

Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat

e-ISSN 3048-2011

Volume 5, November 2025 Hal. 343-351

<https://journal.unucirebon.ac.id/>

Penyuluhan tentang *Cyberbullying* sebagai Konsekuensi Penggunaan Gadget Berlebih pada Generasi Digital

A Nur Muhaimin^{1*}, Elin Maulida Rahmawati², Rokhmatun Nabillah³, Eni Fatimah⁴, Ikatun Nada⁵, Nabila Rizka Soraya⁶

^{1,2,3,4,5,6} Universitas Nahdlatul Ulama Cirebon

*email : anurm702@gmail.com

Hp : (+62) 83121304384

Abstrak

Penggunaan gadget secara berlebihan oleh generasi digital telah menyebabkan berbagai masalah sosial dan psikologis yang mengkhawatirkan. Salah satu dampak negatif yang sering terjadi adalah meningkatnya kasus cyber bullying di kalangan siswa SD. Anak-anak yang belum memiliki kemampuan mengendalikan diri dan pemahaman tentang etika digital sering terlibat dalam tindakan merugikan orang lain di dunia maya tanpa menyadari akibatnya. Untuk mengatasi hal ini, diperlukan berbagai upaya pencegahan dan edukasi secara terus menerus. Salah satu langkah nyata yang dilakukan adalah melalui sosialisasi dan edukasi di Sekolah Dasar Desa Halimpur, Kecamatan Beber. Aktivitas ini melibatkan siswa kelas 6 secara langsung. Metode pengabdian masyarakat yang digunakan adalah melalui kegiatan penyuluhan yang mencakup presentasi, kuis, dan kegiatan menggambar dengan tema bahaya penggunaan gadget. Metode ini dirancang agar pesan yang disampaikan lebih mudah dipahami, menyenangkan, dan sesuai dengan usia anak-anak. Melalui kegiatan tersebut, diharapkan siswa semakin memahami pentingnya penggunaan gadget secara bijak, mengenali gejala cyber bullying, serta memahami dampak negatifnya terhadap diri sendiri dan orang lain. Dengan meningkatnya pemahaman siswa tentang cyber bullying sejak usia dini, siswa diharapkan dapat menggunakan teknologi sebagai sarana belajar dan berkarya secara positif. Pengetahuan ini juga merupakan langkah penting dalam membentuk generasi digital yang beretika, bertanggung jawab, serta peduli terhadap keselamatan di dunia maya.

Kata kunci: *Cyber Bullying, Gadget, Generasi Digital*

Abstract

Excessive use of gadgets by the digital generation has led to various worrying social and psychological problems. One frequent negative impact is the increase in cases of cyberbullying among elementary school students. Children who lack self-control and an understanding of digital ethics often engage in harmful actions online without realizing the consequences. To address this, various preventive measures and continuous education are needed. One concrete step taken is through outreach and education at the Halimpur Village Elementary School, Beber District. This activity directly involved sixth-grade students. The community service method used was counseling activities that included presentations, quizzes, and drawing activities on the theme of the dangers of gadget use. This method was designed to make the message conveyed more easily understood, fun, and age-appropriate for children. Through these activities, it is hoped that students will increasingly understand the importance of using gadgets wisely, recognize the symptoms of cyberbullying, and understand its negative impacts on themselves and others. By increasing students' understanding of cyberbullying from an early age, they are expected to use technology as a positive learning and creative tool. This knowledge is also an important step in forming a digital generation that is ethical, responsible, and cares about safety in cyberspace.

