Bakti Insani: Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan
E-ISSN: 3109-4988 | https://journal.mutiarahatimoeslem.id/index.php/baktiinsani
DOI: https://doi.org/10.64131/baktiinsani, Vol. 01, No 02 November, 2025. Page: 55-63

Sosialisasi Etika Digital Penggunaan Gadget untuk Pencegahan Bulliying pada Siswa SDN Tambibendo 2 Kediri

Nurul Ahsin[1], Lailatul Nur Afifah[2], Nur Avifah[3], Ulfah Lathifatul Mufidah[4], Lana Farah Sabila[5], Achmad Jalaludin Akbar[6]

Universitas Islam Negeri Syekh Wasil Kediri

*Email koresponden: ahsin@iainkediri.ac.id

ARTIKEL INFO
Article history
Received: 3 September 2025
Accepted: 25 Noember
Published: 20 November 2025

Kata kunci:

Etika Digital, Gadget, *Bullying*

A B S T R A K

Program Pengabdian kepada Masyarakat yang dilaksanakan oleh Kelompok KKN 19 di SDN Tambibendo 2 Kediri bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa mengenai etika digital serta pencegahan bullying, khususnya cyberbullying. Latar belakang kegiatan ini adalah tingginya penggunaan gadget di kalangan anak-anak yang belum disertai literasi digital yang memadai, sehingga berpotensi menimbulkan perilaku negatif dalam interaksi daring. Kegiatan dilakukan melalui metode interaktif yang meliputi ceramah, pemutaran video edukasi, simulasi kasus, permainan, dan ice breaking untuk mendorong partisipasi aktif siswa. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan literasi digital, meningkatnya kesadaran siswa mengenai dampak bullying, serta terbentuknya sikap saling menghargai dalam interaksi digital. Temuan ini menegaskan pentingnya keterlibatan guru, orang tua, dan pihak sekolah dalam mengawasi serta membimbing penggunaan gadget pada anak guna mencegah munculnya perilaku cyberbullying.

Keywords:

Digital Ethics, Gadget, Bullying

A B S T R A C T

The Community Service Program conducted by KKN Group 19 at SDN Tambibendo 2 Kediri aimed to enhance students' understanding of digital ethics and prevent bullying, particularly cyberbullying. This program was motivated by the increasing use of gadgets among children, which is not yet balanced with adequate digital literacy and therefore poses risks of negative behaviors in online interactions. The activities were carried out using interactive methods, including lectures, educational video screenings, case simulations, games, and ice-breaking sessions to encourage active student participation. The results indicated an improvement in students' digital literacy, increased awareness of the impacts of bullying, and the development of respectful attitudes in digital interactions. These findings highlight the crucial role of teachers, parents, and schools in supervising and guiding children's gadget use to prevent cyberbullying behaviors.

© 2025 by authors. Lisensi Jurnal Bakti Insani, Lamongan. Artikel ini bersifat open access yang didistribusikan di bawah syarat dan ketentuan Creative Commons Attribution (CC-BY-SA) license.

Bakti Insani: Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan
E-ISSN: 3109-4988 | https://journal.mutiarahatimoeslem.id/index.php/baktiinsani
DOI: https://doi.org/10.64131/baktiinsani, Vol. 01, No 02 November, 2025. Page: 55-63

PENDAHULUAN

Perkembangan pesat teknologi informasi dan komunikasi telah menjadikan gadget sebagai bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan anak-anak, termasuk siswa Sekolah Dasar. Gadget memberi manfaat besar dalam mendukung pembelajaran maupun hiburan, tetapi penggunaannya yang tidak dibarengi dengan pemahaman etika digital sering kali menimbulkan dampak negatif. Di tingkat Sekolah Dasar, anak-anak kerap berinteraksi melalui media digital tanpa aturan dan batasan yang jelas, sehingga rawan melahirkan perilaku tidak terpuji seperti ejekan, penghinaan, hingga perundungan di dunia maya (cyberbullying).

