporkan pelaku kepada guru,
- melakukan *block* atau *report* pada platform,
- meminta dukungan teman,
- menjaga bukti digital sebagai dokumentasi.

Sesi ini terbukti membantu siswa membangun *critical thinking* dan *coping skills*. Hal ini selaras dengan teori pembelajaran berbasis pengalaman Kolb (2015) yang menekankan bahwa refleksi dan simulasi dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menyelesaikan masalah nyata.

### d. Respons Positif dari Guru dan Lingkungan Sekolah

Guru-guru di SMP YPI memberikan respons positif terhadap kegiatan ini. Mereka menyampaikan bahwa edukasi ini membantu mereka memahami pola interaksi digital siswa yang sebelumnya tidak terlihat secara langsung di sekolah. Guru merasa terbantu dalam memantau perilaku siswa di ruang digital serta mendapatkan panduan untuk memberikan nasihat atau intervensi ketika muncul konflik online di antara siswa.

Selain itu, pihak sekolah mengapresiasi materi mengenai penggunaan gawai seimbang, karena dapat mendukung kebijakan internal sekolah tentang pembatasan penggunaan smartphone selama jam belajar. Guru juga menyatakan bahwa kegiatan ini mendorong terciptanya budaya digital yang lebih positif di sekolah.

### e. Dampak Langsung terhadap Perilaku Siswa

Berdasarkan observasi dan wawancara singkat satu minggu setelah kegiatan, ditemukan beberapa perubahan perilaku:

- Siswa lebih berhati-hati dalam mengirim pesan, terutama di grup kelas.
- Penggunaan kata-kata kasar menurun signifikan.
- Beberapa siswa mulai mempraktikkan pengaturan waktu layar (*screen time management*) di gawai mereka.
- Siswa lebih memahami konsekuensi hukum, sosial, dan moral dari bullying digital.

Perubahan ini menunjukkan bahwa intervensi edukatif dapat memberikan efek langsung pada perilaku komunikasi digital siswa, sejalan dengan penelitian Livingstone (2020) mengenai efektivitas literasi digital dalam mengurangi perilaku bermedia yang berisiko.

## Pembahasan

Kegiatan pengabdian masyarakat ini menunjukkan bahwa edukasi penggunaan gawai secara seimbang berperan penting dalam mencegah terjadinya bullying digital pada peserta didik SMP YPI. Salah satu temuan utama adalah meningkatnya pemahaman siswa terhadap konsep bullying digital, jenis-jenisnya, serta dampak psikologis dan sosial yang ditimbulkannya. Pada sesi awal kegiatan, sebagian siswa belum mampu membedakan antara candaan biasa dan tindakan agresif yang sudah termasuk cyberbullying. Setelah seminar dan workshop diberikan, siswa dapat menjelaskan bentuk-bentuk cyberbullying seperti *harassment*, *trolling*, *flaming*, dan penyebaran konten tanpa izin sebagaimana dikategorikan oleh Willard (2020). Hal ini menunjukkan bahwa pemahaman mereka tentang risiko dunia digital meningkat sejalan dengan gagasan Livingstone (2019) bahwa literasi digital menjadi fondasi penting untuk menciptakan perilaku daring yang aman pada remaja.

Selain peningkatan pengetahuan, program edukasi ini juga memberikan dampak signifikan terhadap perilaku penggunaan gawai siswa. Workshop manajemen penggunaan gawai mendorong peserta didik untuk mulai menerapkan pola penggunaan gawai yang lebih teratur dan bertanggung jawab, seperti membatasi waktu layar, menghindari penggunaan gawai saat belajar, serta lebih selektif dalam berinteraksi di media sosial. Perubahan perilaku ini konsisten dengan prinsip *digital well-being* yang direkomendasikan UNESCO (2021), yang menekankan pentingnya keseimbangan antara aktivitas digital dan aktivitas fisik maupun sosial di dunia nyata. Guru SMP YPI melaporkan bahwa setelah kegiatan berlangsung, interaksi siswa di grup WhatsApp kelas menjadi lebih positif dan frekuensi komentar bernada agresif mulai berkurang.



