

Edukasi Digital Sebagai Upaya Pencegahan *Cyberbullying* di SD IT An-Nur BPMAA Pekanbaru untuk Mendukung SDGs 4

Tuah Kalti Takwa*, Abdel Aulia Amarfazira, Adinda Laura Fitriana Dinata, Ernisa Sitorus, Fazle Mawla Pasha Pahlefi, Jovita Florencia, Marcel Khairan, Maria Oktaulina Cahyani Naibaho, Maritza Firdhie Kayla, Muhammad Hakiim Sulung, Syifa Anisa Putri, Tita Syafira Salsabila

Universitas Riau, Indonesia
*tuahkalti@lecturer.unri.ac.id

Abstrak. *Cyberbullying* menjadi salah satu tantangan dalam mewujudkan tujuan *Sustainable Development Goals* (SDGs) poin 4, yaitu pendidikan berkualitas yang aman dan inklusif. Perilaku perundungan di dunia maya memberikan dampak negatif terhadap psikologis dan prestasi akademik siswa, khususnya di tingkat sekolah dasar. Artikel ini bertujuan untuk menjelaskan upaya pencegahan *cyberbullying* melalui kegiatan edukasi digital yang dilaksanakan di SD IT An-Nur BPMAA, Kelurahan Sumahilang, Provinsi Riau. Metode yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dengan pelaksanaan sosialisasi, penyuluhan, dan diskusi interaktif bersama siswa. Kegiatan ini difokuskan pada peningkatan literasi digital, pemahaman etika berinternet, serta penguatan sikap saling menghargai di dunia maya. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa lebih dari 90% siswa mulai memahami bahaya *cyberbullying* serta langkah-langkah yang dapat dilakukan untuk mencegahnya, baik sebagai pelaku maupun korban. Temuan ini menegaskan bahwa edukasi digital memiliki peran strategis dalam menciptakan lingkungan belajar yang lebih sehat, sehingga dapat mendukung pencapaian pendidikan berkualitas sesuai target SDGs poin 4.

Kata kunci: *Cyberbullying*, Edukasi Digital, SDGs, Pendidikan Berkualitas, Sekolah Dasar

Abstract. *Cyberbullying* is one of the challenges in achieving Sustainable Development Goal (SDG) 4, which is quality education that is safe and inclusive. Cyberbullying has a negative impact on students' psychological well-being and academic performance, especially at the elementary school level. This article aims to explain efforts to prevent cyberbullying through digital education activities conducted at SD IT An-Nur BPMAA, Sumahilang Village, Riau Province. The method used is a qualitative approach involving socialization, counseling, and interactive discussions with students. The activities focused on improving digital literacy, understanding internet ethics, and strengthening mutual respect in the online world. The results of the activities showed that more than 90% of students began to understand the dangers of cyberbullying and the steps that can be taken to prevent it, both as perpetrators and victims. These findings emphasize that digital education plays a strategic role in creating a healthier learning environment, thereby supporting the achievement of quality education in line with SDG target 4.

Keywords: *Cyberbullying*, Digital Education, SDGs, Quality Education, Elementary School

To cite this article: Takwa, T. K., Amarfazira, A. A., Dinata, A. L. F., et al. 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>

© 2025 Authors

Peer-review under responsibility of the organizing committee of Seminar Nasional Pemberdayaan Masyarakat 2025

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu fondasi penting dalam pembangunan masyarakat yang berkelanjutan. Upaya peningkatan kualitas pendidikan telah menjadi fokus global melalui *Sustainable Development Goals* (SDGs), khususnya poin ke-4 yang menekankan pentingnya pendidikan berkualitas yang inklusif dan aman bagi semua anak. Namun, di era digital saat ini, tantangan baru bermunculan, salah satunya adalah fenomena *cyberbullying*. Perundungan yang terjadi di ruang digital dapat berdampak serius terhadap psikologis maupun akademik siswa, terutama pada jenjang sekolah dasar yang sedang berada dalam tahap perkembangan karakter dan literasi digital.