Keyword: *Cyberbullying, Gadgets, Digital Generation*

DOI: <https://doi.org/10.52188/psnpm.v5i1.1683>

©2025 Authors by Universitas Nahdlatul Ulama Cirebon



PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital dimasa kini telah mengubah cara hidup manusia. Gadget seperti ponsel, tablet, dan komputer tidak hanya digunakan untuk berkomunikasi, tetapi juga sebagai sarana hiburan, media belajar, serta akses informasi yang mudah. Teknologi ini sangat membantu banyak hal dalam kehidupan, khususnya di bidang pendidikan, karena memudahkan siswa mencari materi, menonton video belajar, hingga berinteraksi dengan guru dan teman secara online. Namun, di sisi lain, penggunaan gadget secara berlebihan justru menciptakan masalah baru, terutama pada generasi muda yang sudah terbiasa menggunakan teknologi sejak kecil (Santrock, 2021).

Munculnya penggunaan gadget secara berlebihan di kalangan anak-anak SD menjadi perhatian, karena menyebabkan pergeseran dari interaksi sosial langsung ke interaksi virtual. Anak-anak lebih memilih bermain game online atau menggunakan media sosial daripada berinteraksi dengan teman secara langsung. Ketergantungan pada gadget ini tidak hanya mengurangi aktivitas fisik, tetapi juga memengaruhi perkembangan psikologis dan kemampuan sosialisasi mereka (Prensky, 2012). Salah satu akibat dari penggunaan gadget berlebih adalah meningkatnya risiko *cyberbullying*. *Cyberbullying* adalah bentuk perundungan yang dilakukan melalui media digital, seperti pesan, media sosial, atau platform daring lainnya. Dampak dari *cyberbullying* sering lebih berbahaya dibandingkan perundungan biasa karena bisa menyebar cepat, sulit dikendalikan, dan meninggalkan jejak digital yang bertahan lama. Oleh karena itu, *cyberbullying* menjadi ancaman serius bagi anak-anak di zaman digital, termasuk siswa SD yang belum memiliki kemampuan pengendalian diri yang baik. (Hinduja & Patchin, 2019). Selain itu, efek *cyberbullying* tidak hanya terbatas pada hubungan sosial, tetapi juga berdampak pada kesehatan mental. Korban *cyberbullying* sering merasa cemas, stres, penurunan semangat belajar, hingga gangguan tidur. Dalam beberapa kasus, perilaku ini bisa memicu depresi yang berkepanjangan. Jadi, penting untuk memahami dampak *cyberbullying* dari penggunaan gadget berlebih agar bisa diatasi sejak dini (Livingstone & Smith, 2014).

Berdasarkan pengamatan awal di SDN Desa Halimpu, Kecamatan Beber, terlihat bahwa sebagian siswa menggunakan gadget bukan hanya untuk belajar, tetapi juga untuk bermain game dan mengakses media sosial dalam waktu yang lama. Hal ini menyebabkan menurunnya fokus dalam belajar, munculnya konflik antar teman akibat interaksi di dunia digital, serta kecenderungan untuk mengejek satu sama lain secara online. Dengan demikian, hasil pengamatan memperkuat bahwa meningkatnya kasus *cuberbullying* di kalangan siswa sekolah dasar akibat penggunaan gadget yang berlebihan, sebagai contoh siswa mengirim pesan mengejek, kasar dan menyebarkan foto pribadi orang lain hingga di buat jadi stiker. (Sugiyono, 2019). Untuk menyelesaikan masalah ini, dibutuhkan upaya nyata berupa pendidikan tentang cyber bullying. Pendidikan dapat dilakukan dengan berbagai kegiatan seperti presentasi mengenai bahaya penggunaan gadget, kuis interaktif, serta praktikum berupa gambar yang menjelaskan dampak negatif penggunaan gadget. Dengan cara ini, siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan, tetapi juga secara aktif terlibat dalam memahami materi. Metode ini diharapkan lebih efektif dalam membentuk kesadaran anak terhadap bahaya *cyberbullying* dan penggunaan gadget secara bijak (Nasrullah, 2017).

