



Article

## **Edukasi Interaktif Berbasis Permainan untuk Meningkatkan Literasi Digital dan Pencegahan Cyber Bullying di Sekolah Dasar**

**Heryani Harahap<sup>1</sup>**, **Laila Syarifah<sup>2</sup>**, **Resti Rianita<sup>3</sup>**, **Putri Zulia Jati<sup>4</sup>**

<sup>1,2,3</sup>Institut Teknologi dan Sains Padang Lawas Utara, Kab. Padang Lawas Utara, Indonesia

<sup>4</sup>Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai, Kab. Kampar, Indonesia

DOI: 10.31004/ jestmc.v4i2

\* Corresponding author:  
[email: raniharahap73@gmail.com]

### **Article Info**

Volume 4 Issue 2  
Received: 20 Juni 2025  
Accepted: 28 Juli 2025  
Publish *Online*: 31 Juli 2025  
*Online*: at [https://jes-  
tm.org/index.php/jestmc](https://jes-tm.org/index.php/jestmc)

#### **KATA KUNCI**

Intimidasi Dunia Maya  
Sosialisasi Interaktif  
Sekolah Dasar

### **Abstrak**

Kurangnya pemahaman siswa sekolah dasar tentang penggunaan teknologi informasi yang bijak menjadi tantangan di era digital. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kesadaran siswa terhadap cyber bullying melalui sosialisasi interaktif di SD Negeri 101630 Portibi. Kegiatan dilakukan selama satu jam kepada 30 siswa kelas 5 dengan metode permainan edukatif dan sesi tanya jawab. Pendekatan ini dirancang sesuai karakteristik perkembangan anak usia sekolah dasar. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan pemahaman siswa dalam mengenali bentuk-bentuk cyber bullying, dampaknya, serta cara mencegahnya. Siswa juga menunjukkan sikap lebih bijak dalam menggunakan teknologi. Pendekatan interaktif terbukti efektif sebagai upaya preventif terhadap perundungan digital. Disarankan agar program sejenis diterapkan secara berkelanjutan dengan melibatkan guru dan orang tua sebagai pendamping dalam literasi digital anak.

## Abstract

### KEYWORDS

*Cyber Bullying;  
Interactive Socializatio;  
Elementary School;*

The lack of elementary school students' understanding of responsible information technology use poses a challenge in the digital era. This study aims to increase students' awareness of cyber bullying through an interactive socialization program at SD Negeri 101630 Portibi. The activity was conducted over one hour with 30 fifth-grade students using educational games and a question-and-answer session. The approach was designed to suit the developmental characteristics of elementary school children. The results showed improved student understanding in recognizing the forms, impacts, and prevention of cyber bullying. Students also demonstrated more responsible behavior in using digital technology. The interactive method proved effective as a preventive effort against digital bullying. It is recommended that similar programs be implemented sustainably with the involvement of teachers and parents in supporting children's digital literacy.

## 1. PENDAHULUAN

Penggunaan teknologi informasi di kalangan anak-anak, terutama siswa sekolah dasar, semakin meluas dalam kehidupan sehari-hari. Teknologi digital memberikan akses luas bagi anak-anak untuk memperoleh informasi, berkomunikasi, dan berinteraksi dengan lingkungan sosialnya. Dalam konteks pendidikan, penerapan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa serta menumbuhkan minat mereka terhadap proses pembelajaran (Fitria, 2020). Namun, kemajuan ini juga menghadirkan tantangan baru, salah satunya adalah maraknya fenomena cyber bullying.

Cyber bullying merupakan bentuk perundungan yang dilakukan melalui media digital, seperti pesan singkat, media sosial, atau aplikasi obrolan. Bentuk kekerasan ini dapat memberikan dampak psikologis yang serius, termasuk rasa takut, cemas, bahkan depresi pada anak-anak. Penelitian menunjukkan bahwa anak-anak sering kali tidak menyadari bahwa mereka sedang menjadi korban atau pelaku cyber bullying, sehingga dampaknya bisa berlangsung lama tanpa penanganan yang tepat (Smith et al., 2008; Kowalski et al., 2012). Oleh karena itu, diperlukan upaya sistematis untuk memberikan pemahaman kepada anak-anak sejak dini terkait etika berkomunikasi di dunia maya.

