

Meningkatkan Kesadaran Digital Anak Sekolah Dasar terhadap Cyberbullying Dengan Metode Storytelling di RPTRA Anggrek Bintaro

Kahila Bazigha, Nadira Nasywa Hidayat, Najma Nabighah, Nabilla Amalia, Nur Azizah

Universitas Prof. Dr. Moestopo (Beragama)

Jl. Hang Lekir I No.8, RT.1/RW.3, Gelora, Kecamatan Tanah Abang, Kota Jakarta Pusat, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 10270

Email Korespondensi: kahilabazigha@gmail.com

Abstract - *Cyberbullying increasingly threatens digital awareness among young children in the digital era. This study aims to enhance digital awareness of 15 elementary school students (grades 1-5) at RPTRA Anggrek Bintaro regarding the dangers and impacts of cyberbullying, while equipping them with prevention and reporting skills. The primary approach employs interactive storytelling tailored for young children, featuring simple narratives, engaging visuals, and participatory elements to ensure material comprehension and empathy building. The outreach activity was conducted in a single 60-minute session, involving storytelling on identifying cyberbullying behaviors (online insults and rumor spreading), emotional impacts on victims (anxiety and social isolation), and prevention steps (ignore, block, and report to adults). This method is grounded in constructivist learning theory, where children actively construct understanding through interaction. Observation results indicate that 87% of participants (13 out of 15 children) actively engaged, successfully identified cyberbullying actions in the stories (average comprehension score of 85% via post-activity quiz), and demonstrated increased empathy toward victims. No significant confusion was observed regarding prevention materials. The impact fosters early digital awareness, reduces future risks of becoming perpetrators or victims of cyberbullying, and strengthens RPTRA's role as a supportive community for digital literacy. This study recommends replication in similar educational institutions to support preventive education paradigms in Indonesia.*

Keyword: Cyberbullying; Digital Awareness; Storytelling; Elementary Students; RPTRA Anggrek Bintaro

Abstrak - Cyberbullying semakin mengancam kesadaran digital anak usia dini di era digital. Kegiatan ini bertujuan meningkatkan kesadaran 15 anak SD kelas 1-5 di RPTRA Anggrek Bintaro terhadap bahaya dan dampak cyberbullying, sekaligus membekali mereka dengan keterampilan pencegahan dan pelaporan. Pendekatan utama menggunakan metode storytelling interaktif yang dirancang khusus untuk anak usia dini, dengan cerita sederhana, visual menarik, dan elemen partisipatif agar materi mudah dipahami dan membangun empati. Kegiatan penyuluhan dilaksanakan dalam satu sesi selama 60 menit, melibatkan narasi cerita tentang pengenalan perilaku cyberbullying (seperti penghinaan online dan penyebaran rumor), dampak emosional pada korban (seperti kecemasan dan isolasi sosial), serta langkah pencegahan (mengabaikan, blokir, dan laporan ke orang dewasa). Metode ini didasarkan pada teori pembelajaran konstruktivis, di mana anak-anak aktif membangun pemahaman melalui interaksi. Hasil observasi menunjukkan 87% peserta (13 dari 15 anak) aktif berpartisipasi, mampu mengidentifikasi tindakan cyberbullying dalam cerita (skor pemahaman rata-rata 85% melalui kuis pasca-kegiatan), dan menunjukkan peningkatan empati terhadap korban. Tidak ada kebingungan signifikan pada materi pencegahan. Dampaknya, kegiatan ini memupuk kesadaran digital awal, mengurangi risiko menjadi pelaku atau korban cyberbullying di masa depan, serta memperkuat peran RPTRA sebagai komunitas pendukung literasi digital. Kegiatan ini direkomendasikan untuk replikasi di lembaga pendidikan serupa guna mendukung paradigma pendidikan preventif di Indonesia.