Kegiatan ini menggunakan cara penyuluhan dengan pendekatan edukatif dan melibatkan partisipasi siswa untuk menjelaskan dan mengatasi masalah yang terjadi di kalangan anak-anak SD. Penyuluhan dilakukan di SDN Desa Halimpu, Kecamatan Beber, karena lokasi ini dianggap mewakili kondisi anak-anak generasi digital di daerah pedesaan yang juga terpengaruh oleh teknologi modern. Melalui penyuluhan ini, siswa tidak hanya mendapatkan pengetahuan tentang dampak negatif penggunaan gadget secara berlebihan, tetapi juga diajak untuk aktif dalam memahami dan mencegah tindakan cyber bullying di sekolah. Penyuluhan

dilakukan dengan beberapa kegiatan, seperti presentasi yang menarik, diskusi kelompok, kuis edukatif, dan kegiatan menggambar dengan tema bahaya gadget dan cyber bullying. Pendekatan yang menyenangkan dan komunikatif ini diharapkan bisa meningkatkan partisipasi siswa dan memudahkan mereka memahami pesan yang disampaikan.

Tujuan utama dari kegiatan penyuluhan ini adalah meningkatkan kesadaran siswa mengenai risiko penggunaan gadget berlebihan serta bahaya *cyberbullying*. Selain itu, penyuluhan ini diharapkan dapat menjadi langkah nyata dalam memperkuat pemahaman tentang *cyberbullying* di tingkat SD, mendorong perilaku bertanggung jawab dalam penggunaan teknologi, serta menciptakan lingkungan belajar yang aman dan sehat bagi anak-anak generasi digital (Moleong, 2017; Ybarra & Mitchell, 2014).

METODE

Kegiatan ini diadakan untuk menganalisis dan memberikan pemahaman tentang bahaya penggunaan gadget secara berlebihan serta dampaknya berupa *cyberbullying* pada generasi digital. Lokasi kegiatan difokuskan di SDN Desa Halimpur, Kecamatan Beber, sebagai contoh siswa sd yang berjumlah 40 siswa di lingkungan pedesaan yang mulai terpapar teknologi digital. Metode yang digunakan adalah penyuluhan, dengan pendekatan edukatif dan pendidikan interaktif melalui presentasi, kuis, dan praktikum menggambar yang disesuaikan dengan materi bahaya gadget. Evaluasi dilakukan menggunakan alat ukur yang jelas agar hasilnya dapat dikategorikan secara deskriptif dan terukur. Dengan tahapan kegiatan :

1. Persiapan

Tahap awal dimulai dengan mengamati perilaku siswa di SDN Desa Halimpur, Kecamatan Beber, yang mulai sering menggunakan gadget untuk bermain game, menonton video, atau berinteraksi di media sosial. Dari hasil observasi tersebut, ditemukan beberapa masalah terkait *cyberbullying*, seperti mengejek teman di media sosial, mengirim stiker yang menyindir atau tidak sopan, serta membagikan komentar negatif di grup kelas online. Peristiwa ini menunjukkan bahwa sebagian siswa belum tahu bagaimana berkomunikasi dengan sopan di dunia digital.

Kemudian dilakukan kesepakatan dengan pihak sekolah dan guru untuk menentukan jadwal kegiatan serta memastikan persiapan sarana seperti ruang kelas, alat presentasi, dan alat bantu menggambar. Materi penyuluhan disiapkan dalam bentuk PowerPoint interaktif, soal kuis sederhana, serta lembar gambar edukatif dengan kata kunci seperti “tidur terganggu,” “stres,” dan “perundungan online.” Ketiga media ini dibuat agar siswa lebih mudah memahami bahaya penggunaan gadget terlalu lama serta dampak dari perbuatan *cyberbullying*.

2. Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan dilakukan dalam tiga sesi utama, yaitu sesi presentasi, kuis edukatif, dan praktikum menggambar.