Bullying sendiri dipahami sebagai perilaku agresif yang dilakukan secara sengaja dan berulang terhadap individu yang dianggap lemah, baik secara fisik maupun psikologis. Bentuknya bisa berupa ejekan, pengucilan, ancaman, hingga kekerasan fisik yang berdampak panjang terhadap korban, seperti rendahnya rasa percaya diri, kecemasan, depresi, bahkan penurunan prestasi akademik (Zuhriyah dkk., 2024). Seiring berkembangnya teknologi, perundungan pun bergeser menjadi cyberbullying, yaitu intimidasi atau pelecehan yang dilakukan melalui media digital seperti media sosial, aplikasi pesan, forum daring, maupun platform permainan. Bentuk perundungan ini lebih berisiko karena pelaku dapat bersifat anonim, berlangsung 24 jam, dan cepat menyebar ke khalayak luas. Akibatnya, korban rentan mengalami gangguan psikologis berupa stres, kecemasan, hingga depresi (Pratiwi & Amalia, 2022).

Sejumlah kasus nyata menunjukkan betapa seriusnya persoalan ini. Misalnya di Kabupaten Probolinggo, seorang siswa SD menjadi korban cyberbullying hingga mengalami penurunan kepercayaan diri, kecemasan, dan depresi (Mubaroq & Sumarno, 2024). Data dari Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) juga mencatat bahwa unggahan di media sosial kerap menjadi pemicu perundungan karena gadget digunakan tanpa pengawasan dan tanpa pemahaman etika (Haryanto, 2021). Fakta-fakta tersebut menegaskan bahwa literasi digital, khususnya etika dalam menggunakan media sosial dan gadget, sangat penting ditanamkan sejak dini untuk mencegah munculnya perilaku negatif.

MASALAH

Berdasarkan kondisi tersebut, permasalahan utama yang dihadapi mitra, yaitu SDN Tambibendo 2 Kediri, adalah tingginya penggunaan gadget oleh siswa tanpa pemahaman etika digital yang memadai. Kondisi ini menimbulkan kerentanan terhadap perilaku bullying dan cyberbullying di lingkungan sekolah. Selain itu, keterbatasan pemahaman guru dan orang tua dalam mendampingi anak menggunakan gadget semakin memperparah risiko tersebut. Sehingga permasalahan yang perlu dipecahkan secara rinci sebagai berikut:

1. Rendahnya pemahaman siswa SDN Tambibendo 2 tentang etika digital dalam penggunaan gadget.
2. Masih adanya potensi perilaku bullying dan cyberbullying akibat penggunaan gadget tanpa kontrol.
3. Kurangnya keterlibatan guru dan orang tua dalam membentuk budaya digital yang sehat di lingkungan sekolah.

Melihat urgensi permasalahan tersebut, mahasiswa KKN Kelompok 19 melakukan program pengabdian masyarakat berupa "Sosialisasi Etika Digital Penggunaan Gadget untuk Pencegahan Bullying pada Siswa SDN Tambibendo 2 Kediri." Kegiatan ini bertujuan untuk menanamkan pemahaman tentang penggunaan gadget secara bijak, membentuk sikap beretika di ruang digital,

Bakti Insani: Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan
E-ISSN: 3109-4988 | https://journal.mutiarahatimoeslem.id/index.php/baktiinsani
DOI: https://doi.org/10.64131/baktiinsani, Vol. 01, No 02 November, 2025. Page: 55-63

serta meningkatkan kesadaran siswa akan dampak negatif perilaku tidak etis di dunia maya. Metode sosialisasi dilakukan secara interaktif melalui ceramah singkat, pemutaran video edukasi, simulasi kasus, permainan, serta ice breaking. Dengan cara ini, siswa tidak hanya memahami konsep etika digital, tetapi juga mampu menerapkannya dalam interaksi sehari-hari, sehingga potensi bullying maupun cyberbullying dapat diminimalkan.

