

EDUKASI PERUNDUNGAN DIGITAL DI SMKN 1 MINAS

Dian Rianita¹, Vita Amelia^{2*},
Alexsander Yandra³,
Khuriyatul Husna⁴, Audrey
Fallicia Irene⁵

1). 3). 4) Kebijakan Publik,
Universitas Lancang Kuning
2) Ilmu Perpustakaan, Universitas
Lancang Kuning
5) Sastra Inggris, Universitas
Lancang Kuning

Article history

Received : 2 November 2024

Revised : 7 November 2024

Accepted : 30 Desember 2024

*Corresponding author

Vita Amelia

Email : vita.amelia@unilak.ac.id

Abstrak

Cyberbullying telah menjadi masalah serius, terutama di kalangan remaja yang aktif menggunakan media digital. Seiring perkembangan teknologi, platform *online* dan media sosial membuka peluang baru untuk perundungan, sehingga penting dilakukan kegiatan pengabdian masyarakat untuk meningkatkan kesadaran akan bahaya ini dan melatih literasi digital. Literasi digital mencakup pemahaman terhadap *hoax*, sementara literasi non-digital menekankan pada sikap menghadapi perundungan. Kegiatan ini dilakukan melalui sosialisasi, sesi tanya jawab interaktif, pelatihan literasi digital, serta simulasi dan *role playing*. Sebelum pelatihan, 80% siswa tidak mengenal istilah *cyberbullying* meskipun mereka akrab dengan gawai. Sebagian kecil siswa yang memahami istilah tersebut mengetahuinya melalui media sosial seperti Instagram (65%), Facebook (10%), dan *game online* (3%). Setelah pelatihan, seluruh siswa memahami konsep *cyberbullying* dan bahayanya. *Cyberbullying* berdampak serius, termasuk meningkatkan risiko kecemasan, depresi, dan stres pada korban. Untuk mengatasi masalah ini, diperlukan pendekatan multifaset yang mencakup pendidikan, legislasi, dan keterlibatan masyarakat. Kegiatan ini berhasil meningkatkan kesadaran siswa tentang bahaya *cyberbullying* dan pentingnya literasi digital. Upaya berkelanjutan harus dilakukan untuk menciptakan lingkungan digital yang aman dan inklusif

Kata Kunci: *Cyberbullying*; Literasi Digital; Media sosial

Abstract

Cyberbullying has emerged as a pressing concern, especially among teenage users of digital media. Technological advancements have led to the proliferation of online platforms and social media, creating new avenues for bullying. Consequently, it has become imperative to implement community service initiatives aimed at raising awareness about the perils of *cyberbullying* and fostering digital literacy. Digital literacy encompasses the comprehension of *hoaxes*, while non-digital literacy focuses on attitudes concerning the mitigation of bullying. The present study was conducted through socialization, interactive Q&A sessions, digital literacy training, as well as simulations and role-playing exercises. Before the training, 80% of students were unfamiliar with the term "*cyberbullying*," despite their frequent use of gadgets. A small proportion of students who recognized the term primarily learned about it through social media platforms such as Instagram (65%), Facebook (10%), and online games (3%). Following the training, all students demonstrated a comprehensive understanding of *cyberbullying* and its associated dangers. *Cyberbullying* poses significant consequences, including elevated risks of anxiety, depression, and stress for its victims. Addressing this issue necessitates a multifaceted approach involving education, legislation, and community engagement. This activity effectively heightened students' awareness of the dangers of *cyberbullying* and the significance of digital literacy. Continuous efforts must be made to cultivate a secure and inclusive digital environment.

Keywords: *Cyberbullying*; Digital Literacy; Social Media

PENDAHULUAN

Di era yang ditandai dengan keberadaan teknologi digital di mana-mana, kemunculan media sosial, dan keterkaitan platform *online*, munculnya *cyberbullying* telah muncul sebagai tantangan besar, terutama di kalangan remaja. Lanskap digital, selain menawarkan peluang yang belum pernah ada sebelumnya untuk komunikasi dan interaksi sosial, juga menjadi tempat berkembangnya sisi gelap dari perilaku manusia

cyberbullying. Dalam hal ini, evolusi teknologi secara fundamental telah mengubah dinamika hubungan interpersonal, memperkenalkan jalan baru untuk komunikasi, ekspresi diri, dan hubungan social (Smith, 2016)

