

Edukasi Literasi Digital dan Pencegahan Cyberbullying pada Siswa Sekolah Dasar: Studi Pengabdian Masyarakat di SD Negeri 25 Panaikang

Digital Literacy Education and Cyberbullying Prevention for Elementary School Students: A Community Service Study at SD Negeri 25 Panaikang

Harahman Abd Arib¹, Dial Ulhak Ramadhan², Auliya³, Nur Fadia Aulia Putri⁴, Andi Aimah Nur Ainun Mahya⁵, Nirwana⁶, Andi Khaerunnisa⁷, Uci Ramadani⁸, Lailatul Mahdalena⁹, Zahra Tun Nisa.MJ¹⁰, Muhammad Arif¹¹, Ilham Syata¹²

¹Prodi Sistem Informasi, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar

²Prodi Manajemen Dakwah, Fakultas Dakwah dan Komunikasi, Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar

³Prodi Keperawatan, Fakultas Kedokteran dan Ilmu Kesehatan, Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar

⁴Prodi Teknik Arsitektur, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar

⁵Prodi Hubungan Internasional, Fakultas Ushuluddin dan Filsafat, Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar

⁶Prodi Ilmu Komunikasi, Fakultas Dakwah dan Komunikasi, Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar

⁷Prodi Hukum Ekonomi Syariah, Fakultas Syariah dan Hukum, Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar

⁸Prodi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar

⁹Prodi Perbankan Syariah, Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam, Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar

¹⁰Prodi Ekonomi Islam, Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam, Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar

¹¹Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar

¹²Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar

*Email Korespondensi: kknbontomanai79@gmail.com

Abstrak

Penggunaan game online dan media sosial yang masif di kalangan siswa sekolah dasar membuka risiko terjadinya perundungan siber (cyberbullying), meliputi perilaku toxic gaming, ejekan fisik di grup pesan instan, dan penyebaran stiker foto teman tanpa izin. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa SD Negeri 25 Panaikang mengenai etika digital, bahaya cyberbullying, serta keberanian melapor kepada guru dan orang tua. Intervensi dikemas melalui seminar edukasi interaktif yang diselenggarakan oleh Mahasiswa KKN Angkatan 79 UIN Alauddin Makassar bekerja sama dengan pihak SD Negeri 25 Panaikang. Penelitian evaluatif ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain One-Group Retrospective Pretest-Posttest Design terhadap 154 siswa Kelas IV, V, dan VI. Instrumen evaluasi berupa kuesioner 9 butir skala emotikon ramah anak (skala 1–3). Hasil analisis statistik menunjukkan peningkatan rata-rata skor pemahaman siswa dari pre-test sebesar 13,83 (SD = 1,96) menjadi 25,69 (SD = 1,16) pada post-test dari skor maksimal 27. Uji beda berpasangan (Paired Sample t-Test) mengonfirmasi adanya perbedaan yang sangat signifikan secara statistik ($t = 65,96$; $p < 0,0001$). Tingkat efektivitas program termasuk kategori Tinggi dengan nilai N-Gain Score = 0,899 (89,9%). Kebaruan program ini terletak

pada pendekatan edukasi interaktif yang dirancang spesifik merespons dinamika toxic gaming dan etika sticker meme WhatsApp di kalangan siswa SD dengan instrumen evaluasi retrospective berbasis visual emotikon ramah anak.

Kata Kunci: Literasi Digital, Cyberbullying, Sekolah Dasar, Game Online, N-Gain Score, KKN UINAM, SD Negeri 25 Panaikang

