



Edukasi "Jagoan Cilik: Berani Baik dan Cerdas Berinternet" sebagai Upaya Pencegahan Bullying dan Peningkatan Literasi Digital pada Siswa Sekolah Dasar

**Auliyaur Rabbani¹, Cindy Berliana Febriyanti², Devi Ayu Firnanda³, Achmad Nur⁴,
Nadia Surya Yunita⁵**

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

**Email: auliyaur.rabbani@umsida.ac.id*

ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital memberikan berbagai manfaat bagi anak-anak usia sekolah dasar, terutama sebagai sarana belajar, berkomunikasi, dan memperoleh informasi. Namun, di sisi lain, kemudahan akses internet juga meningkatkan risiko penyalahgunaan teknologi, seperti paparan konten negatif, kebocoran data pribadi, serta tindakan perundungan, baik secara langsung maupun melalui media digital (cyberbullying). Kondisi tersebut menunjukkan pentingnya pemberian edukasi sejak dini agar siswa mampu menggunakan internet secara aman, bijak, dan bertanggung jawab, sekaligus menumbuhkan karakter yang menghargai dan menghormati orang lain. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan dan kesadaran siswa kelas VI sekolah dasar mengenai pencegahan bullying dan penggunaan internet sehat melalui program "Jagoan Cilik: Berani Baik & Cerdas Berinternet". Metode yang digunakan berupa penyuluhan interaktif yang melibatkan partisipasi aktif siswa melalui permainan edukatif, penyampaian materi, diskusi, simulasi sederhana, kuis, dan refleksi menggunakan Pohon Komitmen. Kegiatan dilaksanakan di SD Desa Kedungsukodani, Kecamatan Balongbendo, Kabupaten Sidoarjo selama 90 menit. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa siswa mampu mengenali berbagai bentuk bullying, memahami dampaknya terhadap korban, mengetahui langkah-langkah pencegahan, serta memahami prinsip-prinsip penggunaan internet secara aman, seperti menjaga kerahasiaan data pribadi, menghindari tautan yang mencurigakan, menggunakan media sosial secara bijaksana, dan mengatur waktu penggunaan gawai. Antusiasme peserta selama kegiatan menunjukkan bahwa metode pembelajaran interaktif mampu meningkatkan pemahaman, partisipasi, dan keterlibatan siswa. Program ini diharapkan dapat menjadi salah satu upaya penguatan pendidikan karakter dan literasi digital bagi siswa sekolah dasar sehingga tercipta lingkungan belajar yang aman, nyaman, dan ramah anak.

Kata Kunci : *Anti-bullying; internet sehat; literasi digital; sekolah dasar; pengabdian Masyarakat*

ABSTRACT

The development of digital technology provides many benefits for elementary school children, especially as a medium for learning, communication, and accessing information. However, on the other hand, the ease of internet access also increases the risk of technology misuse, such as exposure to negative content, personal data breaches, and bullying, both directly and through digital media (cyberbullying). This condition highlights the importance of providing education from an early age so that students can use the internet safely, wisely, and responsibly while developing a respectful and caring attitude toward others. This community service activity aims to improve the knowledge and awareness of sixth-grade elementary school students regarding bullying prevention and healthy internet use through the "Little Champions: Dare to Be Kind & Smart on the Internet" program. The method used was interactive educational sessions involving students' active participation through educational games, presentations, discussions, simple simulations, quizzes, and reflection using the Commitment Tree. The activity was conducted at Kedungsukodani Elementary School, Balongbendo District, Sidoarjo Regency, for 90 minutes. The results showed that students were able to identify various forms of bullying, understand its impact on victims, recognize preventive measures, and apply the principles of safe internet use, such as protecting personal data, avoiding suspicious links, using social media wisely, and managing screen time. Students' enthusiasm throughout the activity indicated that interactive learning methods effectively improved their understanding, participation, and engagement. This program is expected to contribute to

strengthening character education and digital literacy among elementary school students, thereby creating a safe, comfortable, and child-friendly learning environment.

Keyword : *Anti-bullying; healthy internet; digital literacy; elementary school; community service*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi telah mengubah berbagai aspek kehidupan masyarakat, termasuk cara anak-anak usia sekolah dasar belajar, berkomunikasi, dan memperoleh informasi. Internet memberikan berbagai manfaat sebagai media pembelajaran, sarana komunikasi, serta hiburan yang mudah diakses. Namun, di balik manfaat tersebut, kemudahan akses internet juga menghadirkan berbagai tantangan, seperti penggunaan media sosial yang tidak bijaksana, penyebaran informasi palsu (hoaks), pencurian data pribadi, paparan konten negatif, hingga meningkatnya kasus perundungan siber (*cyberbullying*). Kondisi tersebut menunjukkan bahwa literasi digital perlu ditanamkan sejak usia dini agar anak-anak mampu memanfaatkan teknologi secara aman, bijak, kritis, dan bertanggung jawab (Nugraha, 2022). Penguatan literasi digital di sekolah dasar juga menjadi salah satu prioritas Kementerian Pendidikan melalui penyediaan modul literasi digital yang bertujuan membangun kemampuan peserta didik dalam memanfaatkan teknologi secara aman, kreatif, dan bertanggung jawab (Direktorat Sekolah Dasar, 2021).