Sejumlah penelitian sebelumnya menyoroiti bahwa *cyberbullying* bukan hanya merugikan korban secara emosional, tetapi juga mengganggu konsentrasi belajar dan motivasi akademik. Studi Anggraini *et al.* (2024) menegaskan bahwa perilaku perundungan, baik secara langsung maupun di media digital, berimplikasi pada rendahnya kualitas pendidikan siswa. Sementara itu, Agisyaputri *et al.* (2023) menunjukkan bahwa korban *cyberbullying* cenderung mengalami kecemasan, depresi, bahkan trauma jangka panjang. Kajian yang dibahas oleh Effendi (2024) & Firmasyah (2021) juga menggarisbawahi pentingnya keterlibatan sekolah dan orang tua dalam menanamkan etika berinternet serta membangun lingkungan belajar yang aman. Sementara itu, penelitian dari Johnson (2020) menyoroiti peran sentral orang tua dan sekolah dalam membangun fondasi etika berinternet yang positif melalui komunikasi dan pengawasan yang efektif. Hal ini menegaskan bahwa upaya pencegahan *cyberbullying* harus dilakukan sejak dini melalui pendekatan edukatif yang sesuai dengan usia siswa.

Berbeda dengan penelitian terdahulu yang lebih banyak berfokus pada dampak *cyberbullying* dan peran orang tua maupun sekolah dalam menanganinya, artikel ini menawarkan kebaruan ilmiah melalui pendekatan *edukasi digital* secara langsung kepada siswa sekolah dasar. Kegiatan pengabdian masyarakat yang dilakukan berupaya mengintegrasikan literasi digital, pemahaman etika berinternet, dan penguatan sikap saling menghargai sebagai strategi pencegahan *cyberbullying*. Fokus pada siswa sekolah dasar menjadi penting mengingat kelompok usia ini sedang berada pada tahap awal penggunaan media digital, sehingga pembekalan sejak dini dapat mencegah berkembangnya perilaku perundungan di dunia maya.

Permasalahan utama yang diangkat dalam pengabdian masyarakat ini adalah masih minimnya pemahaman siswa sekolah dasar mengenai bahaya *cyberbullying* serta rendahnya keterampilan mereka dalam menghadapi situasi perundungan di ruang digital. Tanpa adanya intervensi edukatif, siswa berpotensi menjadi korban maupun pelaku *cyberbullying* tanpa disadari. Oleh karena itu, kegiatan ini dirancang untuk menjawab kebutuhan tersebut melalui program sosialisasi dan penyuluhan berbasis *fun learning* agar siswa dapat memahami isu ini dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami.

Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk menjelaskan strategi pencegahan *cyberbullying* melalui edukasi digital yang diterapkan di SD IT An-Nur BPMAA, Kelurahan Sumahilang, Provinsi Riau. Pemilihan SD IT An-Nur BPMAA sebagai lokasi kegiatan didasarkan pada pertimbangan kedekatan dan kemudahan akses dari lokasi pelaksanaan Kukerta, sehingga memudahkan koordinasi sekaligus mendukung kelancaran seluruh rangkaian program. Kurniasih *et al.* (2020) menekankan peran literasi media di sekolah dasar dalam menekan potensi *cyberbullying* melalui keterlibatan siswa, guru, dan orang tua. Dengan demikian artikel ini diharapkan dapat memberikan kontribusi praktis dalam pengembangan metode edukasi anti-*cyberbullying* di tingkat sekolah dasar, sekaligus mendukung tercapainya target SDGs poin 4 tentang pendidikan berkualitas yang aman, inklusif, dan bebas dari perundungan.