Abstract

The massive use of online games and social media among elementary school students opens the risk of cyberbullying, including toxic gaming behavior, physical mockery in instant messaging groups, and spreading friends' photo stickers without permission. This Community Service Activity (PkM) aims to improve the understanding of SD Negeri 25 Panaikang students regarding digital ethics, the dangers of cyberbullying, and the courage to report to teachers and parents. The intervention was delivered through an interactive educational seminar conducted by KKN Students Batch 79 of UIN Alauddin Makassar in collaboration with SD Negeri 25 Panaikang. This evaluative research uses a quantitative approach with a One-Group Retrospective Pretest-Posttest Design involving 154 students from Grades IV, V, and VI. The evaluation instrument consisted of a 9-item child-friendly emoji scale questionnaire (scale 1–3). Statistical analysis results show an increase in students' average understanding scores from a pre-test score of 13.83 (SD = 1.96) to 25.69 (SD = 1.16) in the post-test out of a maximum score of 27. The paired difference test (Paired Sample t-Test) confirmed a statistically highly significant difference ($t = 65.96$; $p < 0.001$). The effectiveness level of the program falls into the High category with an N-Gain Score of 0.899 (89.9%). The novelty of this program lies in the interactive educational approach specifically designed to respond to toxic gaming dynamics and WhatsApp sticker meme ethics among elementary school students using a child-friendly visual emoji retrospective evaluation instrument.

Keywords: Digital Literacy, Cyberbullying, Elementary School, Online Gaming, N-Gain Score, KKN UINAM, SD Negeri 25 Panaikang

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat telah mengubah pola interaksi sosial anak usia sekolah dasar secara fundamental. Penggunaan smartphone, game online kompetitif, dan platform media sosial kini tidak lagi menjadi domain eksklusif remaja, tetapi telah merambah ke kalangan siswa sekolah dasar. Anak-anak usia 9–12 tahun aktif mengakses Free Fire (FF), Mobile Legends (ML), Roblox, TikTok, dan WhatsApp sebagai bagian dari aktivitas sehari-hari mereka (Fitriani et al., 2024; Nurkhairadi & Pratiwi, 2025; Nursyahbani et al., 2026a). Kemajuan teknologi tersebut memberikan manfaat positif bagi pembelajaran, namun di sisi lain menghadirkan risiko nyata berupa perundungan siber (cyberbullying) dan degradasi etika digital yang berdampak serius pada perkembangan psikologis, sosial, dan karakter anak (Nasution & Iswandi, 2026a; Saraswati et al., 2026).

Cyberbullying didefinisikan sebagai tindakan intimidasi, penghinaan, ancaman, atau pelecehan yang dilakukan secara sengaja melalui media digital, termasuk media sosial, aplikasi pesan instan, maupun platform permainan daring (Nasution, 2026; Nasution & Iswandi, 2026a). Berbeda dengan perundungan konvensional yang terbatas pada ruang dan waktu tertentu, cyberbullying dapat terjadi kapan saja dan di mana saja, sehingga korban tidak memiliki ruang aman untuk terhindar dari tekanan psikologis yang ditimbulkannya (Darmawan et al., 2025). Laporan (UNESCO, 2021) dalam *Behind the Numbers: Ending School Violence and Bullying* menegaskan bahwa kekerasan berbasis digital semakin meningkat seiring perkembangan teknologi, menjadikannya ancaman nyata terhadap kesejahteraan dan perkembangan peserta didik.

Di Indonesia, fenomena cyberbullying pada anak usia sekolah dasar semakin menjadi perhatian. Hasil penelitian (Mubaroq & Sumarno, 2024) di SD Negeri Gending II Kabupaten Probolinggo mengungkapkan bahwa korban cyberbullying mengalami penurunan rasa percaya diri, kecemasan, hingga depresi. Lebih lanjut, (Masithoh NKS et al., 2023) menemukan bahwa lebih dari 60% siswa SD berperan sebagai pelaku bullying, baik secara verbal maupun digital, menunjukkan bahwa perundungan telah membudaya di lingkungan sekolah dasar. Kondisi ini diperburuk oleh rendahnya literasi digital siswa dan minimnya program edukasi pencegahan cyberbullying yang sistematis di sekolah (Febrianti et al., 2024; Takwa et al., 2025; Tindaon et al., 2025).