Selain tantangan di dunia digital, bullying masih menjadi salah satu permasalahan yang sering terjadi di lingkungan sekolah dasar (Aswat et al., 2022; Hafidzah et al., 2024). Bullying merupakan tindakan agresif yang dilakukan secara sengaja dan berulang untuk menyakiti atau merendahkan orang lain, baik dalam bentuk fisik, verbal, maupun sosial. Dampak bullying tidak hanya memengaruhi kesehatan mental anak, tetapi juga dapat menurunkan rasa percaya diri, menghambat prestasi belajar, menimbulkan kecemasan, bahkan memengaruhi perkembangan sosial dan emosional korban. Oleh karena itu, upaya pencegahan bullying perlu dilakukan sejak dini melalui pendidikan karakter yang menanamkan nilai empati, saling menghormati, dan kepedulian terhadap sesama. Upaya tersebut juga sejalan dengan panduan Direktorat Sekolah Dasar yang menekankan pentingnya keterlibatan sekolah, guru, orang tua, dan peserta didik dalam menciptakan lingkungan belajar yang aman serta bebas dari perundungan. (Supriyatno et al., 2021).

Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi digital, bentuk bullying juga mengalami perubahan. Perundungan tidak lagi hanya terjadi secara langsung di lingkungan sekolah, tetapi juga melalui media sosial, aplikasi pesan instan, maupun permainan daring (*online games*) yang dikenal sebagai *cyberbullying* (Welly & Rahma, 2022). Bentuk perundungan ini sering kali sulit dikenali karena dapat terjadi secara anonim dan tanpa pengawasan orang tua maupun guru. Oleh sebab itu, anak-anak perlu dibekali pemahaman mengenai etika berkomunikasi di ruang digital, pentingnya menjaga kerahasiaan data pribadi, serta cara menghadapi dan melaporkan tindakan *cyberbullying* (Hinduja & Patchin, 2021).

Berdasarkan hasil observasi dan komunikasi dengan pihak sekolah, diketahui bahwa sebagian besar siswa kelas VI telah menggunakan telepon pintar untuk mengakses YouTube, bermain gim daring, serta menggunakan berbagai media sosial. Meskipun demikian, masih banyak siswa yang belum memahami risiko membagikan informasi pribadi kepada orang yang tidak dikenal, bahaya mengakses tautan yang mencurigakan, maupun dampak negatif bullying terhadap korban dan lingkungan sekolah (Ramadhanti & Hidayat, 2022). Kondisi tersebut menunjukkan perlunya kegiatan edukasi yang tidak

hanya meningkatkan literasi digital, tetapi juga menanamkan sikap anti-bullying sebagai bagian dari pembentukan karakter siswa.

Sebagai upaya menjawab permasalahan tersebut, tim Kuliah Kerja Nyata (KKN) melaksanakan program pengabdian kepada masyarakat bertajuk "Jagoan Cilik: Berani Baik & Cerdas Berinternet". Program ini dirancang menggunakan pendekatan pembelajaran yang interaktif melalui permainan edukatif, penyampaian materi, diskusi, simulasi sederhana, kuis, serta refleksi menggunakan media Pohon Komitmen. Pendekatan tersebut dipilih agar materi lebih mudah dipahami, menarik, serta sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang cenderung aktif dan menyukai pembelajaran berbasis pengalaman.

Program ini merupakan bagian dari rangkaian kegiatan sosialisasi bidang pendidikan dalam pelaksanaan KKN yang meliputi pembukaan dan *ice breaking*, penyampaian materi internet sehat, materi pencegahan bullying, kuis interaktif, kegiatan Pohon Komitmen, serta penutupan. Melalui kegiatan tersebut, siswa diharapkan mampu memahami berbagai bentuk dan dampak bullying, berani menolak serta melaporkan tindakan perundungan, menerapkan prinsip-prinsip penggunaan internet yang aman dan bertanggung jawab, serta membiasakan perilaku positif dalam kehidupan sehari-hari (Aswat et al., 2022).

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan dan kesadaran siswa sekolah dasar mengenai pencegahan bullying dan penggunaan internet sehat melalui pendekatan edukatif yang interaktif. Dengan demikian, diharapkan peserta dapat menjadi "Jagoan Cilik", yaitu anak-anak yang berani berbuat baik, menghargai sesama, mampu menggunakan teknologi secara bijaksana, serta berkontribusi dalam menciptakan lingkungan sekolah yang aman, nyaman, dan ramah anak.

METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan metode penyuluhan edukatif dengan pendekatan partisipatif (*participatory learning*). Pendekatan ini dipilih untuk mendorong keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran sehingga materi dapat lebih mudah dipahami dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari (Ramadhanti & Hidayat, 2022). Pelaksanaan kegiatan dilakukan secara interaktif melalui penyampaian materi, diskusi, simulasi sederhana, permainan edukatif, kuis interaktif, dan refleksi. Metode tersebut disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar agar kegiatan berlangsung secara menyenangkan sekaligus mendorong partisipasi aktif peserta.