Namun, transformasi digital ini juga memunculkan berbagai tantangan, dengan *cyberbullying* yang menjadi perhatian utama. *Cyberbullying*, yang didefinisikan sebagai penggunaan komunikasi elektronik untuk melecehkan, mengintimidasi, atau menyakiti orang lain, merupakan pergeseran paradigma dari bentuk-bentuk intimidasi tradisional karena sifatnya yang virtual, anonim, dan potensi audiens yang sangat luas dan instan. Bentuk-bentuk *cyberbullying* sangat beragam dan berbahaya. Mulai dari penyebaran informasi palsu dan rumor jahat hingga pembuatan profil palsu untuk peniruan, dan berbagi gambar yang dimanipulasi atau pesan yang menyakitkan, gudang taktik yang digunakan oleh para pelaku perundungan siber sangat luas. Anonimitas yang diberikan oleh platform online memberikan selubung di balik mana pelaku dapat beroperasi, sehingga menyulitkan untuk mengidentifikasi dan meminta pertanggungjawaban mereka (MJ Boulton, 2017). Anonimitas ini, ditambah dengan kehadiran perangkat digital di mana-mana dalam kehidupan remaja, memperbesar dampak *cyberbullying*, memperluas jangkauannya jauh melampaui batas-batas ruang fisik. Dampak emosional dan psikologis pada remaja yang menjadi korban *cyberbullying* sangat besar, bermanifestasi dalam tingkat kecemasan yang tinggi, depresi, dan penurunan harga diri. Konektivitas yang konstan ke platform online berarti bahwa pelecehan tidak berakhir ketika hari sekolah berakhir; sebaliknya, hal ini menyusup ke ruang-ruang di mana remaja mencari perlindungan dan koneksi (Spenser, 2016).

Situasi kemajuan teknologi sangat mempengaruhi kehidupan para siswa dimana mereka tidak bisa lepas dari gadget mereka. Bahkan kepiawaian mereka berselancar di dunia maya dapat melebihi guru-guru mereka. Pasca covid19, penggunaan gadget seperti ponsel sudah menjadi lumrah di siswa sekolah. Termasuklah siswa yang berada di kota minas. Hal ini memberikan setidaknya perubahan gaya hidup di kalangan siswa sekolah. Perubahan gaya hidup siswa tentunya akan merubah karakter siswa dan pastinya akan mempengaruhi mereka dalam berkomunikasi baik secara langsung maupun berkomunikasi dengan media perantara teknologi.

Secara geografis, minas terletak sekitar 37 km dari pusat ibukota provinsi.. Minas Timur merupakan tempat yang akan menjadi lokasi kegiatan berjarak sekitar 32 km dari Kota Pekanbaru. Sarana pendidikan di desa ini termasuk lengkap setiap tingkatnya, dari PAUD sampai tingkat SLTA dengan jumlah sebagai berikut: 2 Kelompok Belajar, 4 TK, 3 Sekolah Dasar (SD), 1 Sekolah Menengah Negeri (SMPN), 1 Sekolah Mengah Kejuruan (SMK), dan 1 Madrasah Aliyah (MA) (Admin, 2024). Dengan jumlah sekolah yang cukup representative, seharusnya Desa Minas timur dapat menghasilkan anak-anak muda yang berpendidikan dan memiliki kesadaran untuk melanjutkan studi ke jenjang yang lebih tinggi. Hal ini yang mendorong pimpinan desa bekerja sama dengan pihak sekolah untuk selalu memberikan pencerahan bagi masyarakat desa, terutama mereka yang memiliki anak-anak remaja terkait pengembangan karakter. Sekolah SMKN 1 merupakan satu-satunya SMA Negeri yang ada di Minas Timur. Sekolah ini memiliki 31 orang guru, 5 orang tenaga pendidik, dan 339 peserta didik. Disamping itu terdapat sarana dan prasarana pendukung yang memadai untuk sebuah sekolah negeri. (admin, 2024)

