



Penguatan Literasi Digital dan Etika Komunikasi Melalui Kampanye Sosial “Think Before You Type” Untuk Pencegahan Cyberbullying pada Siswa SMAS Al-Hikmah Jakarta

Riska Ramdani¹, Hidayati Artarini², Mustaqim³, Chelsea Haura Aghisny⁴, Revalina Nurhikmah⁵, Anugerah Firdaus⁶, Dea Putri⁷

^{1,2,3,4,5,6,7}Universitas Ibnu Chaldun Jakarta

Correspondent Email: riska.ramdani@gmail.com

Abstrak

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan memperkuat literasi digital dan etika komunikasi siswa melalui kampanye sosial “Think Before You Type: Membangun Generasi Digital yang Bijak dan Bebas Cyberbullying” di SMAS Al-Hikmah Jakarta. Kegiatan dilaksanakan dalam rangkaian Masa Pengenalan Lingkungan Sekolah (MPLS) pada 16 Juli 2026 dan diperkuat melalui kampanye daring di Instagram sejak 13 Juli 2026. Pendekatan yang digunakan adalah edukasi partisipatif berbasis kampanye sosial dengan memadukan pendekatan emosional, rasional, pengaruh sebaya, dan partisipasi aktif. Materi kampanye mencakup pengertian cyberbullying, bentuk-bentuk perundungan digital, dampaknya terhadap korban, jejak digital, studi kasus Amanda Todd, langkah pencegahan, serta kerangka *THINK Before You Type* yang terdiri atas *True, Helpful, Inspiring, Necessary, dan Kind*. Aktivitas luring meliputi penyampaian materi, games “Bullying atau Bercanda?”, diskusi kelompok, studi kasus, kuis interaktif, tanya jawab, dan pembuatan konten dokumentasi. Aktivitas daring meliputi poster persuasif, video edukasi, dokumentasi kegiatan, dan publikasi berita. Hasil evaluasi deskriptif menunjukkan respons peserta yang tinggi, terlihat dari keaktifan dalam games, diskusi, dan sesi tanya jawab hingga jumlah penanya melebihi alokasi waktu. Salah satu peserta juga mengungkapkan pengalaman pernah mengalami cyberbullying yang masih meninggalkan dampak emosional, memperlihatkan relevansi isu dengan kehidupan peserta. Namun, laporan kegiatan tidak menyediakan data skor kuis atau hasil pre-test dan post-test, sehingga peningkatan pengetahuan tidak dapat dinyatakan secara kuantitatif. Kegiatan ini menunjukkan bahwa integrasi komunikasi persuasif, materi yang dekat dengan pengalaman remaja, dan media *offline-online* dapat menjadi pendekatan yang relevan untuk membangun kesadaran etika komunikasi digital dan mendorong perilaku “berpikir sebelum mengetik”.

Kata Kunci: cyberbullying, etika komunikasi, kampanye sosial, literasi digital, Think Before You Type.

Abstract

This community service activity aimed to strengthen students' digital literacy and communication ethics through the social campaign “Think Before You Type: Membangun Generasi Digital yang Bijak dan Bebas Cyberbullying” at SMAS Al-Hikmah Jakarta. The activity was conducted as part of the school's student orientation program on 16 July 2026 and reinforced through an Instagram-based online campaign beginning on 13 July 2026. A participatory campaign education approach was applied by combining emotional appeal, rational appeal, peer influence, and active participation. The campaign materials covered the definition of cyberbullying, forms of online bullying, its impacts on victims, digital footprints, the Amanda Todd case, prevention strategies, and the THINK Before You

Type framework consisting of True, Helpful, Inspiring, Necessary, and Kind. Offline activities included material delivery, the “Bullying or Joking?” educational game, group discussion, case study, interactive quiz, question-and-answer session, and social media documentation content. Online activities included persuasive posters, educational videos, activity documentation, and news publication. Descriptive evaluation indicated high participant engagement, reflected in active participation in games, discussions, and question-and-answer sessions, with the number of students wanting to ask questions exceeding the allocated time. One participant also disclosed a previous experience of cyberbullying that continued to have an emotional impact, demonstrating the relevance of the issue to participants’ lives. However, the activity report does not provide quiz scores or pre-test and post-test data; therefore, an increase in knowledge cannot be statistically established. The activity suggests that integrating persuasive communication, youth-relevant materials, and offline-online media can be a relevant approach to strengthening digital communication ethics and encouraging students to think before typing.