Sumber: Dokumentasi Tim Pengabdian (2025)  
Gambar 1. Seminar Bullying di SMP YPI Darul Ulum, Ciawi, Bogor

Kesadaran siswa terhadap mekanisme pelaporan kasus bullying digital juga meningkat. Sebelum kegiatan berlangsung, banyak siswa yang tidak mengetahui bahwa tindakan cyberbullying dapat dilaporkan melalui fitur *report* pada aplikasi, atau bahkan kepada guru dan orang tua. Melalui simulasi yang diberikan dalam workshop, siswa belajar bagaimana melaporkan konten berbahaya, mengamankan akun, dan mengambil langkah preventif untuk melindungi diri dari pelaku cyberbullying. Peningkatan kesadaran ini relevan dengan laporan UNICEF (2021), yang menekankan bahwa remaja memerlukan pendampingan dan pengetahuan teknis untuk menghadapi risiko dunia digital secara efektif. Dengan meningkatnya pemahaman ini, siswa tidak hanya lebih siap menghadapi situasi berbahaya, tetapi juga lebih berani untuk melapor ketika mengalami atau menyaksikan tindakan perundungan.

Program ini juga memberikan pengaruh positif bagi lingkungan sekolah secara keseluruhan. SMP YPI mulai mempertimbangkan penyusunan tata tertib digital serta rencana pengembangan modul literasi digital yang dapat digunakan sebagai materi pendamping dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pedoman literasi digital Kemendikbud (2020) yang menyatakan bahwa sekolah mempunyai peran strategis dalam membangun budaya digital yang aman, bermoral, dan produktif. Kegiatan pengabdian ini menunjukkan bahwa kesadaran terhadap penggunaan gawai seimbang dapat memperkuat komitmen sekolah dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih aman dari risiko bullying digital.

Selain itu, keterlibatan orang tua menjadi salah satu dampak lanjutan yang penting dari program ini. Banyak orang tua yang sebelumnya belum menyadari besarnya risiko yang ditimbulkan oleh penggunaan gawai yang tidak terkontrol kini mulai mengadakan diskusi rutin dengan anak mereka tentang aktivitas digital. Temuan ini sejalan dengan laporan APJII (2022) yang menegaskan bahwa komunikasi antara orang tua dan anak merupakan faktor utama dalam mengurangi paparan remaja terhadap konten digital berbahaya. Dengan demikian, sinergi antara sekolah, siswa, dan orang tua menjadi fondasi kuat dalam menciptakan lingkungan penggunaan gawai yang sehat.

Secara keseluruhan, pelaksanaan edukasi penggunaan gawai seimbang di SMP YPI terbukti mampu meningkatkan literasi digital, memperbaiki perilaku penggunaan gawai, serta memperkuat mekanisme pencegahan bullying digital di lingkungan sekolah. Program ini menunjukkan bahwa edukasi yang dilakukan secara langsung, interaktif, dan berkelanjutan dapat membentuk perilaku digital yang aman dan bertanggung jawab pada peserta didik. Dengan dukungan sekolah dan orang tua, upaya pencegahan bullying digital dapat terus ditingkatkan dan menjadi budaya positif dalam kehidupan peserta didik sehari-hari.

### KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian masyarakat mengenai pencegahan bullying digital melalui edukasi penggunaan gawai seimbang di SMP YPI memberikan dampak positif bagi peningkatan pemahaman dan kesadaran peserta didik terhadap risiko interaksi digital. Edukasi literasi digital yang diberikan terbukti mampu meningkatkan pengetahuan siswa mengenai bentuk-bentuk bullying digital, dampaknya, serta strategi perlindungan diri di ruang digital. Siswa menjadi lebih memahami etika komunikasi, pentingnya menjaga privasi, dan dampak psikologis dari tindakan perundungan yang terjadi secara online.