Hasil observasi awal tim KKN Angkatan 79 Posko 2 UIN Alauddin Makassar di SD Negeri 25 Panaikang, Kelurahan Bonto Manai, Kabupaten Bantaeng menunjukkan gambaran yang serupa. Sebagian besar siswa kelas IV, V, dan VI telah aktif bermain game online (khususnya Free Fire dan Mobile Legends) dan menggunakan WhatsApp dalam grup kelas, namun kerap memunculkan perilaku berisiko seperti: **(a)** penggunaan kata-kata kasar dan makian (toxic gaming) saat bermain game bersama (mabar); **(b)** ejekan fisik mengenai bentuk tubuh atau nama orang tua di grup WhatsApp kelas; serta **(c)** pembuatan dan penyebaran stiker meme dari foto wajah teman tanpa izin. Banyak siswa belum menyadari bahwa tindakan-tindakan tersebut merupakan bentuk cyberbullying yang dapat berdampak serius secara psikologis dan memiliki konsekuensi sosial maupun hukum.

Hasil observasi ini selaras dengan temuan (Tindaon et al., 2025) di SD Negeri 040444 Kabanjahe dan (Rabbani et al., 2026) di sekolah dasar yang menemukan bahwa siswa SD menggunakan perangkat digital tanpa pengawasan yang memadai sehingga berpotensi menimbulkan penyalahgunaan, termasuk cyberbullying dalam grup media sosial kelas. Sementara itu, (Nursyahbani et al., 2026b) dan (Rahmawati et al., 2025) menegaskan bahwa perlindungan anak di ruang digital memerlukan pendekatan edukasi yang ramah anak, interaktif, dan kontekstual sesuai dengan dunia keseharian siswa.

Guna menjawab permasalahan tersebut, tim KKN Angkatan 79 Posko 2 UIN Alauddin Makassar menyelenggarakan program "Seminar Edukasi Literasi Digital, Game Sehat, dan Pencegahan Cyberbullying" di SD Negeri 25 Panaikang. Kebaruan (novelty) utama kegiatan pengabdian ini terletak pada rancangan materi edukasi interaktif yang menyorot isu-isu spesifik dunia anak (seperti etika mabar, batasan pembuatan stiker meme WhatsApp, dan pencegahan toxic gaming) serta penggunaan instrumen evaluasi Retrospective Pre-Post Test berbasis visual emotikon yang dirancang khusus ramah anak. Pendekatan ini memungkinkan siswa usia 9–12 tahun memahami konsep etika digital secara konkret melalui komunikasi peer-to-peer yang komunikatif, menyenangkan, dan relevan dengan aktivitas harian mereka.

Tujuan pengabdian ini adalah untuk: **(1)** menggambarkan tingkat pemahaman awal siswa SD Negeri 25 Panaikang mengenai etika digital dan cyberbullying sebelum intervensi; **(2)** mengukur peningkatan pemahaman siswa setelah mengikuti seminar edukasi interaktif oleh mahasiswa KKN; serta **(3)** mengevaluasi signifikansi statistik dan efektivitas program melalui uji beda berpasangan dan perhitungan N-Gain Score.

METODE PELAKSANAAN

Lokasi, Waktu, dan Sasaran Kegiatan

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini dilaksanakan di SD Negeri 25 Panaikang, Kelurahan Bonto Manai, Kecamatan Bantaeng, Kabupaten Bantaeng, Provinsi Sulawesi Selatan pada tanggal 31 Agustus 2026. Sasaran kegiatan adalah seluruh siswa-siswi Kelas IV, V, dan VI yang hadir pada hari pelaksanaan, dengan teknik pengambilan sampel

Total Sampling, sehingga diperoleh 154 responden (Kelas IV = 49 siswa, Kelas V = 47 siswa, Kelas VI = 58 siswa).