Keywords: communication ethics, cyberbullying, digital literacy, social campaign, Think Before You Type.

Accepted Date: 15 Agustus 2026

Publish Date: 30 Agustus 2026

Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital telah mengubah cara remaja berkomunikasi, memperoleh informasi, membangun relasi, dan mengekspresikan diri. Media sosial tidak hanya menjadi ruang hiburan, tetapi juga menjadi bagian dari kehidupan sosial sehari-hari. UNICEF Indonesia melaporkan bahwa sebagian besar anak di Indonesia menggunakan internet setiap hari, terutama untuk bersosialisasi dan hiburan, tetapi pada saat yang sama menghadapi risiko seperti *cyberbullying* dan berbagai bentuk bahaya daring. Studi dasar UNICEF juga menunjukkan bahwa hanya 37,5% anak yang pernah menerima informasi tentang cara menjaga keamanan diri saat *online*, sementara 42% anak pernah merasa tidak nyaman atau takut akibat pengalaman daring (UNICEF Indonesia n.d.)

Besarnya penggunaan internet di kalangan anak dan remaja membuat etika komunikasi digital menjadi isu penting. Kementerian Komunikasi dan Digital (Komdigi) pada 2025 menyampaikan bahwa sekitar 48% anak yang pernah mengakses internet mengaku mengalami perundungan online (Kementerian Komunikasi dan Digital Republik Indonesia 2025). Komdigi juga menekankan bahwa perundungan siber dapat terjadi di ruang privat seperti percakapan pribadi atau grup pertemanan sehingga tidak selalu mudah terdeteksi. Kondisi tersebut memperkuat kebutuhan akan edukasi yang tidak hanya berfokus pada penggunaan teknologi, tetapi juga pada kemampuan memahami dampak pesan, menghormati orang lain, dan melaporkan perilaku yang merugikan.

Data Survei Nasional Pengalaman Hidup Anak dan Remaja (SNPHAR) 2024 yang dipublikasikan Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak menunjukkan bahwa 14,49% anak laki-laki dan 13,78% anak perempuan usia 13–17 tahun pernah mengalami *cyberbullying* sepanjang hidupnya. Dalam 12 bulan terakhir, prevalensinya tercatat 10,71% pada laki-laki dan 9,33% pada perempuan (Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak Republik Indonesia 2026). Data tersebut menunjukkan bahwa *cyberbullying* bukan persoalan abstrak, tetapi pengalaman yang dapat dialami oleh remaja dalam kehidupan sehari-hari.

Cyberbullying dapat berbentuk penghinaan atau ejekan, komentar kasar, penyebaran fitnah, penyebaran foto atau video tanpa izin, pengucilan dari grup, hingga pembuatan akun palsu untuk menjatuhkan orang lain. Dampaknya dapat berupa penurunan rasa percaya diri, stres, kecemasan, depresi, ketakutan menggunakan media sosial, kesulitan berkonsentrasi, menarik diri dari lingkungan sosial, dan penurunan prestasi belajar. Tinjauan mengenai program pencegahan menunjukkan bahwa intervensi berbasis sekolah dapat menjadi strategi penting untuk mengurangi *cyberbullying* dan mendukung kesejahteraan psikososial siswa (Gaffney et al. 2019; Shi et al. 2025)

Selain korban dan pelaku, siswa yang menyaksikan *cyberbullying* juga memiliki posisi penting. Literatur mengenai *bystander* menunjukkan bahwa intervensi yang memberdayakan saksi dapat meningkatkan perilaku defensif dan mendorong tanggung jawab sosial dalam menghadapi *bullying* maupun *cyberbullying* (Chen et al. 2025). Dalam konteks digital, peran saksi menjadi semakin kompleks karena seseorang dapat ikut memperkuat perundungan hanya dengan memberikan komentar, menyukai, meneruskan, atau membagikan konten yang merugikan. Karena itu, kampanye *anti-cyberbullying* perlu mengarahkan siswa bukan hanya agar tidak menjadi pelaku, tetapi juga agar tidak menjadi penonton pasif.