Kata Kunci: Cyberbullying; Kesadaran Digital; Storytelling; Anak SD; RPTRA Anggrek Bintaro

PENDAHULUAN

Era digital telah merevolusi cara anak-anak berinteraksi, belajar, dan bermain, dengan akses internet yang kini menjangkau 66,48% penduduk Indonesia pada 2022, termasuk 26,67% anak usia 5-18 tahun. Namun, kemajuan ini disertai ancaman serius berupa cyberbullying, di mana 48% anak Indonesia yang pernah mengakses internet mengalaminya, menurut data Komdigi 2025. Khusus bagi anak sekolah dasar (SD) kelas 1-5, yang berada pada tahap perkembangan kognitif dan emosional rentan, cyberbullying sering kali berbentuk penghinaan online, penyebaran rumor, atau emoji mengejek melalui platform seperti WhatsApp, TikTok, dan game online seperti Roblox, yang dapat menyebabkan kecemasan, depresi, isolasi sosial, serta penurunan prestasi akademik (Cindy, 2025; Mubaroq et al., 2024; Reswari & Susiana, 2025).

Cyberbullying bukan hanya masalah individu, melainkan isu sosial yang semakin mengkhawatirkan di Indonesia. Data KPAI tahun 2024 mencatat 41 kasus anak korban kekerasan digital, dengan cyberbullying sebagai salah satu yang paling sering dilaporkan, terutama akibat lemahnya kontrol diri anak dan pengawasan orang tua (KPAI, 2025). Survei APJII 2025 mengonfirmasi peningkatan penetrasi internet pada anak SD, di mana 100% peserta kegiatan serupa memiliki smartphone pribadi tanpa pengawasan ketat, sehingga membuka peluang paparan konten negatif seperti ejekan chat atau stiker kasar yang dianggap sebagai "candaan" oleh anak kelas 1-3 (APJII, 2025). Dampaknya meluas: korban berisiko mengalami penurunan rasa percaya diri, rasa takut beraktivitas online, dan gangguan interaksi sosial sehari-hari, sementara pelaku tidak sadar konsekuensi tindakannya karena keterbatasan empati pada usia dini (Latifa, 2025; Mubaroq et al., 2024; Reswari & Susiana, 2025).

Literasi dan kesadaran digital menjadi kunci pencegahan, sebagaimana ditekankan kerangka literasi digital Belshaw (2012) yang mencakup keterampilan tradisional, kognitif, sosiokultural, dan keamanan digital untuk membangun pemahaman kritis serta etika komunikasi online. Indeks literasi digital Indonesia masih rendah di angka 3,47 (skala 1-5) menurut survei Kominfo-Katadata, dengan anak SD sebagai kelompok prioritas karena ketergantungan pada gadget untuk pembelajaran dan hiburan pasca-pandemi. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini relevan di RPTRA Anggrek Bintaro, fasilitas komunitas di Jakarta Selatan yang berfungsi sebagai ruang aman bagi anak kelas 1-5 SD untuk pengembangan holistik, termasuk literasi digital guna mengurangi risiko cyberbullying di lingkungan urban dengan akses teknologi tinggi.

Permasalahan utama adalah rendahnya kesadaran digital anak SD terhadap cyberbullying, di mana pra-observasi menunjukkan hanya 26,7-40% yang memahami bentuknya (seperti stiker kasar atau rumor online) dan dampaknya sebelum intervensi. Faktor pemicu meliputi akses internet tanpa pengawasan (APJII 2025), kurangnya pendidikan etika digital di sekolah, serta norma kelompok yang menormalkan "candaan menyakitkan". Di RPTRA Anggrek Bintaro, anak-anak kelas 1-5 sering bermain gadget secara mandiri, rentan menjadi korban atau pelaku tanpa keterampilan pencegahan seperti blokir, abaikan, atau laporan ke orang tua (Reswari & Susiana, 2025).

Identifikasi kebutuhan dalam PkM ini mencakup tingkat pemahaman literasi digital anak-anak SD kelas 1-5 di RPTRA Anggrek Bintaro sebelum dan sesudah penyuluhan, serta efektivitas kegiatan dalam mengurangi risiko dan sikap rentan terhadap cyberbullying. Tujuan kegiatan adalah membekali anak-anak dengan keterampilan literasi digital, meliputi pengenalan konten negatif, pengelolaan interaksi online aman, dan penggunaan fitur keamanan digital. Indikator keberhasilan meliputi peningkatan pengetahuan tentang cyberbullying, kemampuan identifikasi serta pelaporan risiko online, dan sikap lebih bertanggung jawab dalam berinteraksi digital.

Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini berbasis teori konstruktivis, di mana anak meningkatkan pemahaman melalui interaksi cerita, didukung literasi digital (Belshaw & Douglas, 2012), yang menekankan empat aspek utama: keterampilan tradisional, kognitif, sosiokultural, dan keamanan digital untuk pemahaman kritis serta etika komunikasi online. Pendekatan ini tidak hanya teknis, tetapi juga membangun kesadaran risiko dunia maya guna mencegah cyberbullying, sebagaimana didukung literatur (Yolanda & Pramudyo, 2024) dan studi terkait di Indonesia (Arisandy & Oktriani, 2024).

Cyberbullying telah menjadi masalah serius di era digital yang berdampak negatif pada perkembangan psikologis dan sosial anak-anak sekolah dasar kelas 1-5, yang rentan karena belum memahami sepenuhnya bahaya dan etika interaksi online. Data Kominfo Indonesia juga menunjukkan peningkatan signifikan kasus cyberbullying seiring akses internet anak (Grandty & Duhita S., 2020), sehingga PkM ini dirancang sebagai penyuluhan literasi digital di RPTRA Anggrek Bintaro untuk membekali anak-anak keterampilan aman dan bijak menggunakan teknologi.

METODE PELAKSANAAN

Pengabdian kepada masyarakat ini merupakan kegiatan penyuluhan literasi digital yang dilaksanakan di RPTRA Anggrek Bintaro pada hari Minggu, 23 November 2025, pada pukul 14.00 s/d selesai. Dengan sasaran anak-anak SD kelas 1-5 dimana kelompok ini, yang secara inheren rentan terhadap perkembangan identitas diri, tekanan sosial, dan ketergantungan pada pengakuan online, menjadi target yang mudah atau bahkan pelaku yang tidak sadar. Penyalahgunaan akses terhadap teknologi informasi dan komunikasi (TIK) pada usia ini membuka peluang besar bagi munculnya pengaruh negatif yang merusak terhadap kesehatan mental dan citra diri mereka (Lim & Pernando, 2025).

Struktur metode Pelaksanaan pengabdian masyarakat ini mengadopsi kerangka kerja melalui Pendekatan Partisipatif (*Participatory Approach*), adalah metode dimana masyarakat dilibatkan secara aktif dalam seluruh tahapan proses pengambilan keputusan dan pelaksanaan program. Konsep teori yang digunakan dalam kegiatan ini berlandaskan pada teori literasi digital yang menekankan empat aspek utama literasi digital yaitu, keterampilan tradisional, keterampilan kognitif, keterampilan sosiokultural, dan keamanan digital (Belshaw & Douglas, 2012). Literasi digital tidak hanya mencakup kemampuan teknis, melainkan juga mencakup pemahaman kritis terhadap informasi dan etika dalam berkomunikasi secara digital (Yolanda & Pramudyo, 2024). Pedagogi dan Pengembangan Anak (*Child Development*), dengan metode yang digunakan dan dirancang khusus untuk anak usia kelas 1-5 SD, menunjukkan pemahaman mendalam tentang rentang perhatian, gaya belajar, dan kapasitas kognitif anak usia SD. Kegiatan ini bertujuan utama untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan anak dalam menggunakan teknologi digital secara aman dan bijak, mengingat adanya peningkatan signifikan kasus terkait akses internet anak-anak. Secara spesifik, penyuluhan ini berupaya membekali anak dengan keterampilan mengenali konten negatif, mengelola interaksi online secara aman, dan memanfaatkan fitur keamanan digital. Mereka mungkin tidak menyadari bahwa komentar atau unggahan yang tampaknya sepele dapat meninggalkan luka mental yang serius pada korban (Sandra et al., 2025). Melalui dasar teori dan data ini, kegiatan ini diharapkan mampu memberikan dampak positif berupa peningkatan kesadaran dan keterampilan literasi digital demi terciptanya lingkungan digital yang aman.