Berdasarkan hasil observasi awal tim Pengabdian kepada Masyarakat Fakultas Ilmu Administrasi dan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Lancang Kuning diketahui bahwa pihak sekolah sangat mengharapkan adanya kerjasama dalam membangun karakter siswa sehingga mereka bisa benar-benar dapat menggunakan fasilitas yang diberikan oleh kemajuan jaman dengan lebih baik. Sebagai bagian dari pembangunan karakter masyarakat desa, kegiatan edukasi yang akan dilakukan akan sangat bermanfaat bagi siswa pada khususnya dan masyarakat pada umumnya. Lebih lanjut, Kepala sekolah menegaskan bahwa pengaruh teknologi jelas merupakan hal yang sangat berbahaya jika tidak diiringi dengan kecerdasan dalam menggunakannya. Terutama bagi anak-anak remaja seperti siswa SMKN 1 Minas.

Oleh karena itu, atas dasar pengamatan dan pengetahuan ini, kami sebagai salah satu Tim Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Lancang Kuning merasa perlu melakukan kegiatan edukasi terkait

perundungan, terutama yang terjadi melalui dunia digital dan dampaknya bagi para siswa karena kurangnya pemahaman siswa tentang bahaya *cyberbullying* dan kegiatan yang berkaitan dengan teknologi sangat minim dilaksanakan di sekolah. Dengan tujuan agar kesadaran khalayak tentang berbahayanya terlibat dalam kegiatan perundungan dan meningkatkan ketrampilan literasi digital.

METODE PELAKSANAAN

Adapun metode pelaksanaan yang dilakukan dalam merealisasi kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah terbagi atas tiga tahapan;

Tahap Persiapan

Perencanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilakukan secara cermat dan komprehensif untuk memastikan program yang dilaksanakan tepat sasaran dan bermanfaat bagi mitra. Identifikasi kebutuhan siswa dilakukan dengan meninjau kurikulum yang sedang berjalan, program pemanfaatan teknologi, serta topik-topik yang relevan. Berdasarkan hasil analisis, disepakati bahwa dua kegiatan utama akan dilaksanakan, yaitu pembekalan tentang *cyberbullying* dan pelatihan penggunaan media sosial secara cerdas. Tim PKM menyusun proposal kegiatan dengan mempertimbangkan situasi, kondisi, dan kebutuhan khalayak sasaran. Dukungan penuh dari pihak sekolah semakin memperkuat keyakinan akan keberhasilan program ini. Tahapan awal seperti yang terlihat pada gambar 1, yaitu menjalin kerja sama dengan mitra dimulai melalui kunjungan ke sekolah untuk mengidentifikasi kebutuhan spesifik yang sesuai dengan tema pengabdian yang direncanakan. Turut hadir dalam tahapan persiapan ini adalah Kepala Sekolah dan tim dosen yang mendiskusikan hasil identifikasi awal dari kegiatan yang akan dilaksanakan dan mempersiapkan rencana kegiatan dengan merancang program-program kegiatan yang sesuai dengan siswa.



Gambar 1. Pertemuan dengan pihak sekolah

Tahap Pelaksanaan

Sama halnya dengan kegiatan sejenis yang pernah dilakukan, kegiatan sejenis juga telah terlaksana dalam rangka meningkatkan literasi digital, (Rianita, 2023) PKM saat ini juga direncanakan menjadi beberapa tahap. Tahap pelaksanaan ini akan dilakukan dengan tiga kegiatan. Pertama adalah dengan memberikan kuesioner terkait pemahaman khalayak sasaran terhadap materi yang akan diberikan. Kegiatan ini dilakukan untuk memastikan bahwa materi yang akan diberikan sesuai dengan target pencapaian kegiatan, yaitu meningkatnya pemahaman khalayak sasaran terhadap topik yang akan diberikan. Setelah kuesioner dikumpulkan, maka dilakukan penyampaian materi terkait Perundungan digital dan dampaknya yang akan disampaikan oleh salah seorang anggota tim. Kemudian dilaksanakan diskusi dengan peserta dan diakhiri dengan evaluasi. Penyampaian materi pertama ini kemudian dilanjutkan dengan menyampaikan keterampilan multiliterasi dan etika media sosial para peserta. Kegiatan penyampaian materi akan dilanjutkan dengan kegiatan diskusi dan tanya jawab oleh peserta calon pemilih untuk lebih melibatkan peserta secara aktif dan interaktif. Sebagai akhir dari kegiatan pelaksanaan ini, Maka akan dilakukan kembali evaluasi untuk

mengetahui tingkat pemahaman peserta. Proses kegiatan yang akan dilakukan dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 1. Langkah Kegiatan Pelaksanaan PKM