METODE PENERAPAN

Tulisan ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Pendekatan ini dipilih untuk menggambarkan secara mendalam fenomena sosial berupa *cyberbullying* di kalangan siswa sekolah dasar serta upaya pencegahannya melalui edukasi digital. Kegiatan dilaksanakan dalam bentuk sosialisasi, penyuluhan, dan diskusi interaktif yang bertujuan memberikan pemahaman kepada siswa tentang bahaya *cyberbullying* dan langkah pencegahannya. Materi disampaikan oleh beberapa anggota tim KUKERTA MBKM Kelurahan Sumahilang FISIP UNRI 2025, dengan pengawasan langsung dari Dosen Pembimbing Lapangan (DPL). Pemateri menyajikan topik mengenai literasi digital, etika berinternet, serta pentingnya sikap saling menghargai di dunia maya. Penyampaian dilakukan dengan bantuan media berupa presentasi, tayangan video edukatif, serta sesi tanya jawab interaktif agar siswa lebih mudah memahami materi yang diberikan. Setelah kegiatan sosialisasi selesai, siswa diminta untuk mengisi kuesioner. Tujuannya adalah untuk mengetahui sejauh mana pemahaman mereka setelah mengikuti edukasi digital serta menilai efektivitas kegiatan dalam menumbuhkan kesadaran mengenai pencegahan *cyberbullying*. Hal ini sejalan dengan pendekatan Putri *et al.* (2024) yang menekankan pentingnya layanan informasi preventif berbasis data kuantitatif dan naratif sebagai strategi pencegahan di sekolah.

Fokus kegiatan diarahkan pada pemberian pengetahuan praktis yang sesuai dengan usia siswa sekolah dasar. Edukasi ini tidak hanya menekankan pada pemahaman tentang apa itu *cyberbullying* dan bentuk-bentuknya, tetapi juga memberikan penjelasan mengenai dampak psikologis serta sosial yang dapat ditimbulkan. Selain itu, siswa didorong untuk mengembangkan sikap bijak dalam menggunakan media digital, belajar cara melaporkan kasus perundungan di dunia maya kepada guru atau orang tua, serta membiasakan komunikasi yang ramah dan penuh rasa hormat ketika berinteraksi melalui perangkat digital. Dengan demikian, kegiatan ini diharapkan mampu membekali siswa dengan keterampilan dan sikap yang dapat membantu menciptakan lingkungan belajar yang lebih aman dan sehat, sejalan dengan tujuan SDGs poin 4 tentang pendidikan berkualitas.

Partisipan

Kegiatan ini melibatkan siswa kelas 5 dan 6 SD IT An-Nur BPMAA Pekanbaru. Dimana untuk kelas 5 nya berjumlah 46 siswa dan kelas 6 berjumlah 45 siswa. Pemilihan kelompok ini didasarkan pada pertimbangan tim mahasiswa Kukerta bersama pihak SD IT An-Nur BPMAA Pekanbaru. Siswa pada jenjang ini dianggap sudah mulai aktif menggunakan perangkat digital maupun media sosial, sehingga lebih relevan diberikan edukasi mengenai pencegahan *cyberbullying*.

Lokasi dan Waktu

Kegiatan dilaksanakan di ruang kelas 5 dan 6 SD IT An-Nur BPMAA, yang terletak di Kelurahan Sumahilang, Kecamatan Pekanbaru Kota, Kota Pekanbaru, Provinsi Riau. Pemilihan lokasi ini didasarkan pada ketersediaan fasilitas yang mendukung serta rekomendasi pihak sekolah. Penyampaian materi dan pengisian kuesioner dilakukan pada masa pelaksanaan sosialisasi oleh tim KUKERTA MBKM Kelurahan Sumahilang FISIP UNRI 2025, sesuai dengan jadwal yang telah ditetapkan bersama pihak sekolah. Seluruh kegiatan dilaksanakan pada hari Jumat, 18 Juli 2025.