Kegiatan dilaksanakan di SD Desa Kedungsukodani, Kecamatan Balongbendo, Kabupaten Sidoarjo, dengan sasaran siswa kelas VI. Kegiatan berlangsung selama 90 menit dan dilaksanakan melalui lima tahapan. Tahap pertama berupa pembukaan dan *ice breaking* selama 10 menit yang bertujuan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, membangun kedekatan dengan peserta, serta meningkatkan kesiapan siswa untuk mengikuti kegiatan. Tahap kedua adalah penyampaian materi "Detektif Internet Sehat" selama 25 menit. Materi yang diberikan meliputi pentingnya menjaga keamanan data pribadi, menghindari tautan yang mencurigakan, menggunakan media sosial secara bijaksana, mengenali bahaya cyberbullying, serta membatasi waktu penggunaan gawai.

Tahap ketiga adalah penyampaian materi "Stop Bullying! Berani Baik Itu Keren" selama 25 menit. Materi mencakup pengertian bullying, jenis-jenis bullying yang meliputi fisik, verbal, dan sosial, dampak bullying terhadap korban, serta langkah-langkah pencegahan. Siswa diberikan pemahaman mengenai pentingnya berani

menolak perilaku bullying, membantu teman yang menjadi korban, dan melaporkan kejadian kepada guru atau orang tua (Nugraha, 2022). Penyampaian materi disertai dengan contoh situasi dan simulasi sederhana agar siswa dapat memahami bentuk perilaku bullying dan cara meresponsnya secara tepat.

Tahap keempat adalah kuis interaktif “Jagoan Cilik” selama 20 menit. Kuis dilakukan secara lisan untuk mengulang dan memperkuat pemahaman siswa mengenai materi bullying dan penggunaan internet sehat. Siswa diberikan pertanyaan secara langsung dan didorong untuk berpartisipasi dalam menjawab pertanyaan yang diberikan. Kegiatan kuis digunakan sebagai bagian dari proses pembelajaran interaktif, bukan sebagai instrumen pengukuran kuantitatif. Bagi yang bisa menjawab maka diberikan hadiah sebagai upaya keaktifan siswa.

Tahap kelima adalah kegiatan Pohon Komitmen selama 10 menit sebagai bentuk refleksi. Siswa menuliskan komitmen pribadi mengenai tindakan yang akan dilakukan untuk mencegah bullying dan menggunakan internet secara aman, bijaksana, dan bertanggung jawab. Hasil refleksi dianalisis berdasarkan kesesuaian isi komitmen dengan materi yang telah disampaikan, khususnya terkait sikap menghargai teman, menolak bullying, membantu korban, menjaga data pribadi, menghindari konten atau tautan mencurigakan, serta menggunakan gawai secara bijaksana.

Media pembelajaran yang digunakan meliputi gambar ilustrasi, contoh kasus sederhana, simulasi, permainan edukatif, kuis interaktif, dan lembar Pohon Komitmen. Penggunaan media tersebut bertujuan membantu siswa memahami materi melalui pengalaman belajar yang konkret dan menarik. Selain itu, media pembelajaran digunakan untuk mempertahankan perhatian siswa serta mendorong keterlibatan aktif selama kegiatan berlangsung.

Evaluasi kegiatan dilakukan melalui observasi partisipasi siswa dan lembar refleksi Pohon Komitmen. Observasi digunakan untuk melihat keterlibatan siswa selama penyampaian materi, diskusi, simulasi, permainan edukatif, dan kuis lisan. Lembar Pohon Komitmen digunakan untuk mengetahui respons dan komitmen siswa setelah mengikuti kegiatan. Isi komitmen dianalisis secara deskriptif berdasarkan tema yang muncul, seperti pencegahan bullying, kepedulian terhadap teman, perlindungan data pribadi, dan penggunaan internet secara bijaksana.

Kegiatan ini belum menggunakan pre-test dan post-test sehingga perubahan pengetahuan siswa secara kuantitatif sebelum dan sesudah kegiatan belum dapat diukur. Keterbatasan tersebut menjadi salah satu hal yang perlu diperhatikan dalam pelaksanaan kegiatan berikutnya. Penggunaan pre-test dan post-test pada kegiatan selanjutnya disarankan untuk memperoleh pengukuran perubahan pemahaman siswa secara lebih objektif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Program pengabdian kepada masyarakat “Jagoan Cilik: Berani Baik & Cerdas Berinternet” dilaksanakan di SD Desa Kedungsukodani, Kecamatan Balongbendo, Kabupaten Sidoarjo dengan sasaran siswa kelas VI. Kegiatan berlangsung selama 90 menit dan terdiri atas lima tahapan, yaitu pembukaan dan ice breaking, penyampaian materi internet sehat, penyampaian materi anti-bullying, kuis

interaktif, serta kegiatan Pohon Komitmen. Seluruh tahapan kegiatan dapat dilaksanakan sesuai dengan alokasi waktu yang telah direncanakan.

Untuk memudahkan pendidik atau pelaksana lain dalam mengadaptasi kegiatan, pelaksanaan program disusun dalam bentuk sintaks instruksional yang memuat tahapan kegiatan, waktu, aktivitas fasilitator, aktivitas siswa, media atau metode, dan tujuan pembelajaran.