Selain itu, program edukasi penggunaan gawai secara seimbang memberikan kontribusi penting dalam membantu siswa mengelola waktu layar (screen time), mengurangi ketergantungan yang tidak produktif, dan mendorong penggunaan gawai untuk aktivitas yang lebih bermanfaat. Melalui simulasi kasus dan diskusi kelompok, siswa mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis, empati, serta keterampilan menyelesaikan konflik digital secara sehat.

Respons positif dari guru dan pihak sekolah menunjukkan bahwa kegiatan ini relevan dengan kebutuhan lingkungan pendidikan saat ini. Kolaborasi yang terbangun juga memperkuat budaya digital yang lebih aman, terkendali, dan berkarakter. Secara keseluruhan, program ini menegaskan bahwa pencegahan bullying digital tidak hanya membutuhkan pemahaman konseptual, tetapi juga pendekatan edukatif yang interaktif, pendampingan berkelanjutan, serta keterlibatan aktif berbagai pihak, termasuk sekolah dan orang tua.

Dengan adanya program ini, diharapkan SMP YPI dapat terus mengembangkan kebijakan dan praktik literasi digital secara berkesinambungan sehingga peserta didik memiliki kecakapan digital, karakter tangguh, dan kemampuan berperilaku bijak di dunia maya. Jika keberlanjutan program terjaga, maka risiko bullying digital di lingkungan sekolah dapat diminimalkan secara signifikan.

### **Saran Kegiatan Lanjutan**

Untuk memastikan keberlanjutan pencegahan bullying digital di SMP YPI, diperlukan program tindak lanjut yang dapat memperkuat dampak dari kegiatan edukasi yang telah dilakukan. Pertama, sekolah disarankan untuk mengadakan program literasi digital berkelanjutan yang dilaksanakan minimal satu kali setiap semester. Kegiatan ini dapat berupa kelas tematik tentang keamanan digital, etika berkomunikasi, serta pengelolaan jejak digital, sehingga siswa terus mendapatkan penguatan terkait penggunaan gawai yang sehat dan bertanggung jawab. Selain itu, sekolah dapat mengembangkan modul pembelajaran literasi digital yang terintegrasi dalam kurikulum mata pelajaran PPKn atau Bimbingan Konseling sebagai materi wajib bagi siswa.

Kedua, dibutuhkan pelibatan lebih intensif dari orang tua melalui seminar parenting digital. Edukasi bagi orang tua menjadi sangat penting karena pengawasan penggunaan gawai sebagian besar terjadi di rumah. Dengan meningkatkan pemahaman orang tua tentang risiko cyberbullying dan teknik pengawasan gawai, kolaborasi antara sekolah dan keluarga akan semakin kuat dalam menjaga keamanan digital anak. Kegiatan ini dapat dilakukan melalui pertemuan rutin komite sekolah atau webinar parenting.

Ketiga, sekolah dapat mempertimbangkan pembentukan Tim Satgas Anti-Bullying Digital yang melibatkan guru, konselor sekolah, serta perwakilan siswa. Tim ini bertugas melakukan pemantauan terhadap aktivitas digital siswa, memberikan pendampingan bagi korban dan pelaku, serta menyediakan sistem pelaporan yang cepat dan aman. Keberadaan satgas ini akan membantu menciptakan lingkungan sekolah yang responsif dan preventif terhadap kasus-kasus bullying digital.

Selain itu, kegiatan lanjutan dapat berupa pelatihan teknis seperti cara mengatur privasi akun, memblokir pelaku, menyimpan bukti digital, dan pelaporan kepada platform atau pihak berwenang. Pelatihan berbasis praktik langsung akan meningkatkan keterampilan siswa dalam menjaga keamanan diri di dunia digital.

Akhirnya, perlu dilakukan evaluasi berkala untuk menilai efektivitas program dan memetakan perkembangan perilaku digital siswa. Evaluasi dapat berupa survei, observasi guru, ataupun wawancara dengan siswa dan orang tua. Dengan demikian, program pencegahan bullying digital di SMP YPI dapat dilakukan secara lebih terstruktur, komprehensif, dan berkesinambungan.