HASIL DAN KETERCAPAIAN SASARAN

Pemaparan Hasil Wawancara dan Kuisisioner/Formulir Survei

Dalam program pencegahan *cyberbullying* untuk mencapai poin 4 SDGs (Pendidikan Berkualitas) di Kelurahan Sumahilang, Tim KUKERTA MBKM 10 SKS FISIP Universitas Riau telah melakukan sosialisasi dan survei kepada peserta yakni para siswa/I Kelas 5 dan 6 SD IT BPMAA AN-NUR Pekanbaru. Pengabdian ini dilakukan melalui penyebaran kuisisioner mengenai *cyberbullying* untuk mengetahui sejauh mana siswa memahami, mengalami, dan merespons fenomena tersebut. Dari hasil pengolahan data, ditemukan beberapa temuan penting yang dapat dijadikan bahan refleksi.

Melalui kuisisioner, tim KUKERTA MBKM 10 SKS di Kelurahan Sumhailang membuat 10 pertanyaan dan disebarkan kepada salah satu kelas yang berjumlah 21 siswa, yaitu kelas 6B, SD IT BPMAA AN-NUR Pekanbaru. Berikut hasil survei yang telah didapat:

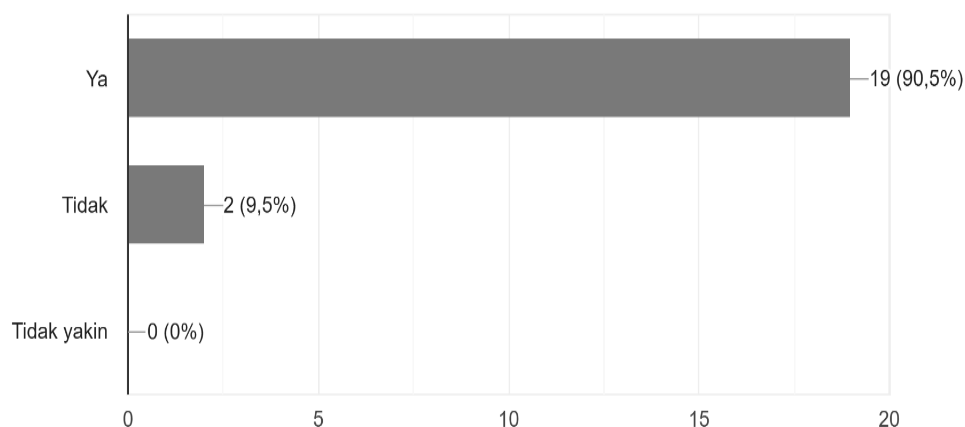
1. Kamu paling sering menggunakan internet untuk apa (pilihan lebih dari 1)?

Berdasarkan hasil kuisisioner, mayoritas responden menggunakan internet untuk bermain game (16 siswa), melakukan komunikasi melalui chat (15 siswa), serta mengakses media sosial seperti TikTok dan Instagram (15 siswa). Selain itu, sebanyak 11 siswa menggunakan internet untuk menonton YouTube, sementara sebagian kecil responden (7 siswa) memanfaatkan internet untuk kepentingan belajar. Temuan ini menunjukkan bahwa internet telah menjadi ruang multifungsi bagi siswa-siswi, terutama dalam hal hiburan, komunikasi, dan pendidikan. Aktivitas yang paling dominan adalah hiburan dan interaksi sosial, sedangkan penggunaan internet untuk tujuan belajar masih relatif rendah dibandingkan fungsi lainnya.

2. Berapa lama biasanya kamu menggunakan internet setiap hari?

Dari sisi durasi penggunaan internet, berdasarkan hasil pengabdian hampir dari separuh responden (10 orang) menggunakan internet lebih dari 4 jam per hari. Sebanyak 6 orang menggunakan internet selama 3–4 jam, 4 orang selama 1–2 jam, dan hanya 1 orang yang menggunakan internet kurang dari 1 jam. Data ini memperlihatkan tingginya intensitas penggunaan internet dikalangan siswa yang tentu berpotensi memperbesar kemungkinan terpapar *cyberbullying*.