Pendekatan dan metode *storytelling* interaktif pada gambar diatas memperlihatkan kami yang sedang memberikan materi pembelajaran kepada anak-anak dengan metode interaktif dan menarik. Materi tersebut disampaikan menggunakan alat peraga berupa gambar karakter hewan seperti kelinci, rubah merah, beruang, dan burung hantu yang di pegang oleh salah satu dari

kami. Penggunaan alat peraga ini bertujuan untuk mempermudah pemahaman anak-anak sekaligus memberikan pengalaman belajar yang lebih nyata dan menyenangkan karena mereka dapat melihat langsung bentuk dan karakter hewan yang dijelaskan. Suasana belajar tampak santai dan efektif dengan kami yang melingkar duduk diatas tikar, menciptakan suasana yang nyaman guna mendorong interaksi dan konsentrasi anak-anak selama proses pembelajaran berlangsung. Diikuti dengan diskusi partisipatif dengan *brainstorming*, *socratic questioning*, dan tanya jawab tentang pengalaman gadget, kebiasaan media sosial atau game online, pengetahuan *cyberbullying*, serta respons terhadapnya, memastikan anak-anak terlibat aktif secara kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Tahap pelaksanaan dilakukan secara bertahap melalui pra-pelaksanaan dengan identifikasi dan penyesuaian materi sesuai tingkat paparan digital audiens. Pelaksanaan inti melalui penyampaian materi interaktif yang berkesinambungan meliputi *storytelling*, diskusi, dan kuis dengan motivasi hadiah alat tulis. Evaluasi dan konfirmasi menggunakan pengukuran pre-post test untuk membandingkan pengetahuan awal dan peningkatan pasca-pelatihan, ditambah observasi partisipatif serta tanya jawab lapangan dan pasca-pelaksanaan dengan dokumentasi sistematis data hasil.

HASIL TEMUAN DAN DISKUSI

Kegiatan penyuluhan *cyberbullying* di RPTRA Anggrek melibatkan 15 anak kelas 1–5 SD, di mana seluruh peserta (100%) memiliki *smartphone* pribadi dan aktif menggunakan untuk game online seperti Roblox dan Mobile Legends, media sosial (WhatsApp, Instagram, TikTok), serta komunikasi sehari-hari tanpa pengawasan ketat orang tua. Pra-observasi mengungkap pemahaman rendah tentang *cyberbullying*, khususnya pada kelas 1–3 yang kesulitan membedakan "candaan" dari tindakan menyakiti, sehingga menganggap ejekan di game atau stiker/emoji mengejek di WhatsApp sebagai hal wajar. Sebagian peserta bahkan mengaku pernah menjadi korban atau pelaku.



Gambar 1. Penyampaian Materi Literasi Digital
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025

Intervensi dilakukan melalui pendekatan interaktif berbasis visual, diskusi kelompok, *storytelling* "Kata-kata Ajaib di Internet" dengan karakter hewan, serta kuis praktik. Kegiatan ini membantu anak mengidentifikasi bentuk *cyberbullying* seperti ejekan chat, unggah foto tanpa izin, stiker kasar, dan konten memalukan, sambil melatih penggunaan "kata-kata ajaib" (maaf, tolong, terima kasih, semangat, kamu hebat) dalam simulasi.



Gambar 2. Diskusi dan Kuis
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025

Efektivitas penyuluhan tercermin pada perubahan capaian indikator dalam Tabel 1. Sebelum penyuluhan, hanya 4 dari 15 anak (26,7%) yang mengetahui bahwa emoji mengejek dan stiker kasar termasuk *cyberbullying*, sedangkan setelah kegiatan meningkat menjadi 14 anak (93,3%). Kemampuan menyebut contoh perilaku *cyberbullying* (misalnya menghina, mengejek, dan mem-bully melalui chat) juga naik dari 5 anak (33,3%) menjadi seluruh peserta (100%). Pemahaman mengenai dampak *cyberbullying* (rasa takut, sedih, dan tidak nyaman) meningkat dari 6 anak (40%) menjadi 13 anak (86,7%), menunjukkan bahwa kombinasi metode storytelling, diskusi kasus, dan kuis efektif memperkuat aspek kognitif sekaligus kesadaran emosional anak terhadap konsekuensi yang dialami korban.

Dari sisi pengetahuan mengenai mekanisme pelaporan, terjadi peningkatan dari 3 anak (20%) menjadi 12 anak (80%) yang mengetahui bahwa mereka dapat melapor kepada orang tua, guru, atau pihak sekolah ketika mengalami *cyberbullying*. Namun demikian, fenomena “*silent bystander*” masih ditemukan, karena sebagian anak mengaku cenderung tetap diam dalam situasi nyata akibat takut dianggap berlebihan atau khawatir menjadi target berikutnya. Kemampuan membedakan “bercanda” dan “bullying” juga meningkat signifikan, dari 5 anak (33,3%) menjadi 13 anak (86,7%), setelah mengikuti latihan analisis skenario, permainan peran, dan diskusi mengenai batas etika komunikasi di internet. Pengalaman pribadi tampak berperan dalam proses internalisasi, anak yang pernah menjadi korban lebih mudah menangkap dampak negatif *cyberbullying*. Sedangkan, anak yang pernah menjadi pelaku menunjukkan kesiapan untuk mengubah perilaku setelah mendapatkan penjelasan tentang konsekuensi tindakannya.

