

Penguatan Literasi Digital Siswa melalui Kampanye Bijak Bermedia Sosial: Pencegahan Cyberbullying dan Hoaks

Dahlan Supriatna*¹, Yan Mitha Djaksana², Joko Suwarno³, Romdhoni Setiawan⁴, Donny Aulia⁵, Sri Sulasmi⁶, Muhamad Tahir Retob⁷

¹²³Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pamulang, Tangerang Selatan

⁴⁵⁶⁷Magister Teknik Informatika, Pascasarjana, Universitas Pamulang, Tangerang Selatan

e-mail: dosen03477@unpam.ac.id^{*1}, dosen01994@unpam.ac.id², dosen02522@unpam.ac.id³, corpatheone@gmail.com⁴, dony3784@gmail.com⁵, ssulasmi49@gmail.com⁶, muhamadtahir080897@gmail.com⁷

Abstrak

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini bertujuan untuk menguatkan literasi digital siswa SMK melalui kampanye bijak bermedia sosial dalam pencegahan cyberbullying dan hoaks. Rendahnya literasi digital menyebabkan siswa rentan menjadi korban maupun pelaku cyberbullying serta mudah terpapar misinformasi. Metode yang digunakan meliputi sosialisasi interaktif, workshop praktis identifikasi hoaks, simulasi penanganan cyberbullying, dan kampanye digital partisipatif. Kegiatan dilaksanakan di SMKS An Nurmaniyah, Tangerang, dengan melibatkan 40 siswa. Hasil pre-post test menunjukkan peningkatan signifikan: pengetahuan cyberbullying meningkat 60,9% (dari 40,8 menjadi 65,7), kemampuan identifikasi hoaks meningkat 70,8% (dari 39,5 menjadi 67,5), sikap empati digital meningkat 40,4%, dan perilaku cyberbullying menurun 38,6%. Tingkat kepuasan peserta mencapai 100% dan 95% siswa menyatakan minat menjadi Digital Ambassador. Kegiatan ini membuktikan bahwa pendekatan partisipatif efektif dalam membangun kesadaran kritis dan perilaku bertanggung jawab di ruang digital.

Kata kunci: literasi digital, cyberbullying, hoaks, media sosial, SMK

Abstract

This community service activity aims to strengthen digital literacy among vocational high school students through a wise social media campaign to prevent cyberbullying and hoaxes. Low digital literacy makes students vulnerable to becoming victims or perpetrators of cyberbullying and easily exposed to misinformation. The methods used include interactive socialization, hoax identification workshops, cyberbullying handling simulations, and participatory digital campaigns. The activity was conducted at SMKS An Nurmaniyah, Tangerang, involving 40 students. Pre-post test results showed significant improvements: cyberbullying knowledge increased by 60.9% (from 40.8 to 65.7), hoax identification ability increased by 70.8% (from 39.5 to 67.5), digital empathy attitude increased by 40.4%, and cyberbullying behavior decreased by 38.6%. Participant satisfaction reached 100%, and 95% of students expressed interest in becoming Digital Ambassadors. This activity proves that a participatory approach is effective in building critical awareness and responsible behavior in the digital space.

Keywords: digital literacy, cyberbullying, hoaxes, social media, vocational high school

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital dan media sosial telah mengubah lanskap komunikasi secara fundamental, khususnya di kalangan generasi muda. Siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) sebagai *digital natives* menghabiskan rata-rata 5–8 jam per hari mengakses platform digital, sehingga literasi digital menjadi kompetensi esensial untuk berpartisipasi secara aman dan produktif [1]. Namun, *cyberbullying* dan hoaks menjadi dua ancaman signifikan: *cyberbullying* berdampak psikologis serius seperti depresi hingga ide bunuh diri [2], dengan data Kementerian Komunikasi dan Informatika menunjukkan peningkatan 30% kasus di kalangan remaja Indonesia selama 2023-2024 dan siswa SMK sebagai kelompok paling rentan; sementara hoaks dan misinformasi juga berbahaya karena populasi berliterasi digital rendah sangat rentan, sehingga intervensi edukatif memerlukan pendekatan personalisasi dan umpan balik spesifik [3], sementara siswa SMK dalam tahap kognitif kritis seringkali tidak memiliki keterampilan memverifikasi informasi sebelum menyebarkannya.