3. Apakah kamu tahu apa itu *cyberbullying*?



Gambar 1. Grafik Siswa yang mengetahui *cyberbullying*

Hasil penelitian dalam hal pengetahuan tentang *cyberbullying*, hampir seluruh responden (19 orang) menyatakan mengetahui apa itu *cyberbullying*, sementara hanya 2 orang yang tidak mengetahuinya. Hal ini menunjukkan bahwa kesadaran akan istilah *cyberbullying* cukup tinggi di kalangan siswa.

4. Apakah kamu pernah melihat orang lain di-bully di internet?

Hasil penelitian terkait pengalaman melihat orang lain di-bully di internet masih cukup sering terjadi. Sebanyak 14 responden mengaku kadang-kadang melihat kasus tersebut, 4 orang sering, 1 orang pernah sekali, dan hanya 2 orang yang tidak pernah sama sekali. Fakta ini menandakan bahwa *cyberbullying* merupakan fenomena nyata yang terlihat dalam keseharian siswa di ruang digital.

5. Apakah kamu pernah mengalami *cyberbullying*?

Berdasarkan hasil penelitian, pengalaman sebagian besar responden (14 orang) mengaku tidak pernah mengalaminya. Namun, terdapat 3 orang yang pernah sekali, 3 orang kadang-kadang, dan 1 orang yang sering menjadi korban.

6. Dimana kamu pernah mengalami hal tersebut?

Hasil penelitian dari sisi media yang digunakan, kasus *cyberbullying* paling banyak dilaporkan terjadi di aplikasi *WhatsApp* (3 orang), media sosial seperti *Instagram* atau *TikTok* (2 orang), serta grup game online. Menariknya, lebih dari separuh responden (11 orang) menyatakan sama sekali tidak pernah mengalami *cyberbullying*.

7. Apakah kamu pernah mem-bully orang lain di internet, walaupun hanya bercanda?

Berdasarkan penelitian sebanyak 9 orang mengaku pernah mem-bully orang lain di internet, baik secara sengaja maupun dengan alasan bercanda. Sementara itu, 6 orang menyatakan tidak yakin atau tidak sengaja, dan 6 orang menyatakan tidak pernah sama sekali. Data ini mengindikasikan bahwa meskipun sebagian besar mengetahui dampak *cyberbullying*, masih ada kecenderungan siswa untuk melakukan hal tersebut, bahkan dengan dalih bercanda.

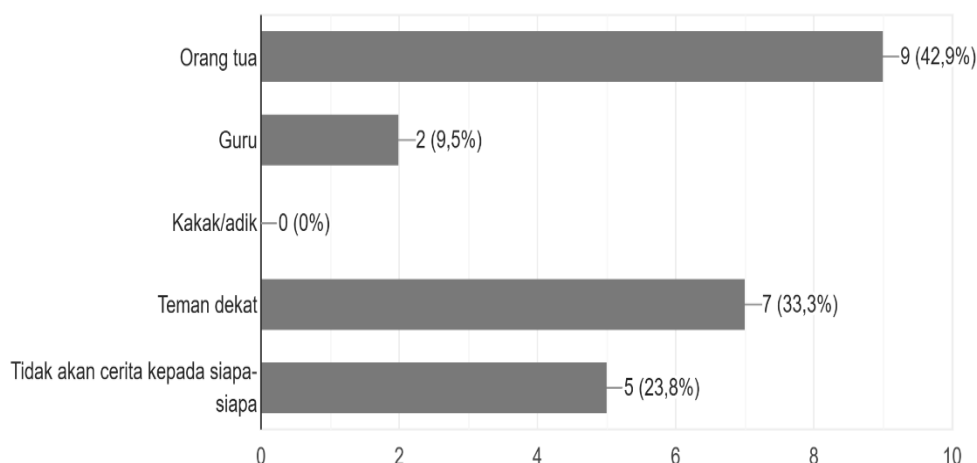
8. Apa yang akan kamu lakukan apabila melihat seseorang di-bully di internet?