Bentuk Kegiatan Intervensi

Program seminar edukasi interaktif diselenggarakan oleh tim mahasiswa KKN UINAM yang dikemas dalam tiga sesi terpadu:

Sesi 1 – Edukasi Literasi Digital & Game Sehat. Sesi ini menyampaikan materi melalui ceramah interaktif, pemutaran video animasi edukatif, dan simulasi kasus ringan yang berfokus pada: (a) pemahaman perbedaan bercanda biasa versus mengejek di media digital; (b) sopan santun dan pengendalian emosi saat bermain game online (Free Fire, ML, Roblox); (c) etika foto serta bahaya penyebaran stiker meme WhatsApp tanpa izin; dan (d) pentingnya menjaga kerahasiaan data pribadi (password, nomor HP, foto rumah) di internet.

Sesi 2 – Dampak Cyberbullying & Keberanian Melapor. Sesi ini berfokus pada penguatan emosional dan norma sosial, mencakup: pemahaman dampak buruk perundungan bagi psikologis korban, akibat sosial bagi pelaku perundungan siber, serta penanaman keberanian melapor (curhat) kepada bapak/ibu guru atau orang tua jika melihat maupun mengalami perundungan digital.

Sesi 3 – Simulasi Interaktif, Ikrar Bersama & Pengisian Kuesioner Evaluasi. Sesi ini mencakup sesi tanya jawab interaktif bertabur apresiasi, pengucapan ikrar komitmen "Aku Anak Santun di Dunia Maya", dan pengisian kuesioner evaluasi retrospektif berbasis emotikon.

Prosedur dan tahapan pelaksanaan kegiatan secara sistematis dapat digambarkan sebagai berikut:



Bagan 1. Alur Pelaksanaan Kegiatan Seminar Edukasi

Instrumen Evaluasi

Instrumen evaluasi berupa kuesioner Retrospective Pretest-Posttest yang terdiri dari 9 butir indikator menggunakan Skala Emotikon 3 tingkat yang ramah anak (child-friendly): 1 (☹️ Belum Tahu / Tidak Setuju), 2 (😐 Tahu Sedikit / Ragu-ragu), 3 (😊 Tahu Banget / Setuju Banget). Pendekatan retrospective dipilih karena efektif mengurangi response shift bias pada intervensi jangka pendek, di mana siswa menilai kondisi pemahaman sebelum dan setelah intervensi secara bersamaan setelah seluruh pemaparan materi selesai diberikan. Desain evaluasi ini mengacu pada One-Group Retrospective Pretest-Posttest Design sebagaimana dikembangkan dan divalidasi penggunaannya dalam konteks PkM pendidikan (Sari et al., 2025).

Sembilan indikator instrumen evaluasi meliputi: **(1)** Beda Candaan vs. Mengejek Teman di Media Digital; **(2)** Sopan Santun Saat Main Game Online (Mabar); **(3)** Etika Foto & Bahaya Stiker Meme WhatsApp; **(4)** Tidak Mengejek Bentuk Tubuh & Nama Orang Tua; **(5)** Menjaga Rahasia Pribadi di Internet (Password, Foto, Nomor HP); **(6)** Dampak Buruk Cyberbullying bagi Korban; **(7)** Akibat Buruk bagi Anak yang Suka Mengejek; **(8)** Berani Melapor (Curhat) ke Guru / Orang Tua; serta **(9)** Janji Menjaga Lisan & Saling Menyayangi Sesama Teman.

Teknik Analisis Data

Data dianalisis menggunakan Statistik Deskriptif (Mean & SD), Uji Beda Berpasangan (Paired Sample t-Test pada $\alpha = 0,05$), dan Normalized Gain Score (N-Gain) dengan rumus $g = (\text{Post} - \text{Pre}) / (\text{Max} - \text{Pre})$. Kategori N-Gain diklasifikasikan mengacu pada standar evaluasi pembelajaran SD terkini menjadi: $g \geq 0,70$ (Tinggi/Efektif), $0,30 \leq g < 0,70$ (Sedang), dan $g < 0,30$ (Rendah) (Purnami et al., 2026; Sari et al., 2025; Siregar & Soebagyo, 2024).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan seminar edukasi pencegahan cyberbullying di SD Negeri 25 Panaikang berjalan dengan lancar dan sangat interaktif. Karakteristik responden tersaji pada Tabel 1.