Selain faktor individu, lingkungan sekolah juga berperan krusial: iklim positif dan kebijakan anti-*cyberbullying* yang jelas dapat mengurangi perundungan digital [4], namun banyak SMK di Indonesia belum memiliki protokol standar sehingga korban diam dan pelaku tak mendapat sanksi edukatif [5]. Kesenjangan literasi digital antara guru dan siswa (digital generation gap) membuat pendidik kewalahan memantau aktivitas online [6], padahal keterlibatan guru meningkatkan efektivitas pencegahan hoaks hingga dua kali lipat [7]; penguatan kapasitas pendidik menjadi komponen penting kampanye literasi digital holistik [8]. Secara teoretis, *social cognitive theory* menekankan *observational learning* dan *self-efficacy* dalam mengubah perilaku digital remaja [9]; siswa dengan *self-efficacy* tinggi cenderung memverifikasi sebelum menyebarkan hoaks, bahkan di bawah tekanan kelompok sebaya [10].

SMKS An Nurmaniyah (Ciledug, Tangerang) sebagai mitra PKM ini menghadapi dua masalah utama: maraknya *cyberbullying* (*body shaming*, rumor, pengucilan sosial) dan mudahnya siswa menyebarkan informasi tanpa verifikasi yang pernah memicu konflik internal. Kondisi diperparah oleh minimnya pengawasan orang tua (ekonomi menengah ke bawah) dan keterbatasan literasi digital guru. Survei pendahuluan dengan angket 7 butir kepada 40 siswa (Maret 2026) menunjukkan 80% pernah mengalami/menyaksikan *cyberbullying*, dan 82,5% pernah menyebarkan informasi tanpa verifikasi.

Berbagai penelitian membuktikan bahwa intervensi literasi digital berbasis partisipasi siswa efektif meningkatkan kemampuan membedakan berita palsu [1][2], namun sebagian besar program masih bersifat satu arah dan tidak berkelanjutan. Oleh karena itu, PKM ini dirancang dengan tiga tujuan: (1) meningkatkan pengetahuan pencegahan *cyberbullying*, (2) meningkatkan keterampilan identifikasi dan verifikasi hoaks, serta (3) membentuk kader Digital Ambassador sebagai agen keberlanjutan di lingkungan sekolah.

2. METODE

Kegiatan PKM dilaksanakan di SMKS An Nurmaniyah, Jalan Dr. Cipto Mangunkusumo Nomor 62, Kecamatan Ciledug, Kota Tangerang, pada tanggal 15 Maret 2026. Peserta berjumlah 40 siswa kelas X, XI, dan XII yang dipilih secara purposif. Metode pelaksanaan terdiri dari tiga tahap utama.

2.1 Tahap Persiapan

Tahap ini meliputi kunjungan awal ke lokasi untuk koordinasi dengan pihak sekolah, penentuan tempat kegiatan (aula untuk sosialisasi dan laboratorium komputer untuk workshop), penyusunan materi, serta pembuatan instrumen evaluasi berupa pre-post test yang diadaptasi dari *Digital Media Literacy Scale*.

2.2 Tahap Pelaksanaan

Kegiatan inti PKM dilaksanakan dalam format satu hari intensif selama 4 jam, yang dirancang untuk memaksimalkan keterlibatan aktif siswa sekaligus mencegah kejenuhan kognitif. Seluruh rangkaian kegiatan terbagi menjadi tiga sesi utama yang saling terintegrasi:

Sesi 1 (90 menit) – Sosialisasi Interaktif: Pemaparan materi tentang definisi, bentuk, dan dampak *cyberbullying* serta ciri-ciri hoaks, menggunakan video studi kasus lokal. Dilanjutkan diskusi kelompok terarah (4 kelompok, masing-masing 10 siswa) untuk berbagi pengalaman pribadi.

Sesi 2 (90 menit) – Workshop Praktik Verifikasi Hoaks: Setiap siswa mempraktikkan tiga *tools* verifikasi: *Google Reverse Image Search*, *cekfakta.com*, dan *Media Bias/Fact Check* pada tiga contoh konten (artikel provokatif, gambar manipulasi, klaim *WhatsApp*). Siswa diminta mempresentasikan hasil verifikasi.

Sesi 3 (60 menit) – Simulasi dan *Inoculation Theory*: Siswa diberi “vaksin kognitif” berupa paparan teknik manipulasi (*clickbait*, manipulasi emosional, *confirmation bias*). Kemudian simulasi peran (*role playing*) dalam skenario *cyberbullying* (korban, pelaku, *bystander*, *upstander*) selama 30 menit, diikuti debriefing 15 menit.