Tahap Kegiatan	Waktu	Aktivitas Fasilitator	Aktivitas Siswa	Media/Metode	Tujuan
Pembukaan dan <i>Ice Breaking</i>	10 menit	Memberikan salam, memperkenalkan tim, menyampaikan tema kegiatan, serta memandu tepuk semangat, tepuk juara, tepuk Jagoan Cilik, dan permainan tebak gerakan	Menjawab salam, mengikuti <i>ice breaking</i> , dan merespons instruksi fasilitator	Permainan edukatif dan aktivitas gerak	Membangun suasana belajar yang menyenangkan serta meningkatkan kesiapan dan partisipasi siswa
“Detektif Internet Sehat”	25 menit	Mengajukan pertanyaan mengenai kebiasaan siswa menggunakan internet dan menjelaskan keamanan data pribadi, tautan yang mencurigakan, penggunaan media sosial, <i>cyberbullying</i> , dan pembatasan waktu penggunaan gawai	Berbagi pengalaman, menjawab pertanyaan, dan berdiskusi, dan memberikan contoh perilaku internet yang aman	Gambar ilustrasi, diskusi interaktif, dan simulasi sederhana	Memberikan pemahaman mengenai penggunaan internet yang aman, bijaksana, dan bertanggung jawab
“Stop <i>Bullying</i> ! Berani Baik Itu Keren”	25 menit	Menjelaskan pengertian dan jenis <i>bullying</i> , dampak <i>bullying</i> terhadap korban, serta cara mencegah dan merespons <i>bullying</i> melalui contoh situasi dan simulasi	Mengidentifikasi bentuk <i>bullying</i> , memberikan contoh, mengikuti simulasi, dan mendiskusikan cara membantu korban	Gambar ilustrasi, contoh kasus, diskusi, dan simulasi	Memberikan pemahaman mengenai <i>bullying</i> serta mendorong kepedulian dan perilaku saling menghargai
Kuis “Jagoan Cilik”	20 menit	Memberikan pertanyaan mengenai internet sehat dan pencegahan <i>bullying</i> , memberikan umpan balik dan penghargaan	Menjawab pertanyaan secara lisan dan memberikan respon terhadap pertanyaan	Tanya jawab interaktif dan permainan edukatif	Memperkuat pemahaman siswa melalui kegiatan tanya jawab secara interaktif.
Pohon Komitmen	10 menit	Menjelaskan instruksi refleksi dan mengarahkan siswa	Menuliskan komitmen untuk mencegah <i>bullying</i>	Lembar Pohon Komitmen	Memperkuat refleksi dan komitmen siswa untuk

		menuliskan komitmen	dan menggunakan internet secara sehat		menerapkan perilaku positif
--	--	------------------------	--	--	--------------------------------

Pada tahap pembukaan, kegiatan diawali dengan salam, pengenalan anggota KKN, dan ice breaking berupa tepuk semangat, tepuk juara, tepuk Jagoan Cilik, serta permainan tebak gerakan (Aswat et al., 2022). Kegiatan tersebut menciptakan suasana belajar yang lebih santai dan menyenangkan. Siswa terlihat antusias mengikuti instruksi, merespons pertanyaan, dan berpartisipasi dalam permainan. Tahap ini berfungsi sebagai pengondisian awal agar siswa lebih siap mengikuti materi yang diberikan..

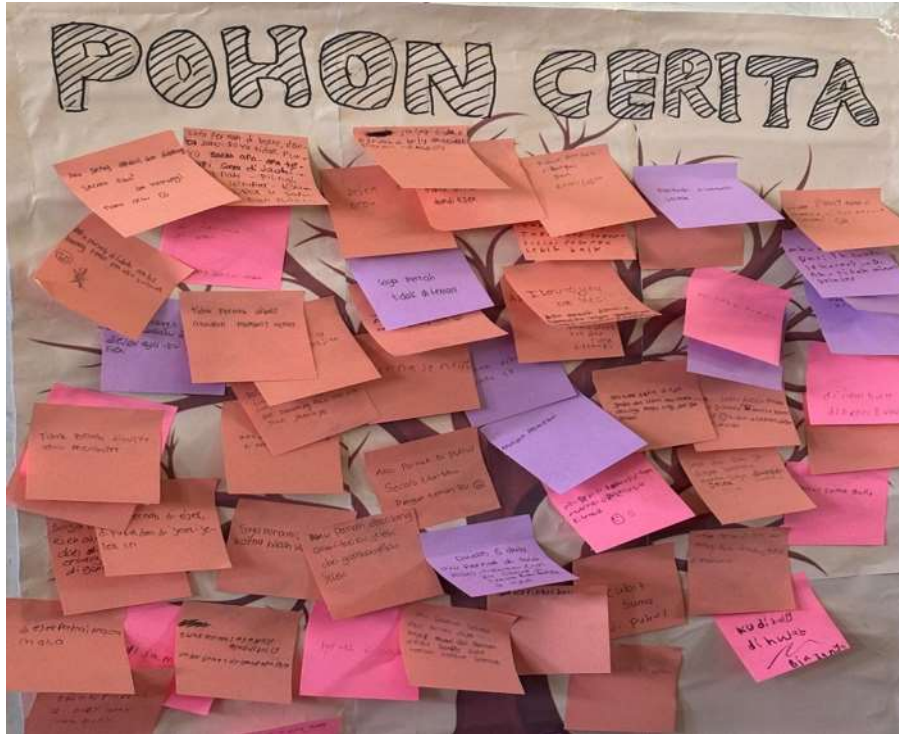
Pada sesi “Detektif Internet Sehat”, materi disampaikan melalui diskusi interaktif mengenai kebiasaan siswa dalam menggunakan internet. Sebagian besar siswa menyampaikan bahwa mereka menggunakan telepon pintar untuk menonton YouTube, bermain gim, dan mengakses media sosial (Nugraha, 2022). Berdasarkan hasil diskusi tersebut, pemateri menjelaskan pentingnya menjaga kerahasiaan data pribadi, menghindari tautan yang mencurigakan, menggunakan media sosial secara bijaksana, mengenali risiko cyberbullying, serta membatasi waktu penggunaan gawai. Selama kegiatan berlangsung, siswa mampu memberikan contoh perilaku penggunaan internet yang aman dan menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan keamanan berinternet.