Kampanye "*Think Before You Type*" disusun sebagai respons terhadap kebutuhan tersebut. Pesan utama kampanye adalah "Berpikir sebelum mengetik dan mengunggah", dengan pesan pendukung bahwa media sosial meninggalkan jejak digital, *cyberbullying* bukan sekadar bercanda, serta pengguna media sosial perlu bersikap bijak, kritis, dan bertanggung jawab. Materi juga memperkenalkan kerangka *THINK Before You Type: True, Helpful, Inspiring, Necessary*, dan *Kind* sebagai alat refleksi sederhana sebelum mengirim komentar atau membagikan konten.

Kegiatan dilaksanakan oleh mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Ibnu Chaldun Jakarta di SMAS Al-Hikmah Jakarta pada 16 Juli 2026 sebagai bagian dari rangkaian MPLS, serta diperkuat melalui kampanye online di Instagram pada 13 Juli 2026. Laporan kegiatan mencatat bahwa rangkaian luring mencakup materi, games, studi kasus, diskusi, kuis, dan tanya jawab, sedangkan rangkaian daring menggunakan poster, video, dokumentasi, dan publikasi kegiatan.

Tujuan kegiatan adalah: (1) meningkatkan pemahaman siswa mengenai pengertian dan bentuk *cyberbullying*; (2) meningkatkan kesadaran mengenai dampak *cyberbullying* dan pentingnya etika komunikasi digital; (3) menumbuhkan kesadaran mengenai jejak digital; (4) memberikan strategi praktis untuk mencegah dan merespons *cyberbullying*; dan (5) mendorong siswa menerapkan prinsip *Think Before You Type* dalam aktivitas digital sehari-hari.

Tinjauan Literatur

***Cyberbullying* sebagai Kekerasan di Ruang Digital**

Cyberbullying merupakan bentuk perundungan yang dilakukan melalui media digital, termasuk media sosial, aplikasi pesan, permainan daring, dan forum internet. Materi kampanye menjelaskan bentuknya melalui penghinaan, ejekan, fitnah, ancaman, memperlakukan seseorang, serta penyebaran informasi atau foto tanpa izin. Karakteristik ruang digital membuat dampak dapat menyebar cepat, memiliki audiens

yang luas, dan meninggalkan jejak yang sulit dihapus. UNICEF Indonesia menganjurkan korban atau saksi untuk menyimpan bukti, memblokir atau membatasi akun pelaku, menggunakan fitur pelaporan platform, dan berbicara kepada orang tua, guru, atau orang dewasa tepercaya.

Literasi Digital dan Etika Komunikasi

Literasi digital dalam kegiatan ini tidak dibatasi pada kemampuan teknis menggunakan media sosial, tetapi mencakup kemampuan memahami konsekuensi komunikasi, menjaga privasi, menghargai orang lain, dan membuat keputusan sebelum mengirim atau membagikan konten. Prinsip tersebut diwujudkan melalui lima pertanyaan *THINK: True*—apakah informasi benar; *Helpful*—apakah komentar bermanfaat; *Inspiring*—apakah dapat memberi semangat; *Necessary*—apakah memang perlu disampaikan; dan *Kind*—apakah disampaikan dengan baik dan sopan. Kerangka sederhana tersebut mengubah konsep etika digital menjadi kebiasaan reflektif yang dapat diterapkan sebelum mengetik.

Bystander, Upstander, dan Tanggung Jawab Sosial Digital

Peran siswa dalam cyberbullying tidak hanya sebagai pelaku atau korban. Saksi atau bystander dapat memilih untuk diam, ikut menyebarkan, atau mengambil tindakan yang mendukung korban. Chen et al. (2025) menunjukkan melalui meta-analisis bahwa intervensi terhadap bystander memiliki peran penting dalam meningkatkan perilaku defensif dalam bullying dan cyberbullying (Chen et al. 2025). Dalam konteks kampanye ini, tindakan yang dianjurkan kepada siswa meliputi tidak ikut menyebarkan komentar negatif, mendukung korban, melaporkan konten perundungan, dan menjadi contoh penggunaan media sosial yang sehat. Dengan demikian, konsep upstander diterjemahkan sebagai keberanian mengambil tindakan yang aman dan bertanggung jawab.