METODE PELAKSANAAN

Metode pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat di SDN Tambibendo 2 Kabupaten Kediri dilakukan melalui beberapa tahapan berikut:

1. Observasi Lapangan

Tahap awal berupa observasi yang dilakukan oleh mahasiswa KKN di lokasi mitra, yaitu SDN Tambibendo 2. Kegiatan ini bertujuan untuk menjalin komunikasi awal dengan pihak sekolah, mengenalkan rencana kegiatan, serta memperoleh gambaran kondisi siswa terkait penggunaan gadget. Pada tahap ini juga dilakukan penyampaian topik sosialisasi yang akan diberikan, sekaligus meminta persetujuan dari pihak sekolah sebagai bentuk kerja sama dalam pelaksanaan program.

2. Persiapan Kegiatan

Tahap persiapan dilakukan setelah observasi dan persetujuan diperoleh. Kegiatan persiapan meliputi penyusunan materi sosialisasi, pembuatan media pembelajaran interaktif, serta penyiapan permainan edukatif yang akan digunakan untuk menarik perhatian siswa. Materi yang dipersiapkan berfokus pada Etika Digital Penggunaan Gadget untuk Pencegahan Bullying, meliputi pengenalan gadget, dampak positif dan negatif penggunaannya, serta pemahaman mengenai bullying dan cyberbullying.

3. Pelaksanaan Kegiatan

Pelaksanaan sosialisasi dilaksanakan pada hari Rabu, 23 Juli 2025 di SDN Tambibendo 2 Kabupaten Kediri. Kegiatan diawali dengan perkenalan mahasiswa KKN kepada para siswa, dilanjutkan dengan penyampaian materi inti oleh salah satu pemateri dari tim KKN. Penyampaian dilakukan secara interaktif melalui ceramah singkat, diskusi, dan penayangan media edukasi. Materi yang disampaikan mencakup etika digital dalam menggunakan gadget, dampak positif dan negatif penggunaan gadget, serta cara mencegah perilaku bullying.

Sebagai penutup, dilakukan penyampaian kesimpulan serta evaluasi berupa permainan edukatif yang dirancang untuk mengukur tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang telah diberikan. Kegiatan ditutup dengan refleksi singkat, di mana siswa diajak menyampaikan pendapat dan pengalaman mereka dalam menggunakan gadget secara sehat dan beretika.

Tabel 1. Ringkasan Metode Pelaksanaan Pkm

Tahap	Kegiatan yang Dilakukan	Tujuan	Output yang Diharapkan
Observasi Lapangan	- Pendekatan kepada pihak sekolah - Penyampaian rencana kegiatan dan materi sosialisasi - Meminta persetujuan pihak sekolah	Mengetahui kondisi lapangan dan menjalin komunikasi dengan pihak sekolah	Persetujuan kegiatan dan dukungan dari pihak sekolah

Bakti Insani: Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan
E-ISSN: 3109-4988 | https://journal.mutiarahatimoeslem.id/index.php/baktiinsani
DOI: https://doi.org/10.64131/baktiinsani, Vol. 01, No 02 November, 2025. Page: 55-63

Tahap	Kegiatan yang Dilakukan	Tujuan	Output yang Diharapkan
Persiapan Kegiatan	- Menyusun materi sosialisasi (etika digital & pencegahan bullying) - Menyusun media pendukung (video edukasi, permainan, ice breaking)	Menyiapkan materi yang sesuai dengan kebutuhan siswa SD	Materi dan media pembelajaran siap digunakan dalam kegiatan
Pelaksanaan Kegiatan	- Perkenalan mahasiswa KKN - Penyampaian materi "Etika Digital Penggunaan Gadget untuk Pencegahan Bullying" - Diskusi interaktif (tanya jawab) - Pemutaran video edukasi, simulasi kasus, ice breaking - Evaluasi pemahaman melalui permainan edukatif	Memberikan pemahaman etika digital dan pencegahan bullying dengan cara interaktif	Siswa memahami konsep etika digital, bahaya bullying, dan mampu menerapkan perilaku positif
Evaluasi & Tindak Lanjut	- Refleksi bersama siswa - Diskusi dengan guru terkait hasil kegiatan - Pemberian saran keberlanjutan pengawasan gadget di sekolah	Menilai efektivitas kegiatan dan memastikan keberlanjutan dampak	Adanya peningkatan literasi digital siswa dan komitmen guru dalam pengawasan gadget