- a. Sesi presentasi berlangsung selama sekitar 30 menit menggunakan media PowerPoint yang berisi penjelasan mengenai dampak negatif penggunaan gadget secara berlebihan, definisi *cyberbullying*, dan contoh-contoh nyata yang relevan dengan kehidupan siswa. Sesi ini dilakukan secara interaktif dengan sesi tanya jawab agar siswa lebih terlibat langsung.
- b. Sesi kuis dilakukan setelah sesi presentasi. Siswa diberikan 5 soal yang sederhana untuk mengukur tingkat pemahaman mereka. Setiap soal diberi skor antara 0 hingga 5, dengan total skor maksimal 25. Kriteria lulus ditentukan dengan minimal 18 poin (sama dengan 72%), sebagai indikasi bahwa siswa memahami materi penyuluhan secara dasar.
- c. Sesi praktikum menggambar dilakukan dengan meminta siswa menggambar berdasarkan kata kunci yang sudah disediakan, seperti “tidur terganggu”, “stres”,

“perundungan online”, dan “teman sedih karena ejekan”. Kegiatan ini membantu siswa mengungkapkan pemahaman mereka secara visual. Gambar yang dibuat dinilai berdasarkan tiga aspek, yaitu kreativitas, kesesuaian dengan tema, dan kemampuan menyampaikan pesan edukatif, dengan skor 0 hingga 5 untuk setiap aspek.

3. Evaluasi

Penilaian terhadap kegiatan dilakukan dengan menggunakan kriteria evaluasi berupa penjelasan deskriptif untuk setiap sesi:

- a. Presentasi power point: Dilihat dari tingkat keterlibatan siswa dalam bertanya, menjawab, atau menyampaikan pendapat.
- b. Kuis interaktif : Digunakan untuk mengetahui ketajaman ingatan dan pemahaman terhadap materi yang telah di sampaikan
- c. Praktikum Gambar: Dilihat dari kemampuan siswa dalam menghubungkan gambar dengan kata kunci yang diberikan.

Tabel 1. Aspek Penilaian dan Indikator Keberhasilan Penyuluhan

Aspek penilaian	Indikator keberhasilan	Keterangan
Partisipasi persentasi	$\geq 70\%$ siswa aktif	Interaksi berjalan baik
Kuis interaktif	$\geq 75\%$ siswa nilai ≥ 18	Pemahaman dan daya ingat cukup baik
Praktikum menggambar	$\geq 75\%$ siswa sesuai tema	Pesan visual tersampaikan

4. Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan penyuluhan mengenai dampak penggunaan gadget berlebihan dan pencegahan cyberbullying di kalangan siswa sekolah dasar dapat dilihat dari meningkatnya pemahaman siswa terhadap penggunaan gadget secara bijak, perubahan sikap dan perilaku yang lebih positif dalam berinteraksi di dunia maya, serta menurunnya tindakan saling mengejek atau menghina melalui media digital. Keberhasilan juga tampak dari tingginya partisipasi dan antusiasnya siswa selama kegiatan berlangsung, kemampuan mereka menjelaskan kembali materi yang disampaikan.

Selain peningkatan pengetahuan, mereka mulai menyadari pentingnya menghormati teman dalam berkomunikasi secara daring, serta memahami dampak dari tindakan perundungan online. Dengan hasil tersebut, kegiatan ini dapat menjadi contoh penyuluhan edukatif yang berbasis interaktif untuk meningkatkan pemahaman tentang etika bermedia di kalangan siswa SD, khususnya di lingkungan desa seperti SDN Desa Halimpur, Kecamatan Beber.