Kampanye Sosial sebagai Intervensi Edukatif

Kampanye sosial dapat digunakan untuk membangun kesadaran sekaligus mendorong perubahan perilaku pada isu sosial. Dalam kegiatan ini, pendekatan emosional digunakan melalui pembahasan dampak psikologis dan studi kasus; pendekatan rasional melalui data dan fakta; peer influence melalui contoh yang dekat dengan pengalaman remaja; dan partisipasi aktif melalui games, diskusi, simulasi kasus, serta kuis. Rancangan tersebut sejalan dengan temuan bahwa intervensi berbasis sekolah merupakan salah satu pendekatan yang relevan dalam pencegahan cyberbullying (Gaffney et al. 2019; Shi et al. 2025; Tanrikulu 2018).

Metode Pelaksanaan

Kegiatan menggunakan pendekatan edukasi partisipatif berbasis kampanye sosial. Artikel ini memposisikan kegiatan sebagai pengabdian kepada masyarakat dengan sasaran siswa sekolah menengah. Data kegiatan bersumber dari laporan pelaksanaan, materi presentasi, dokumentasi foto dan media sosial, serta catatan evaluasi yang tersedia. Analisis hasil dilakukan secara deskriptif dengan menilai kesesuaian pelaksanaan dengan tujuan, bentuk partisipasi siswa, respons selama diskusi, serta capaian pesan kampanye. Karena laporan tidak menyertakan data skor kuis, pre-test, atau

post-test, hasil tidak digunakan untuk menyatakan peningkatan pengetahuan secara statistik.

Kegiatan luring dilaksanakan pada Kamis, 16 Juli 2026 di SMAS Al-Hikmah Jakarta dalam rangkaian MPLS. Kegiatan online telah dimulai pada 13 Juli 2026 melalui Instagram. Laporan menyebutkan bahwa target primer adalah siswa SMA/SMK kelas X–XII berusia 15–18 tahun, sedangkan target sekunder adalah guru, wali kelas, dan organisasi siswa yang dapat mendukung budaya komunikasi digital yang sehat.

Tahap persiapan mencakup penyusunan materi, media kampanye, poster, video, lembar kuis, dan koordinasi dengan sekolah. Tahap pelaksanaan luring berlangsung dalam beberapa sesi: pembukaan dan materi awal; penyerahan piagam dan foto; games “*Bullying* atau Bercanda?”; materi lanjutan tentang jejak digital, studi kasus Amanda Todd, pencegahan *cyberbullying*, dan diskusi kelompok; kuis interaktif dan tanya jawab; pembuatan konten TikTok; serta penutupan.

Tahap online menggunakan Instagram sebagai ruang publikasi poster persuasif, video edukasi, dokumentasi, dan publikasi hasil kampanye. Laporan menyebutkan bahwa kampanye online bertujuan mengajak audiens dan mendokumentasikan hasil kegiatan.

Strategi komunikasi terdiri atas empat pendekatan. Pertama, *emotional appeal* melalui ilustrasi dampak *cyberbullying* dan studi kasus. Kedua, *rational appeal* melalui data dan fakta mengenai *cyberbullying*. Ketiga, *peer influence* dengan contoh yang dekat dengan kehidupan remaja. Keempat, *active participation* melalui games, diskusi, simulasi kasus, dan kuis.

Materi	Aktivitas	Pendekatan	Tujuan
Pengertian, bentuk, dan dampak cyberbullying	Penyampaian materi	Rational + emotional appeal	Membangun pengetahuan dan kesadaran
Cyberbullying bukan sekadar bercanda	Game “Bullying atau Bercanda?”	Peer influence + active participation	Membedakan candaan dan perundungan
Jejak digital	Materi dan diskusi	Rational appeal	Menyadarkan konsekuensi unggahan
Studi kasus Amanda Todd	Studi kasus dan diskusi	Emotional appeal	Membangun empati
Cara mencegah cyberbullying	Materi dan tanya jawab	Rational + participatory	Memberikan strategi tindakan
THINK Before You Type	Refleksi sebelum komentar	Participatory persuasion	Membentuk kebiasaan berpikir sebelum mengetik
Peran generasi digital	Kuis dan komitmen pesan	Peer influence + participation	Mendorong perilaku digital sehat