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Pentingnya Etika Digital pada Anak

Literasi digital merupakan kompetensi penting di era teknologi informasi. Secara umum, literasi digital mencakup kemampuan menemukan, mengevaluasi, menggunakan, dan menghasilkan informasi melalui media digital dengan cara yang sehat, bijak, cerdas, tepat, serta sesuai hukum (Anjarwati et al., 2022; Nugraha, 2022; Fitriyani & Nugroho, 2022). Hal ini menuntut keterampilan teknis sekaligus kecakapan sosial seperti berpikir kritis, kreatif, serta mampu berinteraksi secara etis di ruang digital (Febriani et al., 2025).

Fenomena di lapangan menunjukkan bahwa anak-anak lebih banyak menghabiskan waktu dengan gawai dibanding berinteraksi langsung dengan keluarga maupun teman sebaya. Kondisi ini berimplikasi pada berkurangnya aktivitas bermain, belajar, dan interaksi sosial, sehingga peran orang tua dalam pengasuhan digital (digital parenting) menjadi sangat penting. Tugas orang tua antara lain:

a. meningkatkan pengetahuan tentang internet dan gadget,
b. mengatur posisi perangkat di ruang keluarga,
c. membatasi waktu penggunaan,
d. memberikan pemahaman tentang dampak negatif,
e. melarang konten yang tidak pantas,
f. menjalin komunikasi terbuka, serta
g. menjadi teladan dalam penggunaan teknologi (Nofika, 2025).

Bakti Insani: Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan
E-ISSN: 3109-4988 | https://journal.mutiarahatimoeslem.id/index.php/baktiinsani
DOI: https://doi.org/10.64131/baktiinsani, Vol. 01, No 02 November, 2025. Page: 55-63

Selain itu, persoalan lain yang mengemuka adalah cyberbullying, yakni bentuk perundungan dengan memanfaatkan teknologi digital. Menurut Patchin & Hinduja (2015) dan Kowalski et al. (2014), cyberbullying merupakan tindakan agresif yang disengaja, dilakukan berulang melalui media elektronik, dan menyasar individu yang sulit membela diri. Temuan di lapangan memperlihatkan bahwa kasus perundungan digital juga mulai muncul pada anak sekolah dasar, yang menunjukkan bahwa literasi dan etika digital harus ditanamkan sejak dini.

2. Gadget dan Risiko Bullying Digital

Penggunaan gadget yang berlebihan terbukti menimbulkan risiko terhadap perkembangan anak, baik dari sisi sosial maupun emosional. Anak yang terlalu sering menggunakan gadget cenderung kurang berinteraksi secara langsung, lebih tertutup, dan rentan terpapar konten negatif serta cyberbullying (Rismala et al., 2021; Zainal et al., 2025).

Hasil observasi kegiatan pengabdian di SDN Tambibendo 2 memperlihatkan adanya perilaku saling mengejek dan perkelahian antarsiswa yang berawal dari penggunaan gadget dan interaksi digital. Hal ini menunjukkan bahwa perangkat digital tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga dapat menjadi medium lahirnya perundungan.

a. Upaya pencegahan dapat dilakukan melalui:
b. pengawasan orang tua terhadap penggunaan gadget,
c. penetapan batasan waktu bermain,
d. sosialisasi tentang bahaya cyberbullying, serta
e. pengembangan sistem informasi berbasis web yang menyediakan ruang edukasi, pelaporan, dan konsultasi (Ismatulloh et al., 2025).

Dengan demikian, kolaborasi orang tua, guru, dan masyarakat diperlukan untuk menciptakan lingkungan digital yang aman dan mendukung tumbuh kembang anak secara positif (Manuputty et al., 2023).