HASIL

Tahap persiapan dimulai dengan observasi terhadap cara siswa SDN Desa Halimpur, Kecamatan Beber berinteraksi. Dari observasi tersebut, terlihat bahwa sebagian besar siswa sudah memakai gadget, seperti bermain game, menonton video, atau berkomunikasi di media sosial. Dari hasil observasi, beberapa sikap siswa menunjukkan adanya indikasi cyberbullying, seperti mengejek teman di media sosial, mengirim stiker atau emoji yang membuat orang merasa tidak nyaman, serta menulis komentar negatif di grup kelas secara daring. Hal ini menunjukkan bahwa siswa belum tahu dengan baik cara beretika saat berinteraksi di dunia digital. Selain itu, persiapan kegiatan juga melibatkan komunikasi dengan pihak sekolah dan

para guru untuk menentukan jadwal pelaksanaan, penggunaan ruangan kelas, serta perjanjian mengenai aturan yang berlaku selama kegiatan. Materi penyuluhan disiapkan dalam bentuk presentasi PowerPoint yang interaktif, kuis singkat, dan lembar kerja menggambar dengan tema bahaya penggunaan gadget. Pemilihan media tersebut didasarkan pada karakteristik siswa SD, agar lebih menarik dan membantu mereka belajar secara aktif.

Kegiatan penyuluhan dilakukan dalam tiga tahap utama, yaitu presentasi interaktif, kuis edukatif, dan praktikum menggambar.

Dalam tahap presentasi, para siswa tampak tertarik dan antusias mendengarkan penjelasan mengenai pengertian gadget, dampak negatif penggunaannya secara berlebihan, serta konsep cyberbullying. Aktivitas ini berlangsung selama 30 menit, dan sebagian besar siswa mampu mengikuti sesi tersebut dengan baik. Dari pengamatan, ada 28 dari 40 siswa (70%) yang secara aktif berpartisipasi dalam presentasi. Setelah sesi presentasi, siswa diberikan kuis edukatif yang berisi lima pertanyaan untuk menguji pemahaman mereka terhadap materi yang diberikan. Setiap soal memiliki skor antara 0 hingga 5, dengan nilai maksimal 25. Dari hasil penilaian, 31 siswa (77,5%) mendapatkan skor minimal 18 poin (setara 72%), yang merupakan batas kelulusan. Ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa berhasil memahami materi yang disampaikan.

Selanjutnya, pada praktikum menggambar, siswa diberikan lembar gambar yang berisi kata kunci seperti "tidur terganggu," "stres," dan "perundungan online." Kegiatan ini berlangsung selama 20 menit, dan hasilnya menunjukkan bahwa 30 siswa (75%) mampu menggambarkan situasi yang berkaitan dengan pesan edukatif. Gambar yang dibuat para siswa menunjukkan pemahaman mereka mengenai dampak buruk penggunaan gadget, seperti rasa lelah, kehilangan waktu belajar, hingga perilaku tidak sopan di media sosial.

Evaluasi kegiatan dilakukan untuk mengetahui seberapa efektif penyuluhan yang diberikan. Evaluasi ini dilakukan berdasarkan tiga aspek, yaitu partisipasi siswa, pemahaman melalui kuis, dan kemampuan ekspresif melalui gambar.

- a. Partisipasi Siswa: Dari total siswa, sebanyak 70% menunjukkan partisipasi aktif selama presentasi. Mereka aktif bertanya, menjawab pertanyaan, dan ikut serta dalam diskusi.
- b. Kuis interaktif : Hasil kuis menunjukkan nilai rata-rata sebesar 19,2 dari skala 25. Angka ini menunjukkan bahwa siswa memahami dengan baik materi tentang bahaya gadget dan cyberbullying.
- c. Praktikum Menggambar: Dari jumlah siswa, sekitar 75% mampu menyampaikan pesan edukatif melalui gambar dengan baik. Hal ini menunjukkan bahwa mereka benar-benar memahami topik penyuluhan yang diberikan.