Jenis Kegiatan	Pokok Bahasan
Teori	Multiliterasi dalam kehidupan sosial bermasyarakat Literasi digital dalam kehidupan bermasyarakat Perundungan dalam media social
Praktek	Mengidentifikasi perundungan digital secara bersama-sama dengan contoh studi kasus

Tahap Evaluasi

Tahapan terakhir dari kegiatan ini berupa evaluasi yang dilaksanakan dengan penyebaran pre dan posttest dimana hasil dapat dilihat dalam bentuk persentase untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta. Dimensi keberhasilan aktivitas ini ialah; terwujudnya aktivitas kerja sama antara tim pelaksana dengan pihak sekolah. Selanjutnya dari sudut pandang peserta, jumlah partisipan yang ikut serta minimal berjumlah 50% dari undangan.

HASIL PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan oleh Tim dari Universitas Lancang Kuning pada pukul 10.00 WIB hingga 12.00 WIB bersama 78 siswa dan guru pendamping. Lokasi pendampingan kegiatan adalah SMKN 1 Minas. Kegiatan ini mencakup berbagai sesi interaktif dan edukatif. Fokus utama kegiatan adalah penanggulangan dan pencegahan *cyberbullying*.

Cyberbullying adalah bentuk perundungan yang terjadi melalui media digital seperti media sosial, pesan teks, dan platform online lainnya dan tindakan tersebut menyebabkan orang lain merasa teraniyaya, terintimidasi, ketakutan, dan korban tidak berdaya untuk mencegah perilaku tersebut (Akbar, 2023). Fenomena ini tidak hanya berdampak pada kesehatan mental dan emosional korban, tetapi juga dapat mengganggu proses belajar dan perkembangan sosial mereka. Memahami urgensi masalah ini, Tim datang untuk memberikan edukasi dan solusi kepada para siswa dan guru di SMKN 1 Minas. Berikut adalah beberapa rangkaian kegiatan yang dilakukan:

1. Sosialisasi dan Pengarahan

Tim memulai kegiatan dengan memberikan penyuluhan mengenai apa itu *cyberbullying*, jenis-jenisnya, serta dampak negatif yang ditimbulkannya. Dalam sesi ini, para siswa diberikan pemahaman mendalam tentang bagaimana *cyberbullying* bisa terjadi, termasuk bentuk-bentuk umum seperti penghinaan online, penyebaran rumor, dan pelecehan melalui pesan.

2. Sesi Tanya Jawab

Setelah pelajaran, dilakukan sesi tanya jawab di mana para siswa dan guru diberi kesempatan untuk mengajukan pertanyaan langsung kepada pemateri. Sesi ini bertujuan untuk menggali lebih dalam pemahaman mengenai *cyberbullying* serta cara-cara efektif untuk mencegah dan menanganinya. Berikut salah satu dokumentasi dari sesi tanya jawab selama kegiatan pengabdian berlangsung antar siswa dengan pemateri (Gambar 2). Pada sesi Tanya jawab tim pelaksana kegiatan memulai dengan wawancara kepada peserta kegiatan tentang istilah-istilah dalam literasi digital dan perundungan digital. Dari hasil wawancara maka terlihatlah pemahaman peserta kegiatan tentang istilah dan bagaimana perundungan digital terjadi

3. Pelatihan Literasi Digital

Setelah memberikan pelatihan tentang literasi digital, Tim mengajarkan siswa cara menggunakan internet secara bijak dan aman. Mereka juga diberikan panduan tentang bagaimana melindungi privasi *online* dan mengenali tanda-tanda *cyberbullying* (Chan, 2020).

4. Simulasi dan *Role-Playing*

Sesi ini melibatkan simulasi situasi *cyberbullying* dan *role-playing*, di mana siswa belajar bagaimana merespons dan mengetahui bagaimana teman yang menjadi korban. Aktivitas ini bertujuan untuk memperkuat kemampuan siswa dalam menghadapi dan menangani situasi *cyberbullying* di dunia nyata.