Tabel 1. Karakteristik Demografi Siswa Responden (N = 154)

Kategori	Sub-Kategori	Jumlah (n)	Persentase (%)
Kelas	Kelas IV	49	31,8%
	Kelas V	47	30,5%
	Kelas VI	58	37,7%
Jenis Kelamin	Laki-laki	79	51,3%
	Perempuan	75	48,7%
Aplikasi/Game Utama	Free Fire (FF)	132	85,7%
	Mobile Legends (ML)	108	70,1%
	WhatsApp (Grup Kelas)	141	91,6%
	TikTok / YouTube	125	81,2%

(Sumber: Data olahan tim)

Dokumentasi keseruan dan antusiasme siswa selama seminar dapat dilihat pada Gambar 1.



(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Gambar 1. Suasana Pelaksanaan Seminar Edukasi

Tingkat pemahaman siswa sebelum dan setelah intervensi diukur melalui 9 indikator kuesioner retrospektif. Rekapitulasi rata-rata skor pre-test, post-test, dan N-Gain per indikator disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Rekapitulasi Rata-Rata Skor Pre-Test, Post-Test, dan N-Gain per Indikator (N = 154)

No.	Indikator	Pre Mean (SD)	Post Mean (SD)	Δ	N-Gain	Kat.
1	Beda Candaan vs. Mengejek Teman	1,61 (0,67)	2,86 (0,34)	+1,25	0,922	Tinggi
2	Sopan Santun Saat Mabur	1,45 (0,63)	2,87 (0,34)	+1,42	0,929	Tinggi
3	Etika Foto & Stiker Meme WhatsApp	1,53 (0,67)	2,84 (0,36)	+1,32	0,896	Tinggi
4	Tidak Mengejek Fisik & Nama Ortu	1,64 (0,73)	2,84 (0,36)	+1,20	0,899	Tinggi
5	Menjaga Rahasia Pribadi di Internet	1,56 (0,65)	2,82 (0,39)	+1,26	0,883	Tinggi
6	Dampak Buruk Mengejek bagi Teman	1,45 (0,64)	2,82 (0,40)	+1,37	0,884	Tinggi
7	Akibat Buruk bagi Pelaku Mengejek	1,51 (0,66)	2,85 (0,36)	+1,34	0,899	Tinggi

8	Berani Melapor ke Guru / Ortu	1,56 (0,68)	2,84 (0,38)	+1,28	0,889	Tinggi
9	Janji Menjaga Lisan & Menyayangi	1,53 (0,68)	2,86 (0,37)	+1,33	0,905	Tinggi
—	Rata-Rata Total Skor (Maks. = 27)	13,83 (1,96)	25,69 (1,16)	+11,86	0,899	Tinggi

(Sumber: Data olahan tim)

Seluruh 9 indikator menunjukkan peningkatan yang sangat substansial dengan nilai N-Gain item berkisar antara 0,883 hingga 0,929, semuanya masuk dalam kategori Tinggi. Peningkatan terbesar terjadi pada Indikator 2 (Sopan Santun Saat Mabar, N-Gain = 0,929) yang sebelumnya merupakan indikator terendah, mengindikasikan bahwa materi edukasi tentang etika bermain game online berhasil menyentuh area pemahaman yang paling defisit pada siswa.

Uji Hipotesis dan Efektivitas Program

Untuk menguji hipotesis penelitian, dilakukan Paired Sample t-Test terhadap total skor pre-test dan post-test 154 responden. Hasil pengujian tersaji pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji Paired Sample t-Test dan Efektivitas N-Gain Score Total (N = 154)

Variabel	Mean Total	SD	t-hitung	p-value	N-Gain Score	Kategori Efektivitas
Pre-Test	13,83	1,96	65,964	< 0,0001	0,899 (89,9%)	Tinggi / Efektif
Post-Test	25,69	1,16	(Pasangan)	(Pasangan)	(Pasangan)	(Pasangan)

(Sumber: Data olahan tim)