Sesi berikutnya adalah materi “Stop Bullying! Berani Baik Itu Keren” (Hafidzah et al., 2024; Aswat et al., 2022). Materi disampaikan menggunakan gambar ilustrasi, contoh situasi, dan simulasi sederhana agar siswa dapat memahami materi secara konkret. Siswa diperkenalkan pada pengertian bullying, jenis-jenis bullying yang meliputi fisik, verbal, dan sosial, dampak terhadap korban, serta tindakan yang dapat dilakukan ketika menyaksikan bullying. Siswa terlihat aktif memberikan contoh perilaku bullying yang pernah mereka temui di lingkungan sekolah dan berdiskusi mengenai tindakan yang tepat untuk membantu teman yang menjadi korban.

Kegiatan kuis interaktif “Jagoan Cilik” dilaksanakan secara lisan sebagai bagian dari penguatan materi yang telah disampaikan. Pertanyaan dalam kuis mencakup materi mengenai jenis bullying, risiko cyberbullying, perlindungan data pribadi, penggunaan internet secara bijaksana, serta tindakan yang tepat ketika menemukan tautan mencurigakan. Sebagian besar siswa mampu menjawab pertanyaan dengan benar. Hasil kuis digunakan sebagai indikator pemahaman siswa terhadap materi setelah penyampaian edukasi. Temuan tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar peserta dapat mengidentifikasi informasi dan tindakan yang sesuai dengan materi yang diberikan. Pemberian penghargaan kepada siswa yang berhasil menjawab pertanyaan juga membuat suasana evaluasi lebih menarik dan mendorong keberanian siswa untuk berpartisipasi.

Pada tahap akhir, siswa mengikuti kegiatan Pohon Komitmen dengan menuliskan komitmen pribadi yang berkaitan dengan materi yang telah diberikan. Sebagian besar siswa menuliskan komitmen untuk tidak melakukan bullying, membantu teman yang menjadi korban, menjaga kerahasiaan data pribadi, serta menggunakan internet secara bijaksana. Hasil refleksi menunjukkan bahwa siswa mampu menghubungkan materi yang diterima dengan tindakan positif yang dapat dilakukan dalam kehidupan

sehari-hari. Kegiatan kemudian ditutup dengan pesan motivasi, yel-yel “Jagoan Cilik”, dan foto bersama peserta serta guru pendamping.



Gambar 1. Hasil kegiatan Pohon Komitmen siswa kelas VI

Berdasarkan hasil Pohon Komitmen, siswa menuliskan berbagai respons dan komitmen yang berkaitan dengan pengalaman mereka mengenai perundungan serta upaya untuk membangun perilaku yang lebih positif. Beberapa siswa menuliskan komitmen untuk tidak melakukan bullying atau mengejek teman, tidak mengulangi perilaku yang dapat menyakiti orang lain, serta berusaha membantu teman yang mengalami perundungan. Selain itu, terdapat siswa yang merefleksikan pengalaman pernah diejek atau dibully dan menyampaikan keinginan untuk memperlakukan teman dengan lebih baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa kegiatan refleksi memberikan ruang bagi siswa untuk menghubungkan materi yang diberikan dengan pengalaman dan perilaku yang mereka temui dalam kehidupan sehari-hari.

Evaluasi kegiatan dilakukan melalui tiga instrumen, yaitu lembar observasi, kuis interaktif, dan lembar refleksi Pohon Komitmen. Lembar observasi digunakan untuk mencatat keterlibatan dan keaktifan siswa selama kegiatan, kuis digunakan untuk memperoleh gambaran pemahaman siswa terhadap materi, sedangkan Pohon Komitmen digunakan untuk mengetahui kemampuan siswa dalam merumuskan tindakan positif setelah mengikuti kegiatan. Dengan demikian, hasil evaluasi tidak hanya

didasarkan pada pengamatan selama proses kegiatan, tetapi juga didukung oleh respons siswa pada kuis dan hasil refleksi tertulis.