Gambar 2. Sesi Tanya jawab antara siswa dan pemateri



Gambar 3. Simulasi dan Roleplaying

Pada gambar di atas, terlihat siswa sebagai peserta kegiatan pengabdian sedang melakukan simulasi dan *role playing* dari materi. Pada tahapan ini disimulasikan oleh dua peserta yang mana satu bertindak sebagai korban perundungan dan yang satunya bertindak sebagai yang melakukan perundungan. Kedua peserta mensimulasikan seandainya mereka berada dalam situasi perundungan. Dari simulasi ini maka peserta yang lain dapat memahami apa yang sebaiknya dilakukan jika menjadi korban perundungan. Adapun keberhasilan pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini, dapat dilihat dari hasil pre test dan post tes yang diberikan kepada siswa sebagai peserta dari kegiatan pengabdian, sejumlah 78 orang (Tabel 2). Untuk memperdalam hasil pengabdian juga dilakukan wawancara/tanya jawab kepada siswa selama kegiatan berlangsung.

Analisis perhitungan hasil yang terlihat pada tabel 2 dilakukan dengan menghitung presentasi dari data *pre* dan *posttest* diberikan. Analisis hasil *pre-test* dan *post-test* menunjukkan peningkatan pemahaman siswa sebesar 40%, yang diukur berdasarkan jumlah siswa yang dapat mengidentifikasi jenis-jenis *cyberbullying* sebelum dan sesudah kegiatan. Hal ini mengindikasikan efektivitas pendekatan edukatif yang diterapkan selama program dilaksanakan. Hasil ini memberikan kontribusi bagi sekolah dalam merencanakan gerakan *antibullying* di sekolah.

Kegiatan pengabdian masyarakat ini diharapkan dapat memberikan dampak positif yang baik bagi SMKN 1 Minas. Para siswa menjadi lebih peka terhadap isu *cyberbullying* dan memiliki keterampilan yang lebih baik dalam menggunakan media digital secara aman. Tidak ada yang mengharapkan *bullying*, pelecehan dan kekerasan di dunia maya menjadi suatu kejahatan tersembunyi atau epidemi bisu. Penysadaran dan

pendampingan pada remaja sangat diperlukan untuk melakukan penghentian pada kekerasan (Harmona Daulay, 2023) . Dengan pemahaman yang lebih dalam tentang bahaya dan tanda-tanda cyberbullying, para siswa dapat menjadi agen perubahan yang aktif dalam menciptakan lingkungan digital yang lebih sehat dan positif. Mereka juga diharapkan mampu menerapkan etika digital dalam setiap interaksi *online* mereka, sehingga dapat mengurangi potensi terjadinya *cyberbullying*.

Tabel 2. Hasil Pre dan Post test

Pre Test	Post Test	Penjelasan
Seluruh peserta kegiatan yakni sebanyak 78 siswa pernah mendengar istilah bully?	Seluruh peserta kegiatan yakni sebanyak 78 siswa pernah mendengar istilah bully?	Pertanyaan ini mengawali sesi kegiatan/penjelasan tentang apa itu bullying Pada tahap ini siswa diperkenalkan dengan berbagai istilah yang menyangkut bullying
80 persen siswa tidak pernah mendengar istilah perundungan	Seluruh siswa sudah pernah mendengar istilah perundungan	Seiring dengan penjelasan apa itu bullying, tim juga memperkenalkan istilah-istilah lain yang berkaitan dengan bullying, perundungan dan berbagai istilah yang akan sering didengar di dunia maya terkait perundungan atau bullying
Hampir seluruh siswa lebih mengetahui istilah bully daripada perundungan?	Seluruh siswa lebih sering mendengar istilah bully dan memahami bahwa bullying berarti perundungan	Hal ini terjadi karena factor penggunaan media social dimana bahasa ang digunakan bercampur antara bahasa Indonesia dan bahasa inggris, namun untuk istilah-istilah siswa lebih sering mendengarkan dalam bahasa inggris namun mereka menganggap itu adalah Bahasa Indonesia (Lambe, 2019).
40 persen siswa pernah mendengar istilah <i>cyberbullying</i> Istilah <i>cyberbullying</i> biasanya diketahui dari IG (65), Facebook (10 orang), Game (3 orang).	Seluruh siswa pernah mendengar istilah <i>cyberbullying</i> Hampir seluruh siswa pada akhirnya menyatakan bahwa sebenarnya mereka mendengar istilah <i>cyberbullying</i> dari dunia maya khususnya sosial media dan game online	Setelah materi diberikan, siswa menyadari bahwa mereka pernah mendengarkan istilah <i>cyberbullying</i> Oleh karena pemahaman awal bullying yang tidak sama, dan setelah mendengarkan penjelasan tentang apa itu <i>cyberbullying</i> , maka siswa menyatakan bahwa istilah bullying dan aktivitas bullying pernah mereka temui di berbagai platform media social dan game online. Terkadang mereka tidak menyadari aktivitas tersebut masuk dalam aktivitas bully, karena tidak dapat memisahkan mana yang sedang bercanda , mana yang sebenarnya mereka sedang membully (Bastiaensens, 2014).
8 orang mengaku pernah dibully dan 5 orang karena ditunjuk oleh teman-temannya menyatakan pernah membully	Hampir seluruh siswa menyatakan pernah membully dan tak banyak mengakui pernah di bully	Hal ini terjawab setelah dilakukan sosialisasi, tanya jawab, role play, yang merujuk pada kegiatan mereka sehari-hari bahwa mereka sebenarnya pernah melakukan bully kepada teman di sekolah atau dipergaulan luar sekolah walaupun tidak di media online, dan pernah menjadi bahan bullyan di pergaulan sehari-hari (U.S., 2019)