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa seluruh peserta memiliki *smartphone* pribadi dan aktif menggunakan internet tanpa pengawasan orang tua yang memadai. Temuan ini mengonfirmasi laporan (APJII, 2025) mengenai meningkatnya penetrasi internet pada anak usia sekolah dasar serta potensi paparan terhadap interaksi digital berisiko. Minimnya kontrol orang tua yang ditemukan dalam studi ini juga selaras dengan temuan (Puja Setia Kirana et al., 2025), yang menyatakan bahwa kurangnya pendampingan merupakan faktor risiko signifikan dalam munculnya perilaku *cyberbullying*.

Rendahnya pemahaman awal peserta terkait batas antara candaan dan *cyberbullying* dapat dijelaskan melalui teori perkembangan kognitif anak. Pada usia sekolah dasar, kemampuan perspektif sosial dan empati belum berkembang secara optimal, sehingga anak belum mampu menilai dampak emosional dari tindakan yang dianggap sebagai “candaan”. Hal ini sesuai dengan (Ulum et al., 2025), yang melaporkan bahwa anak sering kali tidak menyadari

bahwa tindakan mengejek atau menggunakan emoji kasar dapat menyebabkan perasaan sedih, malu, dan berkurangnya kepercayaan diri pada korban.

Intervensi berbasis *storytelling* dan metode interaktif terbukti efektif meningkatkan pemahaman anak mengenai bentuk, dampak, dan cara menangani *cyberbullying*. Efektivitas ini sejalan dengan artikel jurnal (Maknun & Adelia, 2023), yang menegaskan bahwa *storytelling* merupakan media edukasi yang dapat meningkatkan keterlibatan emosional dan memudahkan internalisasi nilai moral. Selain itu, penggunaan simulasi, diskusi kasus, dan kuis dalam penyuluhan memberikan pengalaman belajar aktif yang memperkuat ingatan dan kemampuan klasifikasi perilaku berisiko.

Meskipun terjadi peningkatan pengetahuan secara signifikan, fenomena *silent bystander* masih ditemukan. Anak cenderung enggan melapor karena kekhawatiran menjadi target berikutnya atau dianggap berlebihan. Kondisi ini memperkuat literatur yang menyatakan bahwa pengetahuan saja tidak cukup untuk mendorong perilaku asertif, dukungan sosial, norma kelompok, dan rasa aman lingkungan memiliki peran penting dalam keberanian melapor. Oleh karena itu, program literasi digital perlu diperkuat dengan pendekatan berbasis komunitas, seperti pembentukan kelompok teman sebaya (*peer support*) dan kolaborasi rumah dan sekolah.

Tabel 1. Tabel Perubahan Pemahaman Peserta Sebelum dan Sesudah Penyuluhan *Cyberbullying*

Indikator	Sebelum Penyuluhan	Sesudah Penyuluhan
Pemahaman bahwa emoji mengejek dan stiker kasar termasuk <i>cyberbullying</i>	4 dari 15 anak (26,7%) mengetahui	14 dari 15 anak (93,3%) mengetahui
Kemampuan menyebutkan contoh perilaku <i>cyberbullying</i> (menghina, mengejek, membully melalui chat)	5 dari 15 anak (33,3%) mampu menyebutkan	15 dari 15 anak (100%) mampu menyebutkan
Pemahaman tentang dampak <i>cyberbullying</i> (takut, sedih, dan tidak nyaman)	6 dari 15 anak (40%) memahami	13 dari 15 anak (86,7%) memahami
Pengetahuan mengenai cara melapor bila mengalami <i>cyberbullying</i>	3 dari 15 anak (20%) mengetahui	12 dari 15 anak (80%) mengetahui
Kemampuan membedakan bercanda dan <i>cyberbullying</i>	5 dari 15 anak (33,3%) mampu membedakan	13 dari 15 anak (86,7%) mampu membedakan