Penutup (15 menit) pengisian post-test, pengumuman minat menjadi Digital Ambassador, dan pemberian sertifikat. Digital Ambassador dibentuk melalui mekanisme: (1) siswa mengisi formulir minat, (2) seleksi berdasarkan nilai post-test dan keaktifan selama simulasi, (3) pelatihan singkat setelah kegiatan PKM untuk mempersiapkan mereka menjadi *peer educator*.

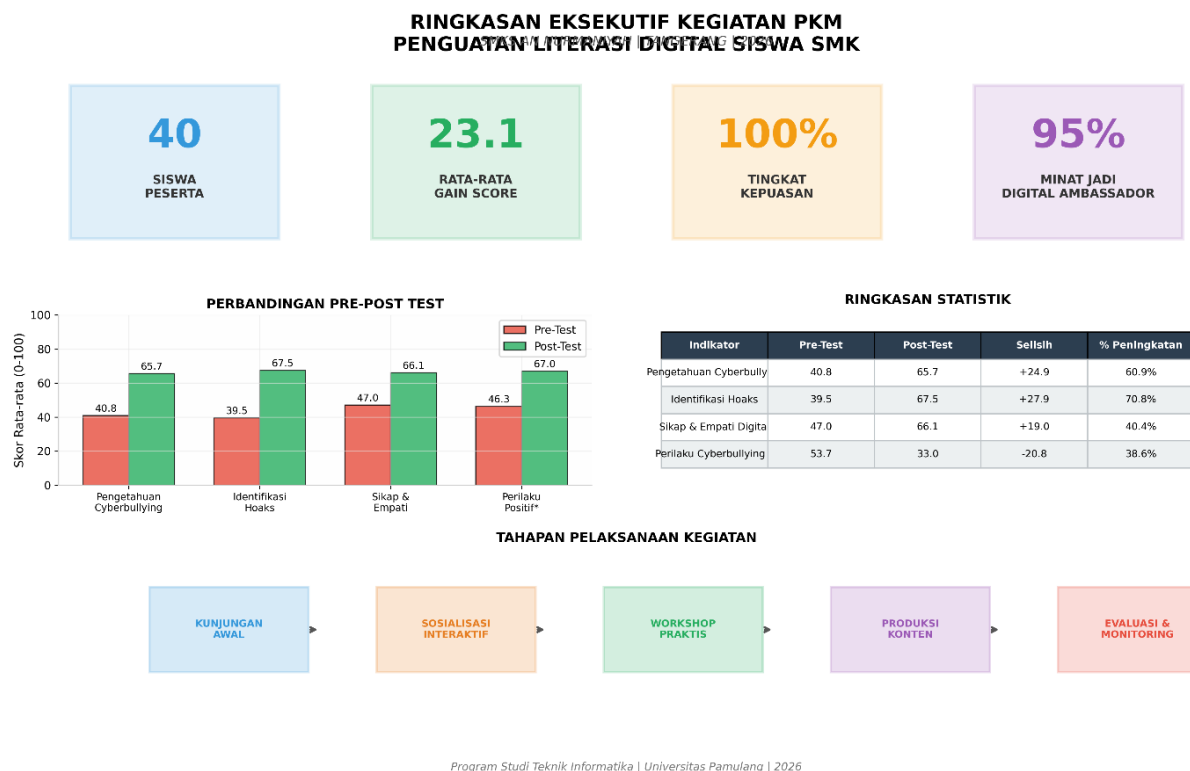
2.3 Evaluasi

Evaluasi menggunakan desain pre-post test dengan 20 butir soal mengukur empat dimensi: (1) pengetahuan *cyberbullying*, (2) kemampuan identifikasi hoaks, (3) sikap dan empati digital, (4) perilaku *cyberbullying*. Skor setiap dimensi dihitung dalam rentang 0–100. Analisis menggunakan statistik deskriptif (rata-rata, standar deviasi, persentase perubahan).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Gambaran Umum Pelaksanaan

Kegiatan berlangsung lancar dengan tingkat kehadiran 100%. Antusiasme siswa sangat tinggi, terlihat dari partisipasi aktif dalam sesi tanya jawab dan kesediaan mengikuti simulasi. Ringkasan kegiatan disajikan pada Gambar 1.