Sayangnya, upaya pencegahan cyber bullying di tingkat sekolah dasar masih terbatas. Banyak program yang berfokus pada penanganan setelah kasus terjadi, sementara pendekatan edukatif yang bersifat preventif belum banyak dikembangkan. Sosialisasi yang telah dilakukan pun umumnya masih bersifat satu arah dan belum memperhatikan kebutuhan serta karakteristik kognitif anak usia sekolah dasar. Padahal, pendekatan interaktif seperti permainan edukatif dan sesi tanya jawab dinilai lebih efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa mengenai isu sosial tertentu (Sari & Wulandari, 2021).

Berdasarkan latar belakang tersebut, artikel ini bertujuan untuk mengeksplorasi efektivitas metode sosialisasi cyber bullying melalui pendekatan interaktif di sekolah dasar. Penelitian ini melibatkan 30 siswa kelas 5 di SD Negeri 101630 Portibi sebagai subjek kegiatan. Kajian ini berfokus pada sejauh mana metode permainan interaktif dan sesi diskusi dapat meningkatkan kesadaran siswa tentang bahaya cyber bullying serta memberikan bekal praktis dalam upaya pencegahan dini.

## 2. METODE

Kegiatan ini menggunakan pendekatan pendidikan masyarakat melalui metode penyuluhan interaktif yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan kesadaran siswa sekolah dasar terhadap bahaya cyber bullying. Model penyuluhan yang digunakan bersifat deskriptif kualitatif, dengan fokus pada penggambaran proses dan hasil dari sosialisasi yang dilakukan secara langsung kepada siswa.

Sasaran kegiatan ini adalah 30 siswa kelas 5 di SD Negeri 101630 Portibi yang dipilih secara purposive sampling. Proses sosialisasi dilakukan dalam dua tahap, yaitu: (1) permainan edukatif, yang dirancang untuk memperkenalkan konsep cyber bullying, bentuk-bentuknya, serta dampak yang mungkin terjadi; dan (2) sesi tanya jawab, yang memberikan ruang kepada siswa untuk mengeksplorasi pemahaman mereka dan mengemukakan pengalaman pribadi atau pendapat terkait isu perundungan digital.

Data dikumpulkan melalui observasi langsung selama kegiatan berlangsung. Peneliti mencatat tingkat partisipasi siswa, respons verbal dan non-verbal, serta dinamika interaksi antar siswa selama permainan dan sesi diskusi berlangsung. Observasi ini difokuskan untuk melihat adanya perubahan dalam sikap, pemahaman, dan kesadaran siswa terhadap perilaku cyber bullying.

Data yang diperoleh kemudian dianalisis secara deskriptif, dengan tujuan mengidentifikasi pola respons siswa, mengevaluasi efektivitas metode penyuluhan interaktif, serta melihat kontribusi metode ini dalam membentuk sikap preventif terhadap tindakan perundungan di dunia maya.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil observasi menunjukkan bahwa metode sosialisasi *cyber bullying* melalui permainan edukatif dan sesi tanya jawab terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa kelas 5 SD Negeri 101630 Portibi mengenai bahaya perundungan digital. Pelaksanaan sosialisasi secara sistematis turut membentuk sikap empati serta meningkatkan kesadaran siswa terhadap dampak perilaku menyimpang di ruang digital (Ananda, 2021).

Selama kegiatan berlangsung, siswa menunjukkan partisipasi aktif dan antusiasme tinggi. Mereka mampu mengidentifikasi berbagai bentuk *cyber bullying* dan menyebutkan beberapa langkah preventif yang dapat dilakukan. Temuan ini mendukung pernyataan sebelumnya bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi mampu meningkatkan hasil belajar siswa dengan membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah dipahami (Putri, 2020).

Observasi juga mencatat perubahan positif dalam sikap siswa terhadap penggunaan teknologi informasi. Mereka menjadi lebih berhati-hati saat berinteraksi di dunia maya dan menunjukkan rasa empati terhadap korban *cyber bullying*. Hal ini sejalan dengan temuan Kowalski et al. (2012), yang menyatakan:

*“When properly educated, children and teenagers demonstrate increased awareness and are less likely to engage in cyberbullying behaviors, especially when exposed to structured digital literacy programs within the school environment”* (p. 218).