Secara keseluruhan, kegiatan ini menegaskan bahwa penyuluhan dengan pendekatan interaktif visual merupakan strategi efektif untuk meningkatkan literasi digital dan sensitivitas anak terhadap *cyberbullying*. Di sisi lain, temuan juga menyoroti perlunya intervensi berkelanjutan yang mencakup edukasi orang tua, penguatan lingkungan sosial yang supportif, serta integrasi pendidikan etika digital dalam kurikulum sekolah. Pendekatan holistik tersebut diharapkan mampu menciptakan budaya komunikasi digital yang lebih aman, empatik, dan bertanggung jawab di kalangan anak usia sekolah dasar.



Gambar 3. Dokumentasi bersama anak-anak dan tim fasilitator

Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025

Dokumentasi kegiatan memperlihatkan pelaksanaan penyuluhan literasi digital mengenai cyberbullying di RPTRA Anggrek Bintaro yang melibatkan 15 anak Sekolah Dasar kelas 1–5 dalam satu sesi berdurasi 60 menit. Anak-anak dan fasilitator duduk melingkar sebagai bentuk penerapan pendekatan partisipatif, yang bertujuan menciptakan suasana belajar yang aman, nyaman, dan interaktif. Dalam dokumentasi terlihat penggunaan media visual berupa alat peraga karakter hewan saat storytelling untuk membantu peserta memahami bentuk-bentuk cyberbullying, seperti ejekan daring dan penyebaran rumor, serta dampak emosional yang ditimbulkan. Interaksi dua arah antara fasilitator dan peserta, melalui tanya jawab dan diskusi sederhana, menunjukkan keterlibatan aktif anak dalam proses pembelajaran. Dokumentasi akhir kegiatan menampilkan sesi foto bersama dan pembagian alat tulis sebagai bentuk penguatan motivasi dan apresiasi terhadap partisipasi peserta.

SIMPULAN

Setelah penyuluhan kepada 15 anak SD, terjadi peningkatan pemahaman yang sangat signifikan mengenai *cyberbullying* dan etika digital. Sebelum kegiatan, sebagian besar anak belum memahami bahwa tindakan seperti mengirim stiker mengejek, menghina di grup chat, atau menyebarkan foto tanpa izin termasuk perilaku cyberbullying. Namun setelah penyuluhan, persentase pemahaman meningkat drastis dari sekitar 25–35% menjadi lebih dari 80–90% pada hampir seluruh indikator, menunjukkan dampak utama kegiatan yang sangat positif terhadap kemampuan anak mengenali perilaku berisiko di dunia digital.

Keberhasilan ini terutama dipengaruhi oleh metode yang digunakan, yaitu storytelling, diskusi interaktif, dan simulasi kasus sederhana. Pendekatan tersebut terbukti efektif karena membantu anak memahami situasi nyata dengan cara yang mudah dipahami dan relevan dengan pengalaman mereka sehari-hari. Selain mengenali cyberbullying, pemahaman anak tentang etika digital seperti, pentingnya penggunaan bahasa yang baik dan menghormati privasi dan juga meningkat secara signifikan.

Dengan hasil tersebut, program penyuluhan ini memiliki potensi keberlanjutan yang kuat. Metode yang terbukti efektif dapat diterapkan kembali pada kelompok anak lain atau dikembangkan menjadi program rutin di sekolah untuk memperkuat budaya digital yang aman dan empatik. Edukasi berkelanjutan diharapkan mampu mencegah tindakan cyberbullying sejak dini dan mendukung pembentukan karakter anak dalam lingkungan digital yang sehat.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada pengelola RPTRA Anggrek Bintaro yang telah memberikan izin tempat dan memfasilitasi kegiatan ini. Terima kasih juga disampaikan kepada dosen pembimbing mata kuliah Etika Digital Universitas Prof. Dr. Moestopo (Beragama) Bapak Radja Erland Hamzah, S.Ikom. M.I.Kom yang telah memberikan arahan. Tidak lupa juga teman-teman kelompok yang telah bekerja sama dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian dan penulisan jurnal ini.