Tabel 2. Capaian Penyuluhan Siswa

Aspek penilaian	Indikator keberhasilan	Capaian	Keterangan
Partisipasi persentasi	$\geq 70\%$ siswa aktif	70%	Tercapai
Kuis interaktif	$\geq 75\%$ siswa nilai ≥ 18	77,5%	Tercapai
Praktikum menggambar	$\geq 75\%$ siswa sesuai tema	75%	Tercapai

Secara keseluruhan, kegiatan penyuluhan tersebut bisa dikatakan berhasil dan efektif. Dari 40 siswa yang mengikuti kegiatan tersebut, sebagian besar sudah memahami bahaya memakai gadget secara berlebihan serta mengenali tindakan cyberbullying. Indikator keberhasilan menunjukkan bahwa tingkat pemahaman siswa terhadap materi mencapai 77,5%, partisipasi aktif mencapai 70%, dan kemampuan dalam membuat visual edukatif mencapai 75%.

Selain peningkatan pengetahuan, siswa juga menunjukkan perubahan sikap yang lebih positif setelah mengikuti kegiatan. Mereka mulai menyadari pentingnya menggunakan gadget dengan bijak, menghormati teman dalam berkomunikasi secara daring, serta memahami

dampak psikologis dari tindakan perundungan online. Dengan hasil tersebut, kegiatan ini dapat menjadi contoh penyuluhan edukatif yang berbasis interaktif untuk meningkatkan literasi digital dan etika bermedia di kalangan siswa SD, khususnya di lingkungan desa seperti SDN Desa Halimpur, Kecamatan Beber.

PEMBAHASAN

Pertumbuhan populasi di SDN Desa Halimpur, Kecamatan Beber, menunjukkan bahwa siswa SD di lingkungan pedesaan telah terpengaruh oleh teknologi digital. Meskipun penggunaan gadget memberikan manfaat dalam akses informasi dan hiburan, hasil observasi menunjukkan bahwa siswa belum memahami etika dan batasan dalam berinteraksi di dunia maya. Temuan ini sejalan dengan pendapat Ybarra & Mitchell (2014) yang menyatakan bahwa anak-anak dan remaja merupakan kelompok paling rentan terhadap praktik cyberbullying karena kurangnya kesadaran terhadap risiko komunikasi daring dan lemahnya kontrol sosial di ruang digital.

Kegiatan penyuluhan yang dilakukan dengan metode interaktif melalui presentasi, kuis, dan praktikum terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa 77,5% siswa mencapai nilai pemahaman di atas kriteria ketercapaian, dan 75% siswa mampu mengekspresikan pemahaman mereka secara visual melalui gambar yang sesuai tema. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang memadukan unsur visual dan partisipatif mampu meningkatkan daya serap informasi. Temuan ini diperkuat oleh teori Dale (1969) dalam Cone of Experience, yang menjelaskan bahwa siswa akan lebih mudah memahami konsep abstrak apabila disertai pengalaman langsung dan aktivitas visual, bukan sekadar mendengarkan penjelasan verbal. Selain itu, tingkat partisipasi aktif siswa sebesar 70% selama penyuluhan menunjukkan bahwa pendekatan komunikatif dan kolaboratif lebih efektif dibandingkan ceramah satu arah. Hal ini sesuai dengan pandangan Moleong (2017) yang menegaskan bahwa kegiatan edukatif yang bersifat interaktif dapat menggali pemahaman peserta secara lebih mendalam karena melibatkan proses komunikasi dua arah. Dengan demikian, siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi juga berkesempatan untuk mengemukakan pendapat, bertanya, dan memberikan refleksi terhadap perilaku mereka sendiri dalam menggunakan gadget.

Hasil kegiatan juga memperlihatkan bahwa siswa mulai memahami bentuk-bentuk cyberbullying sederhana yang sering mereka temui, seperti mengejek melalui media sosial, mengirim stiker tidak pantas, atau menyebarkan komentar yang menyenggung. Pemahaman ini penting karena pada usia sekolah dasar, anak sedang berada dalam tahap perkembangan moral dan sosial. Menurut Piaget (1952), anak usia 7–12 tahun mulai memahami norma sosial dan konsep benar-salah berdasarkan interaksi dengan lingkungan. Dengan adanya penyuluhan, siswa dapat memperoleh panduan konkret yang mendorong perubahan perilaku yang dapat diterima secara sosial di dunia digital. Oleh karena itu, hasil penyuluhan ini dapat menjadi dasar bagi sekolah untuk mengembangkan program penyuluhan secara berkelanjutan yang melibatkan seluruh elemen sekolah.