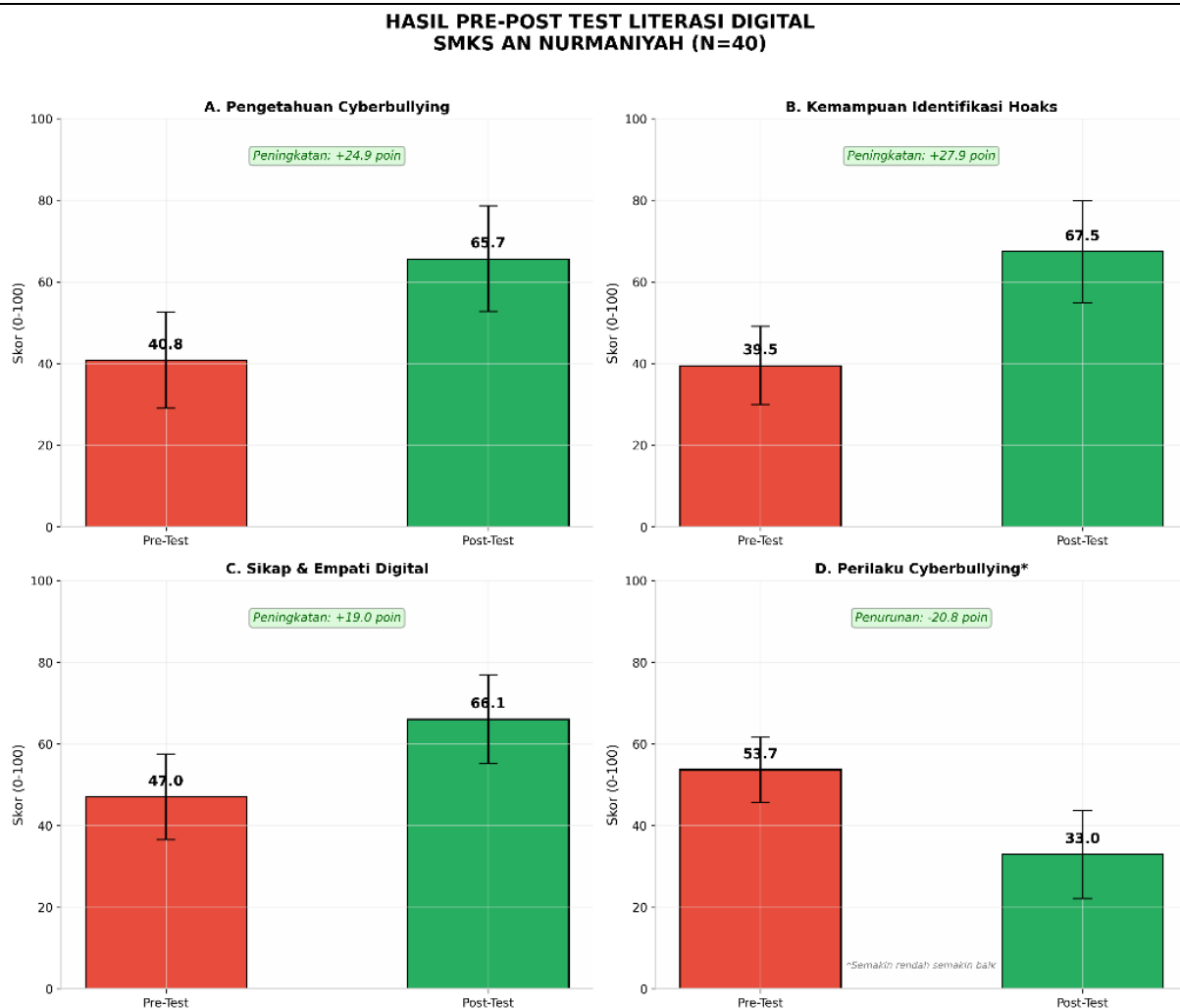


Gambar 1. Ringkasan Kegiatan PKM

Ringkasan eksekutif kegiatan PKM yang disajikan dalam bentuk infografis pada Gambar 1 memberikan gambaran komprehensif dalam satu tampilan visual. Bagian atas menampilkan empat metrik kunci: 40 siswa peserta, rata-rata gain score 23,1 poin, tingkat kepuasan 100%, dan minat Digital Ambassador 95%. Infografis ini secara efektif mensintesis seluruh hasil kegiatan dalam format yang mudah dipahami oleh berbagai kalangan, dari akademisi hingga praktisi dan pembuat kebijakan.