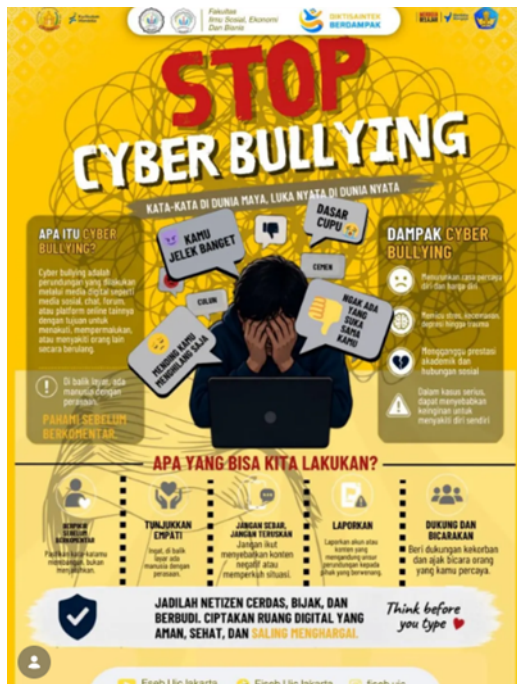
Table 1, Integrasi Materi Kampanye dengan Aktivitas Pengabdian



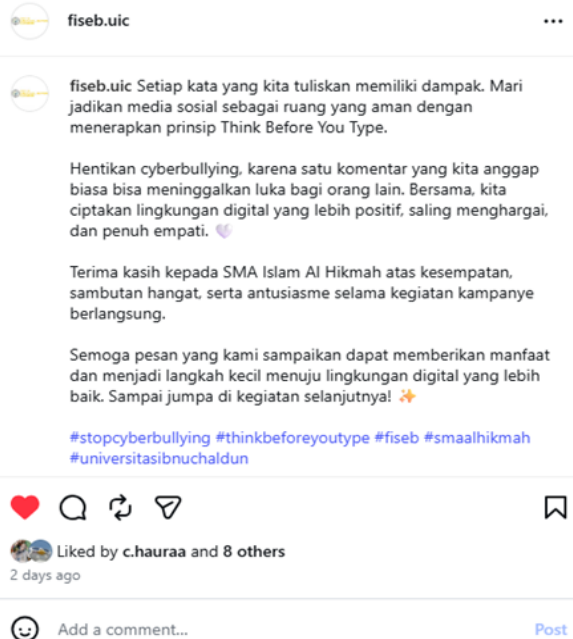
Gambar 1, Pelaksanaan kampanye edukasi secara luring di SMAS Al Hikmah Jakarta



Gambar 2, Video Kampanye di sosial media sebagai penguatan pesan anti cyberbullying



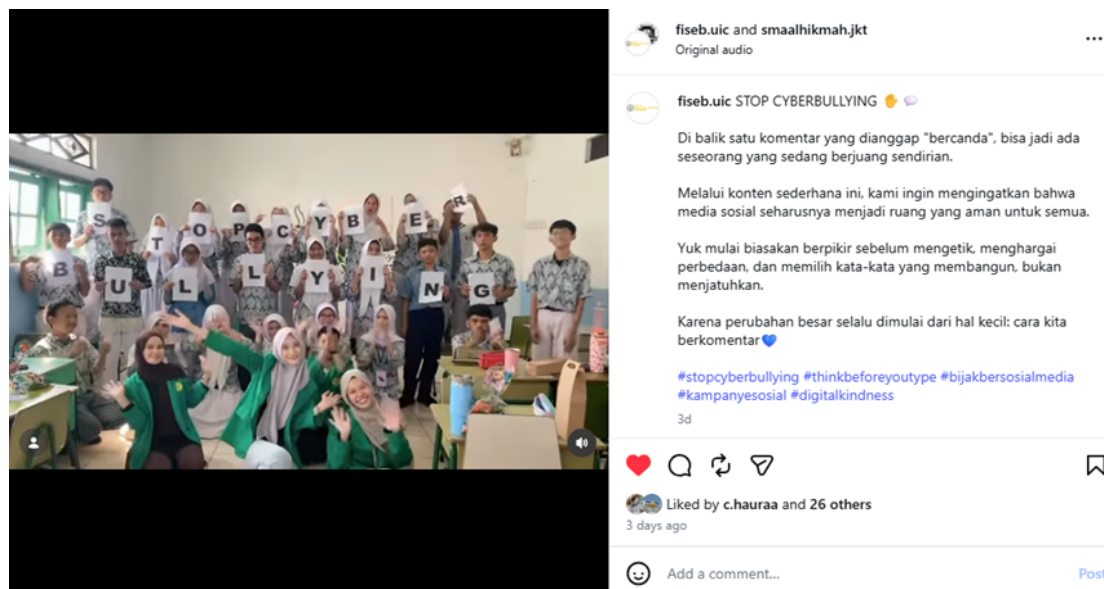
Gambar 3, Poster Kampanye di media sosial sebagai penguatan pesan anti cyberbullying