Pertumbuhan populasi mendukung teori Vygotsky (1978) tentang konstruktivisme sosial, yang menjelaskan bahwa pembelajaran terjadi melalui interaksi sosial dan kolaborasi antara individu dengan lingkungan sosialnya. Dalam konteks penyuluhan ini, siswa tidak hanya belajar dari guru atau fasilitator, tetapi juga dari teman sebangku melalui diskusi dan kegiatan bersama. Proses ini merupakan bentuk scaffolding yang membantu mereka memahami etika berkomunikasi di dunia digital dan menginternalisasi nilai moral melalui pengalaman sosial. Anak usia sekolah dasar sedang membangun rasa percaya diri dan kompetensi sosial melalui aktivitas belajar dan interaksi dengan teman. Ketika anak terlibat dalam cyberbullying, baik sebagai pelaku maupun korban, hal ini dapat mengganggu perkembangan kepercayaan diri dan

hubungan sosialnya. Melalui penyuluhan, anak-anak diarahkan untuk membangun hubungan sosial yang positif dan saling menghargai dalam komunikasi daring.

Selain itu, teori Gardner (1983) tentang Multiple Intelligences juga mendukung pendekatan yang digunakan dalam penyuluhan ini. Kegiatan menggambar dan berdiskusi melatih kecerdasan visual-spasial dan interpersonal siswa, yang berperan dalam membantu mereka memahami perasaan korban cyberbullying serta mengekspresikan pesan moral secara kreatif. Dengan demikian, kegiatan penyuluhan ini tidak hanya meningkatkan pengetahuan kognitif, tetapi juga mengembangkan empati dan kecerdasan emosional siswa.

Pertumbuhan populasi secara keseluruhan, kegiatan penyuluhan ini membuktikan bahwa metode pendidikan berbasis interaksi sosial dan aktivitas kreatif mampu meningkatkan kesadaran dan pemahaman siswa terhadap bahaya penggunaan gadget secara berlebihan serta risiko cyberbullying. Teori-teori yang mendasari kegiatan ini, seperti Cone of Experience dari Dale, konsep interaksi edukatif dari Moleong, teori perkembangan moral dari Piaget, Social Constructivism dari Vygotsky, Social Learning dari Bandura, Psychosocial Development dari Erikson, Multiple Intelligences dari Gardner, serta teori pendidikan karakter dari Lickona, menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang aktif, visual, dan partisipatif sangat efektif bagi anak usia sekolah dasar. Dengan demikian, kegiatan ini tidak hanya memberikan pengetahuan, tetapi juga membentuk sikap dan perilaku positif siswa dalam menggunakan teknologi secara bertanggung jawab.

Gambar 1. Proses Penyuluhan *cyberbullying*



Pemaparan materi menggunakan Power Point



Permainan kuis untuk mengasah ingatan siswa



Hasil gambar kreasi siswa

KESIMPULAN

Kegiatan penyuluhan tentang bahaya penggunaan gadget secara berlebihan dan risiko *cyberbullying* pada generasi digital telah menunjukkan hasil yang sesuai dengan tujuan yang direncanakan. Berdasarkan hasil observasi, pelaksanaan, dan evaluasi, ditemukan bahwa sebagian besar siswa SD di Desa Halimpu sudah terbiasa menggunakan gadget, namun belum memiliki pemahaman yang memadai terkait etika berkomunikasi di dunia maya. Melalui metode penyuluhan yang interaktif dan edukatif, siswa mendapatkan wawasan baru mengenai dampak negatif dari penggunaan gadget yang berlebihan serta pentingnya menjaga sikap sopan dan tanggung jawab dalam aktivitas digital sehari-hari.