Secara keseluruhan, hasil evaluasi menunjukkan bahwa kegiatan mampu mendorong keterlibatan aktif siswa, memberikan pemahaman mengenai pencegahan bullying dan penggunaan internet sehat, serta mendorong siswa merumuskan komitmen perilaku positif. Hasil tersebut menjadi dasar bahwa indikator keberhasilan kegiatan yang telah ditetapkan, yaitu partisipasi siswa, pemahaman materi, dan munculnya komitmen perilaku positif, telah tercapai.

Pembahasan Temuan

Pelaksanaan program “Jagoan Cilik: Berani Baik & Cerdas Berinternet” menunjukkan bahwa pembelajaran yang melibatkan partisipasi aktif dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik bagi siswa sekolah dasar. Kombinasi ice breaking, diskusi, simulasi, permainan edukatif, kuis, dan refleksi memberikan variasi aktivitas sehingga siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga terlibat dalam proses memahami dan merespons materi. Pendekatan tersebut sesuai dengan prinsip participatory learning yang menempatkan peserta sebagai bagian aktif dalam proses pembelajaran. Nugraha (2022) juga menekankan pentingnya pembelajaran literasi digital yang melibatkan peserta didik secara aktif agar pemanfaatan teknologi dapat dipahami secara lebih kontekstual.

Pada materi internet sehat, siswa tidak hanya memperoleh informasi mengenai keamanan digital, tetapi juga diarahkan untuk menghubungkan materi dengan kebiasaan mereka dalam menggunakan telepon pintar dan internet. Diskusi mengenai data pribadi, tautan mencurigakan, media sosial, cyberbullying, dan penggunaan gawai memberikan konteks yang dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa. Kemampuan siswa memberikan contoh perilaku internet yang aman dan menjawab pertanyaan pada kuis menunjukkan bahwa materi dapat dipahami oleh peserta. Edukasi tersebut sejalan dengan upaya penguatan literasi digital yang bertujuan mendorong peserta didik agar mampu menggunakan teknologi secara aman, bijaksana, dan bertanggung jawab (Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia, 2021). Direktorat Sekolah Dasar (2021) juga menekankan pentingnya pembelajaran literasi digital yang aktif, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

Pada materi anti-bullying, penggunaan gambar, contoh situasi, dan simulasi membantu siswa memahami bahwa tindakan mengejek, mengucilkan, atau menyakiti teman dapat menjadi bentuk bullying yang berdampak negatif terhadap korban. Siswa juga diarahkan untuk memahami bahwa mereka memiliki peran ketika menyaksikan tindakan bullying, seperti membantu korban, tidak ikut melakukan tindakan tersebut, dan melaporkannya kepada guru atau orang tua. Hasil tersebut sejalan dengan Hafidzah et al. (2024) yang menunjukkan pentingnya pendidikan karakter dalam meningkatkan kesadaran siswa terhadap pencegahan bullying. Temuan ini juga sesuai dengan Supriyatno et al. (2021) dalam STOP Perundungan/Bullying Yuk! yang menekankan pentingnya pembiasaan perilaku saling menghargai, keberanian melapor, serta keterlibatan sekolah dan keluarga dalam menciptakan lingkungan belajar yang aman bagi anak.

Penggunaan permainan edukatif dalam kegiatan memiliki keterkaitan dengan proses pembelajaran sosial karena aktivitas bermain memungkinkan anak berinteraksi, mengikuti aturan, berkomunikasi, bekerja sama, dan merespons perilaku teman. Dalam kegiatan “Jagoan Cilik”, permainan dan simulasi digunakan bukan hanya untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, tetapi juga untuk memberikan pengalaman langsung kepada siswa dalam menghadapi situasi sosial yang berkaitan dengan perilaku bullying dan kepedulian terhadap teman. Aktivitas tersebut dapat menjadi

pengalaman yang mendukung perkembangan perilaku prososial dan aspek empati karena siswa memperoleh kesempatan untuk mempertimbangkan kondisi dan kebutuhan orang lain.

Hubungan antara pembelajaran berbasis pengalaman dan empati didukung oleh Chan et al. (2021) melalui systematic review dan meta-analysis terhadap 20 penelitian. Hasil kajian tersebut menunjukkan bahwa program experiential learning lebih efektif dibandingkan pembelajaran non-experiential dalam meningkatkan empati, dengan ukuran efek sebesar $d = 0,65$. Pembelajaran berbasis pengalaman memberikan kesempatan kepada peserta untuk mengalami suatu situasi secara langsung dan melakukan refleksi terhadap pengalaman tersebut sehingga dapat membentuk keterampilan, sikap, dan cara berpikir baru.

Dalam konteks kegiatan ini, proses tersebut terlihat ketika siswa diajak mengidentifikasi perilaku bullying, mendiskusikan dampaknya terhadap korban, kemudian memikirkan tindakan yang dapat dilakukan untuk membantu korban. Proses memahami posisi orang lain dan mempertimbangkan tindakan yang tepat merupakan pengalaman belajar yang berkaitan dengan aspek empati. Oleh karena itu, permainan edukatif, simulasi, dan diskusi dapat diposisikan sebagai sarana pendukung pembentukan perilaku prososial dan empati, bukan semata-mata sebagai aktivitas hiburan.