3.2 Hasil Pre-Post Test Literasi Digital

Hasil pre-post test menunjukkan peningkatan pada seluruh dimensi literasi digital (Gambar 2).



Gambar 2. Perbandingan Skor Pre-Test dan Post-Test

Hasil pengukuran pre-post test yang disajikan pada Gambar 2 menunjukkan adanya peningkatan skor rata-rata di seluruh dimensi literasi digital yang diukur. Visualisasi ini memperjelas perbandingan kuantitatif antara kondisi siswa sebelum (pre-test) dan sesudah (post-test) mengikuti kegiatan PKM. Dari empat dimensi yang diukur, dimensi identifikasi hoaks menunjukkan peningkatan paling tinggi, diikuti oleh pengetahuan *cyberbullying*, sikap dan empati digital, serta penurunan perilaku *cyberbullying*.

3.2.1 Pengetahuan Cyberbullying

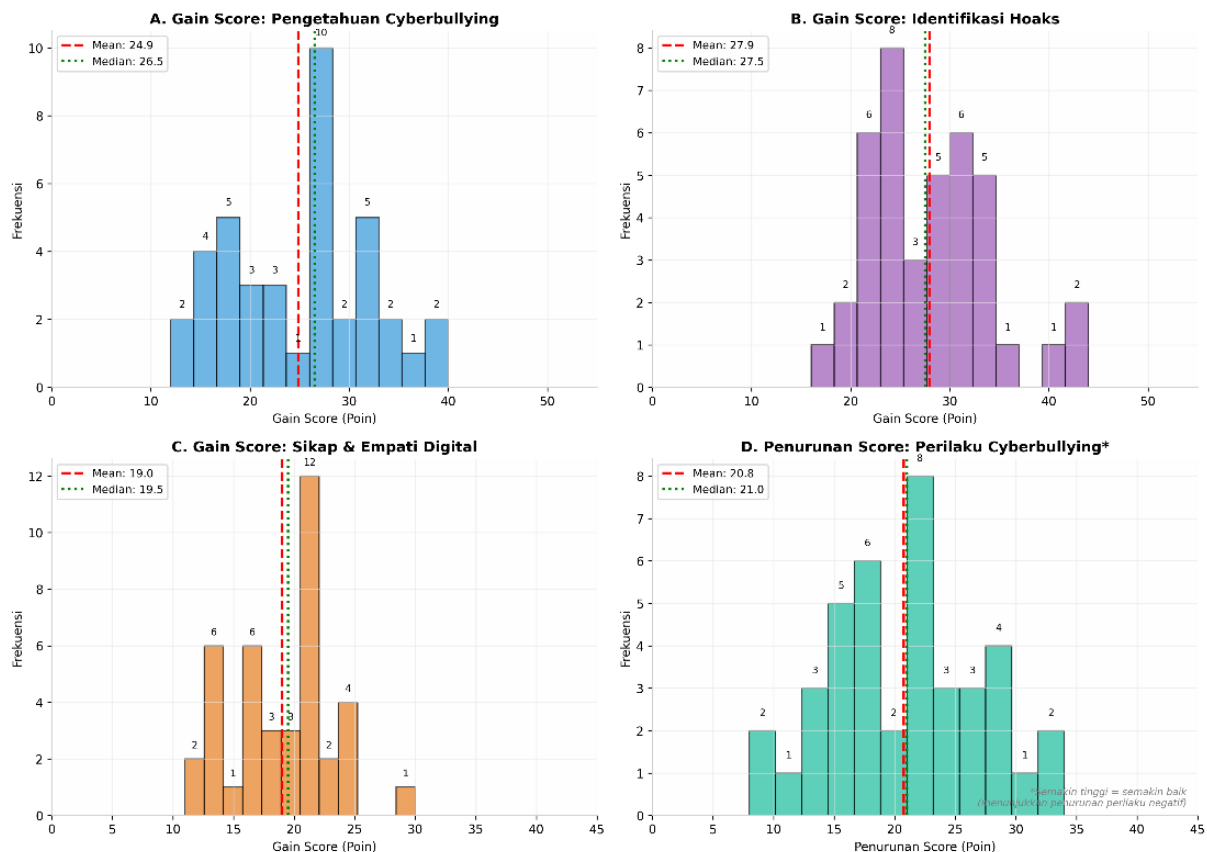
Skor rata-rata pengetahuan meningkat dari 40,8 (SD=11,7) menjadi 65,7 (SD=12,9) dengan gain score +24,9 poin (peningkatan 60,9%). Sebanyak 75% siswa mengalami peningkatan skor di atas 20 poin. Distribusi *gain score* ditampilkan pada Gambar 3. Distribusi gain score yang diperlihatkan pada Gambar 3 memberikan informasi lebih detail tentang variabilitas peningkatan yang dialami oleh 40 siswa peserta. Histogram menunjukkan bahwa peningkatan skor tidak terdistribusi secara merata, melainkan mengikuti pola yang mendekati distribusi normal. Keberadaan siswa dengan gain score ekstrem mengindikasikan adanya variabilitas individual dalam respons terhadap intervensi, yang dapat dipengaruhi oleh faktor-faktor seperti motivasi awal dan intensitas partisipasi selama kegiatan.