Berdasarkan hasil pada Tabel 3, diperoleh nilai t-hitung = 65,964 dengan p-value < 0,0001 pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Karena $p < \alpha$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima: terdapat peningkatan pemahaman yang sangat signifikan secara statistik pada siswa SD Negeri 25 Panaikang setelah mengikuti seminar edukasi pencegahan cyberbullying yang

dilaksanakan oleh mahasiswa KKN. Tingkat efektivitas program secara keseluruhan mencapai N-Gain Score 0,899 (89,9%), yang tergolong Tinggi sesuai kriteria evaluasi pembelajaran SD (Purnami et al., 2026; Sari et al., 2025; Siregar & Soebagyo, 2024). Hasil ini melampaui capaian beberapa program edukasi cyberbullying di SD sejenis yang tercatat dalam literatur (Darmawan et al., 2025; Rabbani et al., 2026).

Pembahasan: Relevansi Materi Kontekstual & Metode Komunikasi Ramah Anak

Tingginya efektivitas program dalam penelitian ini dapat dijelaskan melalui beberapa faktor utama. Pertama, pendekatan komunikasi peer-to-peer dan ramah anak oleh mahasiswa KKN. Mahasiswa KKN mampu mencairkan suasana dan menyampaikan materi tanpa terkesan menggurui atau menghakimi, sehingga siswa merasa nyaman untuk berdialog jujur mengenai pengalaman mereka di dunia maya. Pendekatan komunikasi populer ini membantu menjembatani pemahaman etika digital yang abstrak menjadi prinsip konkrit yang dipahami anak usia 9–12 tahun (Rabbani et al., 2026; Saraswati et al., 2026).

Kedua, relevansi kontekstual materi. Konten edukasi yang dikembangkan secara spesifik menjawab fenomena nyata yang ditemukan dalam observasi lapangan, toxic gaming di Free Fire dan ML, stiker meme WA dari foto teman, dan ejekan nama orang tua membuat siswa merasa materi sangat dekat dengan kehidupan sehari-hari mereka. Hal ini mendorong keterlibatan aktif dan pemrosesan informasi yang lebih dalam. (Takwa et al., 2025) dan (Febrianti et al., 2024) menekankan bahwa lebih dari 90% siswa yang menerima edukasi digital kontekstual mulai memahami bahaya cyberbullying dan langkah pencegahannya.

Ketiga, penggunaan instrumen retrospective pre-post test berbantuan visual emotikon (☹/😊/😄) yang mempermudah siswa mengekspresikan pemahaman tanpa hambatan istilah akademis (Rahmawati et al., 2025; Sari et al., 2025). Peningkatan signifikan pada Indikator 8 (Berani Melapor ke Guru/Orang Tua) juga mengindikasikan tumbuhnya reporting culture di lingkungan SD Negeri 25 Panaikang, sejalan dengan temuan (Darmawan et al., 2025).

KESIMPULAN

Pemahaman awal (pre-test) siswa SD Negeri 25 Panaikang mengenai etika digital dan cyberbullying berada pada kategori rendah hingga sedang, dengan rata-rata skor total 13,83

dari skor maksimal 27 (rata-rata per butir 1,54 dari skala 3,00). Area paling defisit ditemukan pada indikator sopan santun saat bermain game online dan pemahaman tentang dampak buruk mengejek bagi korban.

Setelah mengikuti seminar edukasi interaktif dari mahasiswa KKN, terjadi peningkatan pemahaman yang sangat substansial dengan rata-rata skor post-test 25,69 dari maksimal 27 (rata-rata per butir 2,85), di mana seluruh 9 indikator evaluasi menunjukkan peningkatan pada kategori Tinggi.

Hasil uji Paired Sample t-Test mengonfirmasi adanya perbedaan yang sangat signifikan secara statistik ($t = 65,964$; $p < 0,0001$; $\alpha = 0,05$), sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Efektivitas program tergolong Tinggi dengan nilai N-Gain Score 0,899 (89,9%).