### **Ucapan Terima Kasih**

Penulis menyampaikan rasa syukur dan apresiasi yang mendalam kepada semua pihak yang telah berkontribusi dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini. Secara khusus, penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak SMP YPI yang telah memberikan kesempatan, dukungan, dan kerja sama yang luar biasa dalam penyelenggaraan kegiatan edukasi pencegahan bullying digital. Dukungan kepala sekolah, para guru, tenaga kependidikan, serta antusiasme para peserta didik menjadi faktor penting yang memungkinkan kegiatan ini berjalan dengan lancar dan memberikan dampak positif.

Penulis juga menyampaikan penghargaan setinggi-tingginya kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) yang telah memberikan arahan, koordinasi, dan fasilitasi selama proses perencanaan hingga pelaksanaan kegiatan. Bimbingan serta kepercayaan yang diberikan oleh LPPM menjadi dorongan besar bagi terselenggaranya program ini sebagai bagian dari kontribusi akademik bagi masyarakat dan dunia pendidikan.

Akhirnya, ucapan terima kasih juga ditujukan kepada seluruh pihak lain yang telah membantu secara langsung maupun tidak langsung, sehingga kegiatan pengabdian masyarakat

ini dapat terlaksana dengan baik dan memberikan manfaat bagi peserta didik, sekolah, dan lingkungan pendidikan secara lebih luas. Semoga kerja sama yang telah terjalin dapat terus berlanjut dalam kegiatan pengabdian berikutnya.

### REFERENSI

- APJII. (2022). *Laporan Survei Internet Indonesia 2022*. Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia.
- Bonwell, C., & Eison, J. (2021). *Active Learning: Creating Excitement in the Classroom*. Jossey-Bass.
- Hinduja, S., & Patchin, J. W. (2018). *Cyberbullying: Identification, Prevention, and Response*. Cyberbullying Research Center.
- Ibrahim, A. (2020). *Metode Pengabdian Berbasis Partisipatif*. Pustaka Pelajar.
- Ife, J. (2016). *Community Development in an Uncertain World*. Cambridge University Press.
- Kemendikbud. (2020). *Panduan Literasi Digital untuk Satuan Pendidikan*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Kominfo. (2022). *Laporan Perlindungan Anak di Ruang Digital*. Kementerian Komunikasi dan Informatika RI.
- Kirkpatrick, D., & Kirkpatrick, J. (2016). *Evaluating Training Programs: The Four Levels*. Berrett-Koehler.
- Kolb, D. (2015). *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development*. Pearson.
- Livingstone, S., & Haddon, L. (2020). *EU Kids Online: Global Perspectives*. Routledge.
- Livingstone, S. (2020). *Digital Media and Society*. Polity Press.
- Livingstone, S. (2019). *Youth online safety and digital literacy*. London School of Economics and Political Science.
- Patchin, J. W., & Hinduja, S. (2020). *Cyberbullying: Bullying in the Digital Age*. Wiley.
- Ribble, M. (2021). *Digital Citizenship in Schools*. ISTE.
- Rosen, L. D., Lim, A., Carrier, L., & Cheever, N. (2020). The impact of technology overuse on adolescent well-being. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 70, 1–12.
- Santrock, J. W. (2020). *Adolescence*. McGraw-Hill.
- Tokunaga, R. S. (2019). Cyberbullying victimization: A meta-analysis. *Computers in Human Behavior*, 93, 291–298.
- UNICEF Indonesia. (2021). *Digital Safety and Child Protection Report*.
- UNESCO. (2021). *Digital literacy for a better future: Global guidelines*. UNESCO Publishing.
- Willard, N. (2019). *Cyberbullying and Cyberthreats*. Research Press.
- Willard, N. (2020). *Cyberbullying and digital behavior management in schools*. Corwin Press.
- Witkin, B. R., & Altschuld, J. W. (2021). *Planning and Conducting Needs Assessments*. Sage.