Standard Deviation (SD) menjadi sedikit lebih besar ($12,9 > 11,7$). Meskipun rata-rata naik, rentang nilai siswa justru melebar. Ada siswa yang mungkin sudah sangat pintar (skor 80) dan ada yang masih tertinggal (skor 50-an). Ini wajar terjadi karena setiap siswa menyerap materi dengan kecepatan berbeda.

3.2.2 Kemampuan Identifikasi Hoaks

Dimensi ini menunjukkan peningkatan tertinggi: dari 39,5 (SD=9,6) menjadi 67,5 (SD=12,5) dengan gain score +27,9 poin (peningkatan 70,8%). Siswa dengan screen time tinggi (7-9 jam/hari) justru menunjukkan gain score lebih tinggi, mengindikasikan potensi pembelajaran yang lebih besar ketika diberikan intervensi tepat.

**DISTRIBUSI GAIN SCORE (SELISIH POST-PRE TEST)
SMKS AN NURMANIYAH (N=40)**



Gambar 3. Distribusi Gain Score Pengetahuan Cyberbullying

3.2.3 Sikap dan Empati Digital

Skor sikap meningkat dari 47,0 (SD=10,5) menjadi 66,1 (SD=10,8) dengan gain score +19,0 poin (peningkatan 40,4%). Hasil *focus group discussion* menunjukkan pemahaman lebih mendalam tentang dampak psikologis *cyberbullying*.

3.2.4 Penurunan Perilaku Cyberbullying

Skor perilaku menurun dari 53,7 (SD=8,0) menjadi 33,0 (SD=10,8) dengan penurunan 20,8 poin (38,6%). Korelasi antara peningkatan empati dan penurunan perilaku.