Hasil penelitian mengenai reaksi saat melihat teman di-bully, sebagian besar responden (10 orang) memilih untuk membela atau membantu korban. Sebanyak 4 orang memilih menasehati pelaku, 4 orang lainnya memilih diam, sementara 3 orang memilih melaporkan kepada guru atau orang tua. Hal ini menunjukkan adanya variasi dalam respon siswa dan sebagian besar berpihak pada korban.

9. Menurutmu, apa dampak *cyberbullying* terhadap korban?

Berdasarkan hasil penelitian sebagian besar responden menilai bahwa korban akan merasa sedih, takut menggunakan internet, merasa sendiri, bahkan tidak mau sekolah. Hanya sedikit responden yang menilai bahwa *cyberbullying* tidak berdampak besar. Dengan demikian, dapat dipahami bahwa siswa cukup peka terhadap dampak negatif dari fenomena ini.

10. Jika kamu di-bully di internet, siapa yang akan kamu ceritakan terlebih dahulu?



Gambar 2. Grafik pengaduan siswa terhadap *cyberbullying*

Berdasarkan hasil penelitian mayoritas responden akan menceritakan kepada orang tua (8 orang) atau teman dekat (6 orang). Namun, 4 orang memilih untuk tidak bercerita kepada siapa pun, sedangkan sebagian kecil lainnya memilih guru (2 orang). Temuan ini memberikan gambaran bahwa dukungan sosial dari keluarga dan teman sebaya menjadi faktor penting dalam menghadapi *cyberbullying*.

Sosialisasi dan Edukasi Pencegahan *Cyberbullying*

Kegiatan sosialisasi dan edukasi pencegahan *cyberbullying* dilaksanakan pada tanggal 18 Juli 2025 di SD IT An-Nur BPMAA, Kelurahan Sumahilang, Kota Pekanbaru. Pelaksanaan kegiatan dilakukan dalam satu hari, dengan sistem dua sesi yang terpisah. Sesi pertama berlangsung pada pukul 10.00 hingga 11.30 WIB untuk siswa kelas 5, sedangkan sesi kedua dilaksanakan pada pukul 13.00 hingga 14.30 WIB khusus untuk siswa kelas 6. Pembagian waktu ini disepakati bersama pihak sekolah dengan pertimbangan agar masing-masing angkatan dapat menerima materi secara lebih fokus, tanpa adanya kontak langsung antara kelas 5 dan 6, sehingga suasana kegiatan tetap kondusif.



Gambar 3. Sesi penjelasan materi dan sesi tanya jawab

Pada sesi pertama, sosialisasi bersama siswa kelas 5 diawali dengan *ice breaking* untuk mencairkan suasana. Setelah itu pemateri menyampaikan penjelasan singkat mengenai *cyberbullying*, dampaknya, serta cara sederhana untuk mencegahnya. Bagian yang menjadi ciri khas dari sesi kelas 5 adalah adanya *fun games* berupa permainan tebak situasi, di mana pemateri memberikan contoh skenario perundungan di dunia maya, kemudian siswa diminta menilai apakah situasi tersebut termasuk *cyberbullying* atau tidak, serta bagaimana cara menanggapi. Aktivitas ini membuat siswa lebih antusias karena mereka bisa belajar melalui permainan sekaligus melatih kepekaan dalam mengenali perilaku *cyberbullying*.