3. Peran Sosialisasi dalam Pencegahan Bullying

Bullying di sekolah berdampak serius pada iklim belajar, baik dalam bentuk fisik, verbal, maupun digital. Studi sebelumnya menunjukkan bahwa bullying mengakibatkan trauma jangka panjang, gangguan kesehatan mental, serta rendahnya motivasi belajar siswa (Shaheen et al., 2018; Salmon et al., 2018). Faktor penyebab meliputi latar belakang keluarga, pengaruh lingkungan, hingga konsumsi media digital yang menampilkan kekerasan (Selian & Restya, 2024).

Hasil pelaksanaan kegiatan sosialisasi di SDN Tambibendo 2 menunjukkan bahwa pendekatan edukatif dan interaktif efektif dalam meningkatkan kesadaran siswa mengenai bahaya bullying dan penggunaan gadget yang sehat. Materi disampaikan melalui:

a. Pemaparan mengenai bullying (definisi, bentuk, dampak),
b. Edukasi penggunaan gadget secara bijak,
c. Ice breaking dan permainan edukatif untuk meningkatkan partisipasi siswa.

Respon siswa terlihat antusias, ditunjukkan dengan keaktifan dalam diskusi dan permainan. Guru serta pihak sekolah memberikan dukungan penuh, mengingat sebelumnya pernah terjadi kasus cyberbullying di sekolah tersebut.

Selain sosialisasi, guru memiliki peran strategis dalam mencegah bullying di kelas, antara lain dengan:

a. mengintervensi langsung ketika melihat bullying,

Bakti Insani: Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan
E-ISSN: 3109-4988 | https://journal.mutiarahatimoeslem.id/index.php/baktiinsani
DOI: https://doi.org/10.64131/baktiinsani, Vol. 01, No 02 November, 2025. Page: 55-63

b. mengajarkan nilai moral dan kerja sama,
c. menciptakan suasana kelas yang hangat,
d. mengajak orang tua untuk berkolaborasi, serta
e. mengajarkan strategi "katakan, hindari, laporkan" melalui metode bermain peran (Morrison, 2016).

Dengan kombinasi strategi edukasi, pengawasan orang tua, serta dukungan guru, sosialisasi etika digital diharapkan mampu menjadi langkah preventif yang efektif dalam menekan angka bullying, khususnya di lingkungan sekolah dasar.

Gambar 1
Penjelasan tentang *bulliying* pada siswa SDN Tambibendo 2

Gambar 2
Penjelasan tentang penggunaan Gadget pada siswa SDN Tambibendo 2

Gambar 3
Ice breaking pada siswa SDN Tambibendo 2

4. Keunggulan dan Kelemahan

Kegiatan sosialisasi Etika Digital Penggunaan Gadget untuk Pencegahan Bullying pada Anak yang dilaksanakan di SDN Tambibendo 2 memiliki sejumlah keunggulan yang dapat dilihat dari kesesuaian antara fokus kegiatan dengan kebutuhan masyarakat. Pertama, materi yang diangkat sangat relevan dengan konteks lokal, sebab fenomena bullying maupun penggunaan gadget tanpa pengawasan memang menjadi salah satu tantangan di sekolah dasar saat ini. Penelitian sebelumnya menyebutkan bahwa keterpaparan anak terhadap gadget tanpa literasi digital yang memadai berhubungan dengan meningkatnya risiko perilaku menyimpang, termasuk cyberbullying (Livingstone & Helsper, 2008). Dengan demikian, topik sosialisasi ini mampu menjawab kebutuhan nyata di lingkungan sekolah.

Kedua, metode penyampaian yang digunakan bersifat interaktif melalui kombinasi penyajian materi, permainan edukatif, dan diskusi. Pendekatan semacam ini lebih efektif untuk anak usia sekolah dasar karena sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif mereka yang masih mengandalkan pengalaman konkret dan aktivitas yang menyenangkan (Piaget, 1972; Santrock, 2011). Hal ini menjadi salah satu keunggulan karena dapat meningkatkan atensi siswa sekaligus mempermudah pemahaman terhadap materi etika digital.