Para guru juga diharapkan mendapatkan pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan untuk mendeteksi tanda-tanda *cyberbullying* lebih dini. Guru memainkan peran penting dalam mencegah dan mengatasi *cyberbullying*. Guru dapat menjadi agen perubahan dengan memberikan pendidikan Keselamatan Digital yakni mengintegrasikan pendidikan keselamatan digital ke dalam kurikulum. Memiliki kemampuan untuk mengenali tanda-tanda *cyberbullying*, seperti perubahan perilaku atau mood siswa. Memberikan dukungan dan kesempatan bagi korban untuk berbicara. melaporkan kasus kepada pihak sekolah atau orang tua. Mengedukasi pelaku dengan cara memebrikan pemahaman tentang dampak *cyberbullying* dan cara memperbaiki perilaku. Dengan kemampuan ini, guru dapat mengambil tindakan

pengecegan yang lebih cepat dan tepat, serta memberikan dukungan dan pendampingan yang dibutuhkan oleh siswa yang menjadi korban. Pelatihan ini juga bertujuan untuk membantu guru dalam menciptakan program dan kebijakan sekolah yang mendukung pencegahan *cyberbullying*, sehingga tercipta lingkungan belajar yang lebih aman dan nyaman. Tim dosen pendamping berkomitmen untuk terus mendukung sekolah-sekolah dalam menghadapi tantangan *cyberbullying* melalui program-program edukatif dan preventif lainnya. Mereka memahami bahwa permasalahan ini tidak dapat diselesaikan dalam satu waktu, melainkan membutuhkan usaha yang berkelanjutan dan kolaboratif. Oleh karena itu, mereka merencanakan untuk menyelenggarakan serangkaian kegiatan lanjutan yang mencakup seminar, workshop, dan kampanye kesadaran di berbagai sekolah.

Orang tua juga memainkan peran penting dalam upaya ini. Mereka diharapkan dapat lebih aktif dalam memantau aktivitas online anak-anak mereka dan memberikan edukasi tentang penggunaan media digital yang bijak. Dengan adanya dukungan dan pemahaman dari orang tua, anak-anak dapat merasa lebih aman dan didukung dalam menghadapi berbagai tantangan di dunia digital (McLouglin et al., 2018). Kegiatan pengabdian kepada masyarakat oleh Tim dari Universitas Lancang Kuning di SMKN 1 Minas menunjukkan betapa pentingnya peran edukasi dalam menghadapi *cyberbullying*. Melalui sosialisasi, pelatihan, dan dukungan yang berkelanjutan, diharapkan para siswa dan guru dapat bekerja sama untuk menciptakan lingkungan digital yang lebih positif dan bebas dari perundungan. Pengabdian ini juga menggarisbawahi pentingnya kolaborasi antara lembaga pendidikan dan pakar untuk mengatasi isu-isu sosial yang kompleks seperti *cyberbullying*, serta mendorong terciptanya budaya digital yang aman dan sehat bagi semua pihak (Lova, 2023).