Gambar 4, Dokumentasi kegiatan di sosial media



Gambar 5, dokumentasi kegiatan berupa video di sosial media



Gambar 6, konten stop anti cyberbullying

Hasil dan Pembahasan Implementasi Edukasi *Cyberbullying* pada Siswa

Kegiatan dimulai dengan penyampaian materi mengenai pengertian, bentuk, dan dampak *cyberbullying*. Materi presentasi mendefinisikan *cyberbullying* sebagai perundungan melalui media digital, seperti media sosial, aplikasi pesan instan, *platform* permainan daring, dan forum internet. Contoh yang digunakan meliputi penghinaan, ejekan, fitnah, ancaman, mempermalukan, serta penyebaran informasi atau foto tanpa izin. Materi juga menekankan bahwa dampak *cyberbullying* dapat memengaruhi kesehatan mental, rasa percaya diri, dan kehidupan sosial korban.

Penyajian materi tersebut relevan dengan karakteristik peserta sebagai pelajar yang menggunakan media digital dalam kehidupan sehari-hari. Materi tidak berhenti pada definisi, tetapi menghubungkan *cyberbullying* dengan tindakan yang mudah ditemukan dalam interaksi digital. Enam contoh bentuk *cyberbullying* yang digunakan dalam

materi—menghina atau mengejek, menyebarkan foto/video tanpa izin, komentar kasar, fitnah/hoaks, mengucilkan dari grup, dan membuat akun palsu—memberikan kerangka pengenalan yang konkret.

Games “*Bullying* atau Bercanda?” sebagai Komunikasi Partisipatif

Setelah materi awal, peserta mengikuti games “*Bullying* atau Bercanda?”. Permainan dirancang untuk mengajak siswa membedakan perilaku bercanda dengan tindakan perundungan. Laporan menyebutkan bahwa permainan digunakan sebagai ice breaking sekaligus penguatan materi.

Dari perspektif komunikasi persuasif, permainan memberikan ruang bagi peserta untuk tidak hanya menerima informasi, tetapi menguji pemahaman melalui situasi yang dekat dengan kehidupan mereka. Strategi ini sesuai dengan pendekatan *peer influence* karena contoh yang digunakan berkaitan dengan pengalaman remaja. Aktivitas juga mendukung *active participation* sebagaimana strategi kampanye yang dirancang tim.

Jejak Digital dan Tanggung Jawab atas Konten

Jejak digital menjadi materi lanjutan yang penting karena *cyberbullying* tidak hanya berkaitan dengan isi pesan, tetapi juga konsekuensi dari tindakan mengunggah, menyukai, mengomentari, dan membagikan konten. Pesan kampanye menekankan bahwa media sosial meninggalkan jejak digital dan bahwa pengguna perlu berpikir sebelum mengetik atau mengunggah. Laporan menempatkan jejak digital sebagai salah satu tujuan utama kampanye dan bagian dari materi lanjutan/

Prinsip tersebut diringkas melalui lima pertanyaan *THINK Before You Type: True, Helpful, Inspiring, Necessary, dan Kind*. Kerangka ini menjadi kontribusi praktis kegiatan karena mengubah prinsip etika digital yang abstrak menjadi *checklist* sederhana sebelum siswa memberikan komentar. Setiap unsur mengarahkan peserta pada pemeriksaan kebenaran, manfaat, nilai positif, kebutuhan, dan kesantunan pesan.