Selain itu, dukungan pihak sekolah yang aktif memfasilitasi kegiatan juga menjadi kelebihan. Kolaborasi antara mahasiswa KKN, guru, dan pihak sekolah dapat memperkuat keberhasilan program PkM, sebagaimana ditegaskan oleh Bringle dan Hatcher (1996) bahwa keterlibatan mitra merupakan faktor penting dalam keberlanjutan program pengabdian masyarakat.

Bakti Insani: Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan
E-ISSN: 3109-4988 | https://journal.mutiarahatimoeslem.id/index.php/baktiinsani
DOI: https://doi.org/10.64131/baktiinsani, Vol. 01, No 02 November, 2025. Page: 55-63

Namun demikian, kegiatan ini juga memiliki beberapa kelemahan. Pertama, dari sisi durasi, sosialisasi hanya dilakukan sekali sehingga transfer pengetahuan belum tentu berimplikasi pada perubahan perilaku yang mendalam. Padahal, menurut teori perubahan perilaku Prochaska & DiClemente (1983), proses internalisasi nilai membutuhkan tahapan yang berulang dan berkesinambungan.

Kedua, keterlibatan orang tua masih minim dalam kegiatan ini. Hal ini menjadi keterbatasan karena peran orang tua sangat krusial dalam mengontrol penggunaan gadget anak di rumah. Livingstone et al. (2017) menyatakan bahwa literasi digital anak hanya dapat optimal jika disertai pengawasan aktif dan kolaboratif dari orang tua.

Kelemahan lain terletak pada aspek evaluasi. Instrumen yang digunakan baru sebatas permainan sederhana untuk mengukur pemahaman anak, sehingga belum dapat merekam secara komprehensif sejauh mana pengetahuan dan sikap anak berubah setelah sosialisasi. Evaluasi yang lebih mendalam dengan instrumen terstandar semestinya digunakan untuk mengukur dampak kegiatan (Patton, 2008).

Terakhir, kegiatan ini baru menyasar satu sekolah dasar, sehingga cakupan dan dampaknya masih terbatas. Agar luaran kegiatan memiliki signifikansi yang lebih luas, perlu ada strategi replikasi di sekolah-sekolah lain dalam lingkup Kecamatan Mojo dan sekitarnya.

KESIMPULAN

Kegiatan Sosialisasi Etika Digital Penggunaan Gadget untuk Pencegahan Bullying pada Anak di SDN Tambibendo 2 Kabupaten Kediri merupakan bentuk nyata kontribusi akademisi melalui program Kuliah Kerja Nyata (KKN) dalam merespons fenomena meningkatnya kasus bullying dan cyberbullying di lingkungan sekolah dasar. Kegiatan ini dirancang tidak hanya sebagai penyampaian materi, tetapi juga sebagai sarana edukasi partisipatif yang mengintegrasikan pendekatan ceramah, media audiovisual, simulasi kasus, permainan edukatif, dan ice breaking. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan pengetahuan dan kesadaran siswa terkait penggunaan gadget secara bijak, dampak negatif perilaku tidak etis di dunia maya, serta pentingnya sikap saling menghargai dalam interaksi digital. Selain itu, kegiatan ini menegaskan pentingnya sinergi antara siswa, guru, orang tua, dan pihak sekolah sebagai faktor kunci dalam membangun ekosistem pendidikan yang aman, sehat, dan bebas dari kekerasan. Dengan demikian, program PkM ini tidak hanya berdampak pada peningkatan literasi digital siswa, tetapi juga mendorong terbentuknya budaya digital yang positif di lingkungan sekolah. Ke depan, kegiatan sejenis perlu dikembangkan secara berkelanjutan melalui kolaborasi lintas pihak, agar manfaatnya semakin luas dan memberikan kontribusi nyata bagi pencegahan bullying serta penguatan karakter peserta didik sejak dini.