Temuan tersebut juga didukung oleh kajian mengenai permainan prososial. Saleme et al. (2020) melalui systematic review terhadap 11 penelitian mengenai intervensi permainan digital prososial pada anak dan remaja menemukan hasil yang beragam tetapi menjanjikan terkait keterampilan dan sikap prososial. Kajian tersebut juga menekankan bahwa efektivitas permainan dipengaruhi oleh tujuan, desain permainan, serta metode evaluasi yang digunakan. Temuan tersebut memperkuat pentingnya merancang permainan edukatif dengan tujuan pembelajaran yang jelas, sehingga aktivitas bermain tidak hanya meningkatkan antusiasme siswa tetapi juga memberikan pengalaman sosial yang relevan dengan materi yang dipelajari.

Meskipun demikian, hasil kegiatan ini belum dapat digunakan untuk menyimpulkan adanya peningkatan empati siswa secara kuantitatif. Hal tersebut disebabkan empati tidak diukur menggunakan instrumen khusus sebelum dan sesudah kegiatan. Indikasi perkembangan aspek empati dalam kegiatan ini hanya terlihat melalui respons siswa selama diskusi dan simulasi, seperti kemampuan mengidentifikasi perasaan korban, menyebutkan tindakan membantu teman, serta menuliskan komitmen untuk tidak melakukan bullying. Dengan demikian, hubungan permainan edukatif dengan empati dalam kegiatan ini dipahami sebagai keterkaitan teoritis dan indikasi perilaku yang muncul selama proses pembelajaran, bukan sebagai bukti peningkatan empati secara statistik.

Kuis interaktif “Jagoan Cilik” berfungsi sebagai instrumen evaluasi sekaligus aktivitas penguatan materi. Kuis memungkinkan siswa mengingat kembali informasi yang telah disampaikan dan memberikan kesempatan kepada fasilitator untuk memperoleh gambaran mengenai pemahaman peserta. Penggunaan kuis sebagai bagian dari evaluasi juga memberikan data yang lebih konkret dibandingkan hanya mengandalkan pengamatan terhadap keaktifan siswa. Jawaban siswa dapat digunakan untuk mengidentifikasi materi yang telah dipahami maupun materi yang masih memerlukan penguatan. Selain itu, suasana kuis yang dikemas seperti permainan membuat proses evaluasi tidak terasa seperti tes formal sehingga siswa lebih berani berpartisipasi.\

Kegiatan Pohon Komitmen memberikan ruang refleksi bagi siswa untuk menghubungkan materi dengan tindakan yang dapat mereka lakukan dalam kehidupan sehari-hari. Komitmen untuk tidak melakukan bullying, membantu korban, menjaga data pribadi, dan menggunakan internet secara

bijaksana menunjukkan bahwa siswa dapat merumuskan perilaku positif berdasarkan materi yang telah diterima. Kegiatan refleksi ini memperkuat pendekatan pembelajaran berbasis pengalaman karena siswa tidak hanya memperoleh pengalaman melalui permainan dan simulasi, tetapi juga diberi kesempatan untuk memikirkan kembali pengalaman tersebut dan menghubungkannya dengan tindakan yang dapat dilakukan setelah kegiatan. Chan et al. (2021) menjelaskan bahwa refleksi terhadap pengalaman merupakan bagian penting dalam pembelajaran berbasis pengalaman karena dapat membantu peserta membentuk keterampilan, sikap, dan cara berpikir baru.

Dari sisi evaluasi, penggunaan observasi, kuis, dan Pohon Komitmen memberikan gambaran hasil kegiatan dari beberapa aspek. Observasi menggambarkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran, kuis memberikan informasi mengenai pemahaman materi, sedangkan Pohon Komitmen memberikan gambaran mengenai refleksi dan komitmen perilaku siswa. Penggunaan beberapa instrumen tersebut membuat evaluasi lebih komprehensif karena hasil kegiatan dilihat dari aspek proses, pengetahuan, dan refleksi peserta, bukan hanya berdasarkan pengamatan fasilitator.

Meskipun demikian, kegiatan ini memiliki keterbatasan. Evaluasi belum menggunakan desain pre-test dan post-test, sehingga perubahan tingkat pengetahuan siswa sebelum dan setelah kegiatan belum dapat dihitung secara kuantitatif. Selain itu, aspek empati belum diukur menggunakan skala atau instrumen khusus. Oleh karena itu, klaim mengenai empati dalam kegiatan ini dibatasi pada indikasi perilaku yang muncul selama diskusi, simulasi, permainan, dan refleksi. Pada pelaksanaan berikutnya, kegiatan dapat dikembangkan dengan menambahkan pre-test dan post-test untuk mengukur perubahan pengetahuan serta instrumen pengukuran empati yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Secara keseluruhan, program “Jagoan Cilik: Berani Baik & Cerdas Berinternet” menunjukkan tercapainya tujuan kegiatan dalam memberikan edukasi mengenai pencegahan bullying dan penggunaan internet sehat kepada siswa kelas VI. Pendekatan yang interaktif dan partisipatif membuat siswa terlibat dalam berbagai pengalaman belajar, sementara hasil kuis memberikan gambaran mengenai pemahaman materi dan Pohon Komitmen menunjukkan kemampuan siswa merumuskan tindakan positif. Permainan edukatif dan simulasi juga memberikan ruang bagi siswa untuk berinteraksi, memahami situasi sosial, dan mempertimbangkan tindakan terhadap orang lain, yang secara teoritis berkaitan dengan perkembangan perilaku prososial dan empati. Dengan demikian, program ini berpotensi dikembangkan sebagai model edukasi yang dapat diterapkan secara berkelanjutan untuk mendukung pendidikan karakter, pencegahan bullying, dan literasi digital di sekolah dasar.