Secara keseluruhan, Tim berharap bahwa dengan semakin banyaknya kegiatan seperti ini, lingkungan sekolah di Indonesia dapat menjadi tempat yang lebih aman dan nyaman bagi para siswa untuk belajar dan berkembang. Mereka yakin bahwa melalui edukasi, pencegahan, dan kerja sama yang berkelanjutan, kita dapat menciptakan generasi muda yang lebih tanggap dan siap menghadapi tantangan di era digital. Terlihat pada gambar di bawah antusiasme pihak sekolah sebagai mitra dan seluruh peserta kegiatan pengabdian.



Gambar 4. Tim dan Siswa SMKN 1 Minas

Antusiasme peserta terlihat dengan mereka bersemangat dalam mengikuti kegiatan menjawab pertanyaan yang dilontarkan oleh tim pelaksana kegiatan. Selain itu juga pihak sekolah meminta kegiatan ini dilakukan regular pada masa mendatang mengingat perkembangan teknologi yang berkembang dengan sangat pesat yang tak memungkiri perundungan digital dapat terjadi dengan massif. Dukungan ini menjadikan indikasi bahwa kegiatan ini berhasil.

KESIMPULAN

Perundungan, baik yang dilakukan melalui sosial media, maupun yang dilakukan secara offline memberikan dampak yang sangat buruk bagi korbannya. Melindungi generasi muda dari dampak buruk *cyberbullying* adalah tanggung jawab kolektif dari berbagai pihak baik orang tua, sekolah, dan lembaga pemerintah. *Cyberbullying*, yang mengacu pada penggunaan saluran internet untuk mengintimidasi, melecehkan, atau merendahkan orang lain, merupakan masalah yang semakin mengkhawatirkan di dunia digital. Prevalensi dan tingkat keparahan *cyberbullying* telah mencapai tingkat yang belum pernah terjadi sebelumnya, sehingga menimbulkan ancaman yang signifikan terhadap kesehatan mental individu, terutama remaja. Revolusi digital telah menyebabkan bentuk-bentuk agresi dan kekejaman baru, menyusup ke dalam kehidupan para korban dan menyebabkan kerusakan psikologis yang berkepanjangan.

Para korban dapat mengalami tingkat kecemasan, depresi, dan stres yang tinggi ketika mereka bergulat dengan pesan-pesan yang menyakitkan, komentar-komentar yang menghina, dan desas-desus jahat. Penindasan di dunia maya juga dapat berdampak negatif pada hubungan sosial dan prestasi akademis para korban, memperburuk perasaan terisolasi dan terasing. Faktor-faktor seperti gender, ras, seksualitas, dan status sosial ekonomi dapat bersinggungan dengan interaksi online untuk memperburuk prevalensi dan tingkat keparahan penindasan siber, apalagi jika hal ini terjadi pada siswa-siswi SMK yang baru beranjak menuju dunia dewasa dimana peranan kawan sebaya dan pandangan orang lain terhadap diri sangat memegang peranan penting.

Mengatasi *cyberbullying* membutuhkan pendekatan multifaset yang mencakup pendidikan, legislasi, dan keterlibatan masyarakat. Sekolah dan lembaga pendidikan harus mempromosikan literasi digital dan menumbuhkan budaya empati dan rasa hormat di antara siswa. Guru-guru mengintegrasikan pendidikan keselamatan digital dalam kurikulum, mengenalkan konsep empati agar siswa memahami perspektif orang lain, memberikan informasi tentang bahaya *cyberbullying* dan cara mencegahnya, Kolaborasi antara lembaga pemerintah, penegak hukum, dan perusahaan teknologi sangat penting dalam menegakkan hukum yang ada dan mengembangkan solusi inovatif untuk memerangi *cyberbullying* secara efektif dengan kegiatan kampanye anti-*cyberbullying* seperti yang dilaksanakan oleh pemerintah kota Surabaya

UCAPAN TERIMA KASIH

Artikel ini merupakan wujud pengabdian sebagai bagian dari Tri Dharma Perguruan Tinggi. Tim pengabdian mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah mendukung dan menjadikan kegiatan ini terlaksana. Terimakasih diucapkan kepada Universitas Lancang Kuning, LPPM Unilak beserta keluarga besar SMKN 1 Minas.