SARAN DAN REKOMENDASI

Berdasarkan hasil kegiatan, direkomendasikan agar pihak sekolah dapat mengintegrasikan materi etika digital ke dalam kegiatan pembelajaran maupun ekstrakurikuler, sehingga siswa memperoleh pendampingan secara berkelanjutan. Guru diharapkan terus mengawasi penggunaan gadget di sekolah serta menanamkan nilai moral saat siswa berinteraksi di dunia maya. Sementara itu, orang tua perlu lebih aktif dalam mendampingi anak di rumah dengan komunikasi terbuka serta pengaturan waktu penggunaan gadget. Bagi mahasiswa maupun perguruan tinggi, kegiatan serupa dapat dikembangkan melalui metode yang lebih inovatif, seperti penggunaan media

digital interaktif atau modul sederhana yang dapat dipelajari mandiri. Selain itu, penelitian lebih lanjut juga disarankan untuk mengkaji dampak jangka panjang dari sosialisasi ini terhadap perilaku bullying dan cyberbullying siswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada Kepala Sekolah, guru, dan siswa-siswi SDN Tambibendo 2 Kabupaten Kediri atas dukungan, kerja sama, serta antusiasme yang tinggi dalam mengikuti kegiatan ini. Apresiasi juga diberikan kepada para orang tua siswa yang telah memberikan dukungan, serta pihak perguruan tinggi dan lembaga KKN yang memfasilitasi terlaksananya program pengabdian masyarakat ini. Semoga kerja sama yang telah terjalin dapat menjadi langkah awal bagi pengembangan program-program edukatif lainnya yang mendukung terciptanya lingkungan belajar yang sehat, aman, dan kondusif.

DAFTAR PUSTAKA

Anjarwati, L., Pratiwi, D. R., & Rizaldy, D. R. (2022). Implementasi Literasi Digital dalam Upaya Menguatkan Pendidikan Karakter Siswa. Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran, 3(2). https://doi.org/10.23917/bppp.v4i2.19420

Apriyani & Susanti. (2024). Literasi Bijak Penggunaan Gadget untuk Mencegah Bullying di SD IT Alif. JMAS: Jurnal Pengabdian Masyarakat Melati, 3(2), 951.

Bringle, R. G., & Hatcher, J. A. (1996). Implementing Service Learning in Higher Education. The Journal of Higher Education, 67(2), 221–239.

Dewi, R., Azis, I., Sugiharti, A., Oscar, G., Made, I., Natawidnyana, R., & Supriantono, B. E. (2024). Analisis Perspektif Hukum Perdata Dalam Menghadapi Cyberbullying Di Era Digital. JICN: Jurnal Intelek Dan Cendikiawan Nusantara, 1(2), 2048–2060. https://jicnusantara.com/index.php/jicn

Febriani, D. R., Indriyani, I., Fauziyah, A. S., Divania, A. S., & Maulidah, N. (2025). Peran Literasi Digital dalam Pembentukan Etika Sosial di Dunia Maya Pada Siswa SD. Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan, 10(1), 858–865. https://doi.org/10.29303/jipp.v10i1.2962

FENOMENA BULLYING DALAM PENDIDIKAN. (2013). Jurnal Al-Ta'dib, 6.

Haryanto, A. (2021). Kasus Perundungan Anak, KPAI KBB: Akibat Postingan di Medsos. SINDOnews. https://daerah.sindonews.com/read/348646/701/kasus-perundungan-anak-kpai-kbb-akibat-postingan-di-medsos-1614405746

Ismatulloh, A. .., A. Dany Suryadana, Meriana Rosalita, M. Raka Panuntun, Farah Mukhlisoh, Novita Sri Ramadhani, Kharisno Kharisno, Asih Saferia Meilani, Syabila Azzahra Wijaya, Fauzan Bintang, and Sintia Wulandari. 2025. "Sosialisasi Bahaya Game Online Dan Bullying Di Sd Negeri Sadahayu 02: : Edukasi Dini Untuk Generasi Cerdas Dan Berkarakter." Insanta : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat 3(2):93–101.