Kebaruan program ini terletak pada desain materi edukasi kontekstual yang spesifik merespons isu toxic gaming dan stiker meme WhatsApp di kalangan anak SD dengan instrumen evaluasi retrospective skala emotikon ramah anak. Program ini direkomendasikan untuk direplikasi di sekolah-sekolah dasar lain oleh tim pengabdian perguruan tinggi.

Rekomendasi untuk keberlanjutan program: **(1)** Pihak SD Negeri 25 Panaikang membentuk Satuan Tugas (Satgas) Anti-Bullying Sekolah dan mengintegrasikan materi literasi digital ke dalam program Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5); **(2)** Orang tua meningkatkan pendampingan digital (digital parenting) dan pembatasan jam akses game online di rumah; serta **(3)** Mahasiswa KKN periode berikutnya dapat menyusun poster/mading edukasi digital yang dipasang permanen di lingkungan sekolah.

Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada: Kepala SD Negeri 25 Panaikang beserta seluruh dewan guru dan staf atas izin, fasilitasi, dan kerja sama yang sangat baik selama kegiatan; Lurah Bonto Manai beserta perangkat kelurahan atas dukungan penuh terhadap program KKN; serta Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LP2M) UIN Alauddin Makassar atas bimbingan dan pengarahan program KKN Angkatan 79 Posko 2 Kelurahan Bonto Manai.

Konflik Kepentingan

Seluruh penulis menyatakan tidak memiliki konflik kepentingan dalam bentuk apa pun.

DAFTAR PUSTAKA

- Saraswati, D. A. S. G. A., Parasari, N. S. M., Arlita, I. G. D., & Sumariadhi, W. (2026). *Edukasi Etika Dasar Digital Sebagai Sarana Edukatif Dalam Pembentukan Karakter Siswa Sd Negeri 8 Dauh Puri Denpasar*.
- Darmawan, N. H., Hilmawan, H., Fikri, M., Permatasari, P. I., Setiawan, M. P., Rizal, A., Fatmah, A., Damayanti, A. I., Marisa, I., Azizah, I. R., Hidayanti, L. P., Dwipa, M. G., Pangestu, M. Y., Lestari, S., & Zulpa. (2025). Sosialisasi dan Penyuluhan Cyberbullying: Peningkatan Pemahaman Siswa SDN Parungseah 2 Kabupaten Sukabumi. *Madaniya*, 6(4), 2149–2154.
<https://madaniya.biz.id/journals/contents/article/view/1430>
- Febrianti, Y., Lestari, F., & Susanti, I. (2024). PENYULUHAN STOP BULLYING DI SD NEGERI 56 LUBUKLINGGAU. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(2).
<http://bajangjournal.com/index.php/J-ABDI>
- Fitriani, S., Yulianty, I., & Hermawan, D. (2024). Pengaruh Media Sosial TikTok terhadap Perilaku dan Hasil Belajar Siswa Kelas 5 SD Muhammadiyah 37 Tanjung Selamat. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(1), 45–58.
- Masithoh NKS, D., Yista Adeliya, H., Juliar Subakti, T., Dwi Ayu Febrianti, A., Marisa, D., Laili Rakhmawati, N., & Rita Fiantika, F. (2023). Penyuluhan Say No To Bullying Sebagai Pencegahan Bullying Siswa SDN Kedungsumur 3 Sidoarjo. *Communnity Development Journal*, 4, 7317–7323.
- Mubaroq, H., & Sumarno, E. (2024). Pengaruh Cyberbullying Pada Anak di Bawah Umur (Studi Kasus Siswa-Siswi SD Negeri Gending II. *Edisi Oktober-Desember*, 5(4), 4338–4342.
<https://doi.org/10.55338/jpkmn.v5i4.4159>
- Nasution, S. A., & Iswandi. (2026a). Cyberbullying dan Dampaknya terhadap Kehidupan Pendidikan Anak. *MENATA: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 9(1), 39–48.
<https://jurnal.staiyaptip.ac.id/index.php/menata>
- Nasution, S. A. (2026b). Cyberbullying dan Dampaknya terhadap Kehidupan Pendidikan Anak. *MENATA: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 9(1), 39–48.
<https://jurnal.staiyaptip.ac.id/index.php/menata>
- Nurkhairadi, A. I., & Pratiwi, E. Y. R. (2025). Pengaruh Permainan Game Online Free Fire terhadap Moral Anak di Era Digital: Studi Kasus di Kalangan Sekolah Dasar Negeri Kayangan 1. *Jurnal Sains Student Research*, 3(1), 636–645. <https://doi.org/10.61722/jssr.v3i1.4047>
- Nursyahbani, C., Pusari, R. W., & Purwadi. (2026a). Perlindungan Anak Berbasis Hak di Ruang Digital: Systematic Literature Review terhadap Risiko dan Strategi Perlindungan. *PAUDIA: Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 15(1), 69–81.
<https://doi.org/10.26877/paudia.v15i1.3192>