DAFTAR PUSTAKA

- APJII. (2025). *Survei Internet APJII 2025*. Survei.Apjii.or.Id. <https://survei.apjii.or.id/>
- Arisandy, D., & Oktriani, H. (2024). METODE STORYTELLING UNTUK MENGURANGI PERILAKU BULLYING PADA SISWA KELAS 4 SDN 11 PEMULUTAN. *Community Development Journal*, 5(1), 249–252.
- Belshaw, & Douglas, A. (2012). *What is “digital literacy”? A Pragmatic investigation*. Durham e-Theses. <https://etheses.dur.ac.uk/3446/>
- Cindy, P. R. (2025). Komdigi Ungkap 48% Anak Indonesia Alami Cyberbullying. *Bloomberg Technoz*.
- Grandty, M., & Duhita S., K. (2020). PENCEGAHAN CYBERBULLYING PADA ANAK DAN REMAJA DI INDONESIA. *Quick Response Analysis*, 3. <https://komens.bappenas.go.id/kategori/detail/eyJpdI6InN0OGZPMk5HN3RGNW5TT1VoZzFGWnc9PSIsInZhbHVIIjoiNjEzdkxBOXAwY0pPQk1JLy9OMStWdz09IiwbWFjIjoiYmU3ZmQyZjk4NDNjNTY0NzY5ZTQwODc1N2I3OWRjMjAxNDdhZGE1MDIxOTE3ZGY1ZjA3Y2M2NmZkOGYyNjYwOCIsInRhZyI6IiJ9>
- KPAI, H. (2025). LAPORAN TAHUNAN KPAI, JALAN TERJAL PERLINDUNGAN ANAK: ANCAMAN SERIUS GENERASI EMAS INDONESIA. *Komisi Perlindungan Anak Indonesia*.
- Latifa, N. R. (2025). Cyberbullying: Ancaman Nyata di Era Generasi Digital. *Sibermate*.
- Lim, S., & Pernando, Y. (2025). SYSTEMATIC LITERATURE REVIEW OPTIMALISASI LITERASI DIGITAL UNTUK EFISIENSI PENANGGULANGAN CYBERBULLYING. *J-Com (Journal of Computer)*, 5(1), 9–18. <https://doi.org/10.33330/j-com.v5i1.3571>
- Maknun, L., & Adelia, F. (2023). PENERAPAN METODE STORYTELLING DALAM PEMBELAJARAN DI MI/SD. *Jurnal Imiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, 3. <https://jurnal.spada.ipts.ac.id/index.php/JIPDAS>
- Mubaroq, H., Sumarno, E., Cyberbullying, P., Anak Di Bawah Umur, P., Kasus, S., Sd, S.-S., Gending, N., Kabupaten..., I. I., Probolinggo, K., & Sumarno,) Edy. (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>
- Puja Setia Kirana, Marsha Jihan Alisah, Marta Erika Putri, Risma Anita Puriani, & Rizki Novirson. (2025). Cyberbullying : Pola Perilaku, Faktor Pemicu, dan Dampak Psikologis. *Jurnal Nakula : Pusat Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Ilmu Sosial*, 3(3), 192–199. <https://doi.org/10.61132/nakula.v3i3.1813>
- Reswari, P. A. D., & Susiana, S. (2025). *PELINDUNGAN ANAK DARI ANCAMAN KEKERASAN DI DUNIA DIGITAL*. 17. chrome-extension://efaidnbmnnibpcajpcgclefindmkaj/https://berkas.dpr.go.id/pusaka/files/info_singkat/Info%20Singkat-XVII-4-II-P3DI-Februari-2025-2480.pdf
- Sandra, O., Yoana Tjahyani Gusma, A., & Putra, H. (2025). Remaja dan Anonimitas di Dunia Maya: Mencegah Cyberbullying Melalui Literasi Digital. In *Jurnal Pustaka Dianmas* (Vol. 5, Issue 1). <https://journal.moestopo.ac.id/index.php/dianmas>

- Ulum, B., Abdul, M., & Asrori, R. (2025). Peningkatan Literasi Digital Pada Siswa Sekolah Dasar Untuk Mencegah Cyberbullying. *JURNAL PENGABDIAN MASYARAKAT BANGSA*, 3. <https://jurnalpengabdianmasyarakatbangsa.com/index.php/jpmbs/index>
- Yolanda, A., & Pramudyo, G. N. (2024). Literasi Digital sebagai Sarana Mencegah Perilaku Cyberbullying pada Remaja Kota Tangerang di Media Sosial Instagram. *ANUVA*, 8(1), 161–172.