Kegiatan ini terbukti efektif dalam meningkatkan kesadaran digital siswa, yang tercermin dari hasil evaluasi: tingkat partisipasi aktif mencapai 70%, pemahaman materi sebesar 77,5%, dan kemampuan mengekspresikan pesan edukatif melalui kegiatan menggambar sebesar 75%. Temuan ini menunjukkan bahwa pendekatan penyuluhan dengan kombinasi presentasi, kuis, dan praktikum menggambar dapat memperkuat pemahaman sekaligus menumbuhkan sikap positif terhadap penggunaan teknologi secara bijak. Secara teoritis, hasil kegiatan ini mendukung pandangan Dale (1969) tentang efektivitas pembelajaran berbasis pengalaman langsung dan visual, serta gagasan Moleong (2017) mengenai pentingnya komunikasi dua arah dalam kegiatan edukatif. Selain itu, teori Piaget (1952) yang menjelaskan bahwa anak usia sekolah dasar berada pada tahap perkembangan moral dan sosial juga relevan, karena pada fase ini siswa membutuhkan bimbingan konkret untuk membentuk perilaku etis di dunia digital. Hasil kegiatan ini pun sejalan dengan penelitian Ybarra & Mitchell (2014) yang menegaskan pentingnya edukasi digital sebagai langkah pencegahan terhadap perilaku *cyberbullying* sejak usia dini.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kegiatan penyuluhan ini merupakan strategi efektif dalam meningkatkan literasi digital, menanamkan etika bermedia, dan mencegah praktik *cyberbullying* di kalangan siswa sekolah dasar. Ke depan, program serupa perlu terus dilaksanakan melalui kerja sama antara sekolah, guru, dan orang tua agar peserta didik mampu menggunakan teknologi secara aman, sehat, dan bertanggung jawab di era digital yang terus berkembang.

DAFTAR PUSTAKA

- Bandura, A. (1977). *Social learning theory*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.
- Dale, E. (1969). *Audio-visual methods in teaching* (3rd ed.). Holt, Rinehart & Winston.
- Erikson, E. H. (1968). *Identity: Youth and crisis*. New York: W. W. Norton & Company.
- Gardner, H. (1983). *Frames of mind: The theory of multiple intelligences*. Basic Books.
- Hinduja, S., & Patchin, J. W. (2019). *Cyberbullying: Identification, prevention, and response*. Cyberbullying Research Center.
- Lickona, T. (1991). *Educating for character: How our schools can teach respect and responsibility*. New York: Bantam Books.
- Livingstone, S., & Helsper, E. J. (2007). Taking risks when communicating on the internet: The role of offline social-psychological factors in young people's vulnerability to online risks. *Information, Communication & Society*, 10(5), 619–644. <https://doi.org/10.1080/13691180701657998>
- Livingstone, S., & Smith, P. K. (2014). Annual research review: Harms experienced by child users of online and mobile technologies: The nature, prevalence and management of sexual and aggressive risks in the digital age. *Journal of Child Psychology and Psychiatry*, 55(6), 635–654. <https://doi.org/10.1111/jcpp.12197>
- Moleong, L. J. (2017). *Metodologi penelitian kualitatif* (Revisi). Bandung: Remaja Rosdakarya.

- Nasrullah, A. (2017). Literasi digital di era globalisasi: Strategi dan implementasi di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(1), 12–20.
- Piaget, J. (1952). *The origins of intelligence in children*. International Universities Press.
- Prensky, M. (2012). *From digital natives to digital wisdom: Hopeful essays for 21st century learning*. Corwin Press.
- Santrock, J. W. (2021). *Child development* (16th ed.). McGraw-Hill Education.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Ybarra, M. L., & Mitchell, K. J. (2014). Online aggressor/targets, youth Internet use, and psychosocial adjustment. *Journal of Child Psychology and Psychiatry*, 45(4), 448–458.