PUSTAKA

admin. (2024, Juli). *Data Pokok Pendidikan: Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah*. Dipetik 2024, dari <https://dapo.kemdikbud.go.id/sekolah/0C63FCEAB5F3746858C5>

Admin. (2024, Juli). *PUSDATIN KEMENDIKBUDRISTEK*. Diambil kembali dari Data Referensi KEMENBUDRISTEK: <https://referensi.data.kemdikbud.go.id/pendidikan/dikdas/091100/2/all/all/all>

Chan, G. H. (2020). A comparative analysis of online, offline, and integrated counseling among hidden youth in Hong Kong. *Children and Youth Services Review, 114*.

Harmona Daulay, D. S. (2023). *Penyadaran Kesetaraan Dan Keadilan Gender Dalam Pendampingan Antisipasi Dan Penanganan Kekerasan Berbasis Gender Pada Guru, Siswa Dan Siswi Sekolah Smp Dan Sma Harapan 3 Kabupaten Deli Serdang*. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 29*(3), 544-553.

- Hidayana, R. M. (2021). Mailinda, R., & Hidayana, R. (2021). Perlindungan Hukum Korban Bullying Bagi Anak Di Bawah Umur Di Salah Satu Sekolah Menengah Pertama Negeri Di Balikpapan. *Research LEmbaranPublikasi Ilmiah*, 4(2).
- Laura J. Lambe, V. D. (2019). Standing up to bullying: A social ecological review of peer defending in offline and online contexts. *Aggression and Violent Behavior*, 45, 51-74.
- McLouglin, L., Spears, B., & Taddeo, C. (2018). The Importance of Social Connection for Cybervictims: How Connectedness and Technology Could Promote Mental Health and Wellbeing in Young People. *International Journal of Emotional Education*, 10(1), 5-24.
- MJ Boulton, L. B. (2017). Perceived barriers that prevent high school students seeking help from teachers for bullying and their effects on disclosure intentions. *J Adolesc*, 56, hal. 40-51.
- Muhammad Akbar, R. S. (2023). Pencegahan Perilaku Bullying Pada Anak Dengan Peningkatan Pengetahuan Melalui Sosialisasi Dan Pendampingan Terhadap Anak Kelurahan Bentiring Permai. *Jurnal Pengabdian Kolaborasi Dan Inovasi IPTEKS*, 1(2), 77-87.
- Rianita, D. A. (2023). Increasing Digital Literacy in Facing the 2024 Election in Patin Village - Kampar. *Dinamisia : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(5), 1480-1485.
- Sara Bastiaensens, H. V. (2014). Cyberbullying on social network sites. An experimental study into bystanders' behavioural intentions to help the victim or reinforce the bully. *Computers in Human Behavior*, 31, 259-271.
- Smith, P. K. (2016). Bullying: Definition, Types, Causes, Consequences and Intervention. 10, hal. 519–532.
- Spenser, L. B. (2016). "People think it's a harmless joke": young people's understanding of the impact of technology, digital vulnerability and cyberbullying in the United Kingdom*. *Journal of Children and Media*, 11(1), hal. 20-35.
- Stelly Martha Lova, S. W. (2023). Aktualisasi Pendidikan Literasi Digital Bagi Anak dan Remaja. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 29(3), 517-523.
- U.S., D. o. (2019).). *Student reports of bullying: Results from the 2015 school crime supplement to the national crime victimization survey*. Institute of Education Sciences. Institute of Education Sciences.

Format Sitasi: Rianita, D., Amelia, V., Yandra, A., Husna, K., Irene, A.F. (2025). Edukasi Perundangan Digital di SMKN 1 Minas. <i>Reswara. J. Pengabdian. Kpd. Masy.</i> 6(1): 345-353. DOI: https://doi.org/10.46576/rjpkm.v6i1.5164	
	Reswara: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat oleh Universitas Dharmawangsa Artikel ini bersifat open access yang didistribusikan di bawah syarat dan ketentuan dengan Lisensi Internasional Creative Commons Attribution NonCommercial ShareAlike 4.0 (CC-BY-NC-SA)