- Nursyahbani, C., Pusari, R. W., & Purwadi. (2026b). Perlindungan Anak Berbasis Hak di Ruang Digital: Systematic Literature Review terhadap Risiko dan Strategi Perlindungan. *PAUDIA: Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 15(1), 69–81.
<https://doi.org/10.26877/paudia.v15i1.3192>
- Purnami, S. H., Masjid, A. Al, & Sudigdo, A. (2026). Efektivitas Penggunaan Bahan Ajar Digital Interaktif Teks Deskriptif terhadap Kemampuan Menulis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(3), 88–101.
- Rabbani, A., Febriyanti, C. B., Firnanda, D. A., Nur, A., & Yunita, N. S. (2026). Edukasi “Jagoan Cilik: Berani Baik dan Cerdas Berinternet” sebagai Upaya Pencegahan Bullying dan Peningkatan Literasi Digital pada Siswa Sekolah Dasar. 6(4).
- Rahmawati, A., Syaputra, F. I., & Fatmawati, N. (2025). Edukasi Pencegahan Cyberbullying pada Siswa Kelas V SDN Sukadami 01 Kabupaten Bekasi. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*, 3(5), 2346–2356. <https://jurnalpengabdianmasyarakatbangsa.com/index.php/jpmmba/index>
- Saraswati, D. A. S. G. A., Parasari, N. S. M., Arlita, I. G. D., & Sumariadhi, W. (2026). Edukasi Etika Dasar Digital Sebagai Sarana Edukatif Dalam Pembentukan Karakter Siswa Sd Negeri 8 Dauh Puri Denpasar.
- Sari, G. R. M., Pariha, L., Nugraha, P. L., & Iskandar, S. (2025). Analisis Pentingnya Evaluasi Pembelajaran dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 448–459.
- Siregar, Y. M. R., & Soebagyo, J. (2024). Efektivitas Model Pembelajaran Penemuan Bruner (Discovery Learning) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 112–126.
- Takwa, T. K., Amarfazira, A. A., Dinata, A. L. F., Sitorus, E., Pahlefi, F. M. P., Florencia, J., Khairan, M., Naibaho, M. O. C., Kayla, M. F., Sulung, M. H., Putri, S. A., & Salsabila, T. S. (2025). Edukasi Digital Sebagai Upaya Pencegahan Cyberbullying di SD IT An-Nur BPMAA Pekanbaru untuk Mendukung SDGs 4. *Unri Conference Series: Community Engagement*, 7, 470–476.
<https://doi.org/10.31258/unricsce.7.470-476>
- Tindaon, J., Sinaga, E. R. L., Hartati, R., Perangin Angin, G. B., Ginting, P. B., & Sembiring, R. P. B. (2025). Edukasi Dini Aman di Dunia Maya tentang Etika Berinternet dan Pencegahan Cyberbullying untuk Siswa SD. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*, 3(10), 5864–5876.
<https://jurnalpengabdianmasyarakatbangsa.com/index.php/jpmmba/index>
- UNESCO. (2021). *Behind the Numbers: Ending School Violence and Bullying*. UNESCO Publishing.
<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000372802>