Lebih lanjut, hasil penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa dampak *cyber bullying* terhadap psikologis siswa sekolah dasar dapat mencakup gangguan kecemasan, depresi, hingga penurunan prestasi akademik (Suryani, 2019). Oleh karena itu, integrasi pendidikan karakter melalui pendekatan digital dipandang sebagai strategi yang penting untuk menciptakan lingkungan belajar yang aman, inklusif, dan mendukung tumbuh kembang anak (Nugroho, 2020).

Namun demikian, penerapan metode ini secara berkelanjutan menghadapi beberapa tantangan. Keterbatasan waktu pelaksanaan, kurangnya pelatihan bagi guru, serta dukungan sumber daya yang belum optimal menjadi hambatan tersendiri. Oleh karena itu, perlu adanya dukungan aktif dari pihak sekolah dan orang tua untuk memastikan keberlangsungan program edukasi ini dalam jangka panjang.



Gambar 1 Kegiatan sosialisasi mengenai *cyber bullying* melalui presentasi dan diskusi interaktif bersama siswa kelas 5 SD Negeri 101630 Portibi. Antusiasme siswa terlihat dari partisipasi aktif dalam sesi tanya jawab dan perhatian terhadap materi yang disampaikan.

#### 4. KESIMPULAN

Sosialisasi cyber bullying melalui permainan edukatif dan sesi tanya jawab terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman dan kesadaran siswa sekolah dasar terhadap bahaya perundungan digital. Pendekatan interaktif ini tidak hanya memperkuat pengetahuan siswa, tetapi juga membentuk sikap positif dalam penggunaan teknologi informasi secara aman dan bertanggung jawab.

Agar program edukasi ini dapat berdampak lebih luas dan berkelanjutan, diperlukan dukungan aktif dari sekolah, guru, dan orang tua. Dukungan ini mencakup pengintegrasian materi ke dalam kurikulum, pelatihan pendampingan digital, serta pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak.

##### Rekomendasi:

1. Program sosialisasi sebaiknya diintegrasikan dalam mata pelajaran seperti PPKn atau TIK.
2. Guru dan orang tua perlu mendapatkan pelatihan pendampingan digital secara berkala.
3. Sekolah perlu mengembangkan materi edukatif digital yang menarik dan mudah diakses.
4. Pembentukan tim anti-*cyber bullying* di sekolah dapat menjadi solusi preventif dan responsif.
5. Evaluasi rutin perlu dilakukan untuk menilai efektivitas dan memperbaiki metode pembelajaran.

##### Refleksi Pribadi :

Penelitian ini memberikan pengalaman berharga bahwa pendekatan edukatif yang menyenangkan dapat membentuk kesadaran sosial siswa secara alami.

#### 5. DAFTAR PUSTAKA

- Jerusalem, M. A., & Hidayati, D. (2023). Peran guru kelas dan orangtua dalam mencegah cyberbullying di sekolah dasar. *Equilibrium: Jurnal Pendidikan*, 11(1), 1–12. <https://doi.org/10.29313/equilibrium.v11i1.14238>
- Setiawan, J., Permana, A. I., Artikasari, M., et al. (2022). Edukasi pencegahan bullying pada murid sekolah dasar. *Jurnal Pengabdian Perawat*, 1(2), 43–49. <https://doi.org/10.32584/jpp.v1i2.1836>
- Herliani, N., Maulana, F. R., & Wardana, D. (2024). Pemanfaatan media digital sebagai media edukasi anti perundungan di SDN Lontar Baru Kota Serang. *Jurnal Simki Pedagogia*, 7(2), 540–553. <https://doi.org/10.29407/jsp.v7i2.810>
- Kowalski, R. M., Limber, S. P., & Agatston, P. W. (2012). *Cyberbullying: Bullying in the digital age* (2nd ed.). Wiley-Blackwell.
- Oktaviany, D., & Ramadan, Z. H. (2023). Analisis dampak bullying terhadap psikologi siswa sekolah dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*. <https://www.ejournal.unma.ac.id/index.php/educatio/article/view/5400>
- Febrina, H., Darmansyah, & Fitria, Y. (2022). Implementasi TIK sebagai sumber dan media pembelajaran inovatif di sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(3). <https://doi.org/10.23969/jp.v8i3.11811>
- Romi, R. (2021). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi dalam pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(2). <https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/1335>