Studi Kasus Amanda Todd sebagai *Emotional Appeal*

Studi kasus Amanda Todd digunakan sebagai materi untuk menghubungkan konsep *cyberbullying* dengan konsekuensi nyata. Dalam materi, kasus tersebut diposisikan sebagai contoh global mengenai dampak serius *cyberbullying* dan pentingnya keamanan serta etika penggunaan media sosial. Peserta diarahkan pada beberapa pelajaran: tidak menyebarkan informasi pribadi tanpa izin, menggunakan media sosial secara bijak dan empatik, serta menerapkan prinsip *Think Before You Type*.

Penggunaan studi kasus berfungsi sebagai *emotional appeal* karena peserta tidak hanya menerima data, tetapi diajak memahami konsekuensi manusiawi dari tindakan digital. Pendekatan semacam ini relevan dengan penelitian mengenai penggunaan kasus Amanda Todd dalam pendidikan *cyberbullying* yang menunjukkan bahwa studi kasus dapat digunakan sebagai pemantik refleksi siswa mengenai pengalaman *bullying* dan *cyberbullying* (Barros 2016).

Strategi Pencegahan: Dari Mengetahui ke Bertindak

Materi kampanye memberikan beberapa tindakan pencegahan yang praktis: memikirkan dampak sebelum mengirim, menggunakan bahasa sopan, tidak ikut menyebarkan komentar negatif, menghargai perbedaan pendapat, dan melaporkan konten yang mengandung perundungan. Strategi tersebut kemudian diperluas melalui pesan bahwa generasi digital dapat menjadi bagian dari solusi dengan menghargai orang lain, menyebarkan komentar positif, tidak menjadi penonton yang diam, berani mendukung korban, dan menjadi contoh penggunaan media sosial yang sehat.

Pendekatan ini penting karena pencegahan *cyberbullying* membutuhkan lebih dari sekadar pengetahuan. Siswa perlu mengetahui apa yang harus dilakukan ketika menghadapi konten atau interaksi bermasalah. UNICEF Indonesia merekomendasikan penyimpanan bukti, penggunaan fitur blokir atau pembatasan, pelaporan konten, dan berbicara kepada orang dewasa tepercaya sebagai langkah yang dapat dilakukan ketika terjadi *cyberbullying*. Dengan demikian, materi kampanye memiliki relevansi praktis dengan strategi keselamatan digital.

Respons Peserta dan Relevansi Isu

Laporan kegiatan menunjukkan respons peserta yang positif dan antusias. Peserta aktif dalam diskusi, games, dan sesi tanya jawab. Bahkan, jumlah siswa yang ingin mengajukan pertanyaan melebihi alokasi waktu sehingga tim harus membatasi jumlah penanya dan mempersingkat durasi jawaban. Temuan ini menjadi indikator partisipasi yang kuat, walaupun belum dapat diposisikan sebagai bukti peningkatan pengetahuan secara kuantitatif.

Salah satu temuan penting adalah adanya peserta yang menyampaikan bahwa dirinya pernah mengalami *cyberbullying* dan pengalaman tersebut masih meninggalkan dampak emosional. Temuan ini memperlihatkan bahwa materi yang dibahas bukan sekadar isu umum, tetapi dapat bersinggungan langsung dengan pengalaman peserta. Dalam konteks pengabdian, temuan tersebut memperkuat relevansi pendekatan edukasi yang membuka ruang diskusi dan komunikasi aman. Laporan mencatat bahwa pengalaman tersebut tidak dijelaskan secara rinci, sehingga artikel ini tidak melakukan interpretasi lebih jauh terhadap kondisi individu peserta.

Integrasi Kampanye Offline dan Online

Kampanye memiliki dua ruang komunikasi. Pada ruang offline, pesan disampaikan melalui presentasi, games, diskusi, studi kasus, kuis, dan tanya jawab. Pada ruang online, pesan diperkuat melalui Instagram menggunakan poster persuasif, video edukasi, dokumentasi, dan publikasi berita. Laporan mendokumentasikan beberapa unggahan Instagram dan berita UIC sebagai bagian dari kampanye.

Integrasi kedua ruang tersebut membuat kampanye tidak berhenti pada satu sesi tatap muka. Konten online berfungsi sebagai pengingat dan memperluas jangkauan pesan. Poster "*STOP CYBERBULLYING #THINKBEFOREYOUTYPE*" dan konten dokumentasi menampilkan pesan yang konsisten dengan materi luring, sehingga terjadi penguatan pesan lintas media.