Livingstone, S., & Helsper, E. J. (2008). Parental Mediation of Children's Internet Use. Journal of Broadcasting & Electronic Media, 52(4), 581–599.

Livingstone, S., Mascheroni, G., & Staksrud, E. (2017). European research on children's internet use: Assessing the past and anticipating the future. New Media & Society, 20(3), 1103–1122.

Manuputty, Peter, Juneth Wattimena, and Irwan Soulisa. 2023. "Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Bullying Di Sma Negeri 2 Kabupaten Sorong." Journal of Dedication to Papua Community 6(2):89–95.

Mubaroq, H., & Sumarno, E. (2024). Pengaruh Cyberbullying pada Anak di Bawah Umur (Studi Kasus Siswa-Siswi SD Negeri Gending II Kabupaten Probolinggo). Jurnal Pengabdian Masyarakat Nusantara, 5(4), 4338.

Nofika, Y. (2025). Pentingnya Pendidikan Karakter Pada Anak Usia Dini. Edusiana: Jurnal Ilmu Pendidikan, 2(2), 119–128. https://doi.org/10.70437/edusiana.v2i2.942

Patton, M. Q. (2008). Utilization-Focused Evaluation. Thousand Oaks: Sage Publications.

Pendidikan, D. A., Anak, I., Dini, U., & Al-Quraniyah Manna, S. (2021). Pencegahan Bullying dalam Pendidikan Anak Usia Dini. In Journal of Education Research (Vol. 2, Issue 3).

Piaget, J. (1972). The Psychology of the Child. New York: Basic Books.

Pratiwi, D. R., & Amalia, S. (2022). Karakteristik dan Dampak Cyberbullying pada Anak Usia Sekolah. Jurnal Ilmiah Konseling, 6(1), 55.

Prochaska, J. O., & DiClemente, C. C. (1983). Stages and processes of self-change of smoking. Journal of Consulting and Clinical Psychology, 51(3), 390–395.

Rismala, Yulita, Aguswan, Dian Eka Priyantoro, and Suryadi. 2021. "Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini." El-Athfal : Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan Anak 1(01):46–55.

Santrock, J. W. (2011). Educational Psychology. New York: McGraw-Hill.

Selian, S. N., & Restya, W. P. D. (2024). Peran Kepala Sekolah dalam Mengatasi Bullying di Sekolah. Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru, 9(2), 531–539. https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i2.751

Sosialisasi_Dan_Pendampingan_Kepada_Masyarakat_Gun. (n.d.).

Suci, I. S., Ramdhanie, G. G., & Mediani, H. S. (2021). Intervensi Pencegahan Bullying pada Anak Berbasis Sekolah. Jurnal Keperawatan Silampari, 4(2), 643–653. https://doi.org/10.31539/jks.v4i2.1964

UNICEF. (n.d.). "Cyberbullying: Apa Itu Dan Bagaimana Menghentikannya,." https://www.unicef.org/indonesia/id/child-protection/apa-itu-cyberbullying.

Zainal, Muhammad, Roisul Amin, Lestyo Wulandari, and Bambang Sri Kaloko. 2025. "Stop Bullying Due to Gadjet Addiction as an Effort to Create a Child- Friendly School Environment Stop Bullying Akibat Kecanduan Gadjet Sebagai Upaya Menciptakan Lingkungan Sekolah Ramah Anak." 3(1):178–83.

Zuhriyah, A., Damayanti, D., Safitri, W. E., & Darsono, D. (2024). Dampak Jangka Panjang Bullying di Masa Sekolah Dasar terhadap Kesehatan Mental Anak. Jurnal Bimbingan Dan Konseling Pandohop, 5(2), 147.

Bakti Insani: Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan
E-ISSN: 3109-4988 | https://journal.mutiarahatimoeslem.id/index.php/baktiinsani
DOI: https://doi.org/10.64131/baktiinsani, Vol. 01, No 02 November, 2025. Page: 55-63