Gambar 4. Pengisian kuesioner

Pada sesi kedua bersama siswa kelas 6, kegiatan berlangsung dengan format yang lebih mendalam. Setelah pengenalan, pemateri menyampaikan materi inti tentang definisi, bentuk, serta dampak *cyberbullying*. Penyampaian diperkaya dengan tayangan *short movie* edukatif dan diskusi interaktif yang mengajak siswa mengaitkan materi dengan pengalaman nyata di media sosial, aplikasi chat, maupun game online. Selain itu, sesi juga dilengkapi dengan kuis singkat untuk menguji pemahaman siswa, di mana siswa yang berhasil menjawab diberikan hadiah kecil sebagai apresiasi. Di akhir sesi, siswa kelas 6 diminta mengisi kuesioner, yang berfungsi untuk mengetahui sejauh mana pemahaman mereka setelah mengikuti sosialisasi sekaligus sebagai bahan evaluasi kegiatan.

Secara keseluruhan, kegiatan sosialisasi yang dilaksanakan pada tanggal 18 Juli 2025 ini berjalan dengan lancar dan berhasil menciptakan suasana belajar yang aktif, interaktif, serta menyenangkan. Hasil kuesioner menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa mengenai apa itu *cyberbullying*, bagaimana bentuk dan dampaknya, serta langkah-langkah pencegahan yang dapat mereka lakukan, baik sebagai korban maupun sebagai saksi. Dengan demikian, kegiatan ini menjadi langkah nyata dalam menciptakan lingkungan belajar yang aman dan sehat serta mendukung pencapaian SDGs poin 4 tentang pendidikan berkualitas yang inklusif dan bebas dari perundungan, baik di dunia nyata maupun dunia maya.

KESIMPULAN

Kegiatan edukasi digital di SD IT An-Nur BPMAA menunjukkan bahwa sosialisasi melalui fun learning, diskusi interaktif, dan kuesioner mampu meningkatkan pemahaman siswa mengenai definisi, bentuk, serta dampak *cyberbullying*. Temuan ini menegaskan bahwa pendekatan edukatif berbasis literasi digital dapat menjadi strategi efektif dalam mencegah *cyberbullying* sejak dini serta mendukung terwujudnya pendidikan berkualitas sesuai target SDGs poin 4.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih diucapkan kepada seluruh pihak SD IT BPMA AN-NUR Pekanbaru, Kelurahan Sumahilang, yang telah memfasilitasi dan memberikan kesempatan untuk tim KUKERTA MBKM Kelurahan Sumahilang FISIP UNRI 2025, sehingga kegiatan pengabdian dan semua program dapat terlaksana dengan lancar.

DAFTAR PUSTAKA

- Agisyaputri, E., Nadhirah, N., & Saripah, I. (2023). Identifikasi fenomena perilaku bullying pada remaja. *Jurnal Bimbingan Konseling Dan Psikologi*, 3(1): 19-30.
- Anggraini, Kania, D., & Rozaq, F. H. M. (2024). Peran Undang-Undang Perlindungan Anak dalam Mengatasi Bullying di Sekolah. *Hukum Inovatif: Jurnal Ilmu Hukum Sosial dan Humaniora* 1(4): 17-26.
- Effendi, W. T. (2024). Pola asuh orang tua terhadap perilaku bullying pada anak. *Jurnal Inovasi Media Pembelajaran*, 2(01): 87-92.
- Firmansyah, F. A. (2021). Peran guru dalam penanganan dan pencegahan bullying di tingkat Sekolah Dasar. *Jurnal Al-Husna*, 2(3), 205-216.
- Johnson, L. B. (2020). Parental and School Involvement in Fostering Positive Internet Ethics. *International Journal of Cyber Psychology*, 12(3): 201–215.
- Kurniasih, N., Kuswarno, E., Yanto, A., & Sugiana, D. (2020). Media literacy to overcome cyberbullying: case study in an elementary school in bandung Indonesia. *Library Philosophy and Practice (e-journal)*, 1-8.

Putri, Y., Ramadhani, R., & Sutrisno, S. (2024). Cyberbullying prevention information service. *Jurnal Ilmiah Konseling Pendidikan*, 8(1): 35–44. <https://doi.org/10.22437/jikp.v8i1.29875>