Kesimpulan

Kampanye sosial "*Think Before You Type: Membangun Generasi Digital yang Bijak dan Bebas Cyberbullying*" di SMAS Al-Hikmah Jakarta berhasil mengintegrasikan edukasi *cyberbullying*, literasi digital, etika komunikasi, dan komunikasi persuasif melalui kegiatan offline dan online. Materi kampanye tidak hanya menjelaskan pengertian dan bentuk *cyberbullying*, tetapi juga membahas dampak, jejak digital, studi kasus Amanda Todd, langkah pencegahan, serta kerangka *THINK Before You Type* yang membantu siswa merefleksikan pesan sebelum mengetik atau mengunggah.

Pelaksanaan luring melalui materi, games "*Bullying* atau Bercanda?", diskusi, studi kasus, kuis, dan tanya jawab menghasilkan partisipasi yang tinggi. Hal tersebut terlihat dari antusiasme peserta dan jumlah pertanyaan yang melebihi alokasi waktu. Kampanye online melalui Instagram memperkuat pesan dan memperluas dokumentasi kegiatan. Dengan demikian, integrasi komunikasi tatap muka dan media digital dapat menjadi strategi yang relevan untuk pendidikan etika komunikasi digital pada siswa.

Meskipun demikian, artikel tidak menyimpulkan adanya peningkatan pengetahuan secara statistik karena laporan tidak menyediakan data skor kuis atau pre-test dan post-test. Untuk pengabdian berikutnya, evaluasi perlu menggunakan instrumen kuantitatif sebelum dan sesudah kegiatan, disertai pengukuran tindak lanjut. Kegiatan juga dapat dikembangkan melalui simulasi kasus yang lebih banyak, pelatihan pelaporan *cyberbullying*, dan kolaborasi berkelanjutan dengan guru serta organisasi siswa.

Daftar Pustaka

- Barros, Rodrigo Silva Perfeito; Deivison da Silva Silveira; Monique Fátima de Carvalho Lima; Claudio Ferreira. 2016. "Caso Amanda Todd: Uma Oportunidade De Refletir O Cyberbullying Na Escola." *Educação Física Em Revista* 9(1):33–53.
- Chen, Qiqi, Wenzhou Lin, Qianru Wu, and Ko Ling Chan. 2025. "The Effectiveness of Interventions on Bullying and Cyberbullying Bystander: A Meta-Analysis." *Trauma, Violence, & Abuse* 26(5):938–54. doi:10.1177/15248380241297362.
- Gaffney, Hannah, David P. Farrington, Dorothy L. Espelage, and Maria M. Ttofi. 2019. "Are Cyberbullying Intervention and Prevention Programs Effective? A Systematic and Meta-Analytical Review." *Aggression and Violent Behavior* 45:134–53. doi:10.1016/j.avb.2018.07.002.
- Kementerian Komunikasi dan Digital Republik Indonesia. 2025. "Berita Kini: Meutya Hafid Ajak Publik Lawan Cyberbullying Anak Lewat Edukasi Digita." <https://portal.komdigi.go.id/kanal-publik/berita-kini/9456>.
- Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak Republik Indonesia. 2026. *Survei Nasional Pengalaman Hidup Anak Dan Remaja Tahun 2024*. Jakarta. https://www.kemenpppa.go.id/assets/files/infografis/20260122_040910_SNP HAR 2024.pdf.
- Shi, Yu, Ying Lau, Ho Hin Henry Chan, Joe Kwok Kwong Choi, Antonio Calvo-Morata, and Sai Ho Wong. 2025. "School-Based Intervention on Cyberbullying-Related Outcomes and Psycho-Social Well-Being in Children and Adolescents: A Systematic Review and Meta-Analysis." *Trauma, Violence, & Abuse*. doi:10.1177/15248380251375480.
- Tanrikulu, Ibrahim. 2018. "Cyberbullying Prevention and Intervention Programs in Schools: A Systematic Review." *School Psychology International* 39(1):74–91. doi:10.1177/0143034317745721.
- UNICEF Indonesia. n.d. "Apa Itu Cyberbullying Dan Bagaimana Menghentikannya?" Retrieved August 10, 2026. <https://www.unicef.org/indonesia/id/child-protection/apa-itu-cyberbullying>.