SIMPULAN

Program pengabdian kepada masyarakat “Jagoan Cilik: Berani Baik & Cerdas Berinternet” telah terlaksana dengan baik di SD Desa Kedungsukodani, Kecamatan Balongbendo, Kabupaten Sidoarjo. Kegiatan ini menunjukkan bahwa siswa kelas VI dapat memahami materi mengenai pencegahan bullying dan penggunaan internet yang sehat dan bertanggung jawab. Melalui metode pembelajaran yang interaktif dan partisipatif, seperti diskusi, simulasi, permainan edukatif, kuis, dan kegiatan Pohon Komitmen, siswa mampu mengenali berbagai bentuk bullying, memahami dampaknya terhadap korban, mengetahui langkah-langkah pencegahan, serta memahami prinsip penggunaan internet yang aman, seperti menjaga kerahasiaan data pribadi, menghindari tautan yang mencurigakan, menggunakan media sosial secara bijaksana, dan mengatur waktu penggunaan gawai. Hasil kuis menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mampu menjawab pertanyaan terkait materi dengan benar, sedangkan Pohon Komitmen menunjukkan adanya kesadaran siswa untuk menerapkan perilaku anti-bullying dan penggunaan internet secara bijaksana. Antusiasme dan partisipasi aktif siswa selama kegiatan juga menunjukkan

bahwa pendekatan pembelajaran partisipatif dapat digunakan sebagai strategi edukasi yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan puji syukur kepada Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya sehingga kegiatan pengabdian kepada masyarakat serta penyusunan artikel ini dapat diselesaikan dengan baik. Penulis juga menyampaikan terima kasih kepada Universitas Muhammadiyah Sidoarjo yang telah memberikan dukungan terhadap pelaksanaan program Kuliah Kerja Nyata (KKN).

Ucapan terima kasih disampaikan kepada Kepala Sekolah, dewan guru, serta seluruh siswa kelas VI SD Desa Kedungsukodani, Kecamatan Balongbendo, Kabupaten Sidoarjo, yang telah memberikan izin, dukungan, dan berpartisipasi secara aktif dalam pelaksanaan program "Jagoan Cilik: Berani Baik dan Cerdas Berinternet".

Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada dosen pembimbing lapangan, rekan-rekan mahasiswa KKN, serta seluruh pihak yang telah membantu dalam perencanaan, pelaksanaan, hingga penyusunan artikel ini. Semoga kegiatan pengabdian ini dapat memberikan manfaat bagi sekolah, peserta didik, dan menjadi salah satu upaya dalam memperkuat pendidikan karakter serta literasi digital di lingkungan sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Aswat, H., Onde, M. K. L., & Ayda, B. (2022). Eksistensi peranan penguatan pendidikan karakter terhadap bentuk perilaku bullying di lingkungan sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6 (5), 7664–7673. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3183>
- Direktorat Sekolah Dasar. (2021). *Modul Literasi Digital di Sekolah Dasar*. Jakarta: Direktorat Sekolah Dasar, Direktorat Jenderal PAUD, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Hafizhah, N. N., Meylani, N. I., Andini, N., & Kurnia, R. (2024). Dampak sosial dan psikologis bullying pada anak sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 9(6). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i6.10833>
- Hinduja, S., & Patchin, J. W. (2021). *Cyberbullying: Identification, prevention, and response*. Cyberbullying Research Center.
- Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia. (2021). *Modul literasi digital sektor pendidikan*. Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia.
- Nugraha, D. (2022). Literasi digital dan pembelajaran sastra berpaut literasi digital di tingkat sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6 (6), 9230–9244. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i6.3318>
- Ramadhanti, R., & Hidayat, M. T. (2022). Strategi guru dalam mengatasi perilaku bullying siswa di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6 (3), 4567–4577. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2892>
- Saleme, P., Pang, B., Dietrich, T., & Parkinson, J. (2020). Prosocial digital games for youth: A systematic review of interventions. *Computers in Human Behavior Reports*, 2, 100039. <https://doi.org/10.1016/j.chbr.2020.100039>
- Supriyatno, S., Tafiati, H., Syaifuddin, M. A., Sukesu, D. A., Sumarsono, S., Bachtiar, G., Widiastuti, E., Widjiningsih, R., Rahma, A. N., & Arlym, R. U. (2021). *STOP Perundungan/Bullying Yuk!*. Jakarta: Direktorat Sekolah Dasar, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- UNESCO. (2023). *Behind the numbers: Ending school violence and bullying*. UNESCO.
- Welly, W., & Rahma, G. (2022). Cyberbullying selama pembelajaran daring pada anak sekolah dasar. *JIK (Jurnal Ilmu Kesehatan)*, 6(2), 380–386. <https://doi.org/10.33757/jik.v6i2.613>