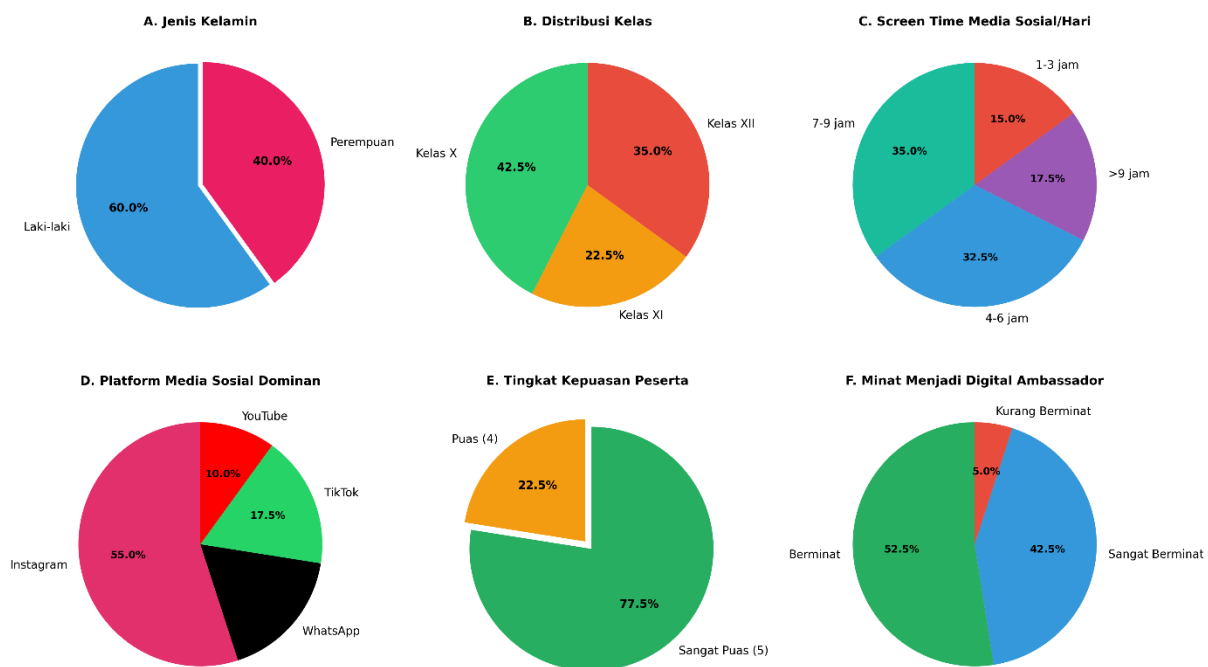
3.3 Profil Penggunaan Media Sosial

Mayoritas siswa (52,5%) menghabiskan waktu 4-6 jam per hari untuk media sosial, dengan rata-rata 5,8 jam/hari. Platform dominan: *Instagram* (45%), *WhatsApp* (27,5%), *TikTok* (17,5%), dan *YouTube* (10%). Sebelum intervensi, 80% siswa pernah mengalami/menyaksikan *cyberbullying*, dengan bentuk terbanyak body shaming (62,5%), penyebaran rumor (50%), dan eksklusi sosial online (37,5%).

3.4 Tingkat Kepuasan dan Keberlanjutan

Tingkat kepuasan peserta mencapai 100% (77,5% sangat puas, 22,5% puas). Sebanyak 95% (38 dari 40 siswa) menyatakan minat menjadi Digital Ambassador, mengindikasikan potensi keberlanjutan program yang kuat melalui model *peer education*. Dari jumlah tersebut, tim PKM bersama guru menyeleksi 10 siswa sebagai inti Digital Ambassador berdasarkan nilai post-test dan keaktifan, yang kemudian diberi pelatihan lanjutan untuk menjalankan kampanye literasi digital secara mandiri di sekolah.

**DEMOGRAFI RESPONDEN & KEPUASAN KEGIATAN PKM
SMKS AN NURMANIYAH (N=40)**



Gambar 4. Demografi Responden dan Kepuasan

3.5 Pembahasan

Keberhasilan intervensi ini dapat dijelaskan melalui beberapa mekanisme. Pertama, pendekatan *experiential learning* menciptakan memori prosedural yang lebih kuat dibandingkan pembelajaran pasif. Kedua, penggunaan studi kasus lokal yang relevan dengan pengalaman siswa meningkatkan motivasi belajar. Ketiga, metode *inoculation theory* membangun "antibodi kognitif" terhadap misinformasi. Temuan bahwa siswa dengan screen time tinggi menunjukkan peningkatan lebih besar pada identifikasi hoaks memberikan implikasi penting: siswa yang lebih sering terpapar media sosial memiliki lebih banyak "material" untuk dipraktikkan, sehingga intervensi menjadi lebih bermakna. Penurunan niat perilaku *cyberbullying* sebesar 38,6% mengindikasikan keberhasilan intervensi, namun penelitian longitudinal diperlukan untuk mengkonfirmasi apakah perubahan ini berkelanjutan dalam perilaku nyata. Hubungan antara empati dan perilaku mengkonfirmasi pentingnya komponen afektif dalam program pencegahan *cyberbullying*.

4. KESIMPULAN

Kegiatan PKM ini berhasil meningkatkan kompetensi literasi digital siswa SMK menjadi lebih baik. Peningkatan pengetahuan *cyberbullying* (60,9%), kemampuan identifikasi hoaks (70,8%), sikap empati digital (40,4%), serta penurunan perilaku *cyberbullying* (38,6%) membuktikan efektivitas pendekatan partisipatif yang mengintegrasikan sosialisasi interaktif, *experiential learning*, dan *inoculation theory*. Tingkat kepuasan 100% dan minat 95% siswa

menjadi Digital Ambassador menunjukkan potensi keberlanjutan program. Kegiatan ini merekomendasikan pembentukan unit Digital Ambassador di sekolah, integrasi literasi digital dalam kurikulum, serta pengembangan kebijakan anti-*cyberbullying* yang sistematis.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim penulis mengucapkan terima kasih kepada Universitas Pamulang yang telah memberikan dukungan, serta kepada Kepala Sekolah dan guru-guru SMKS An Nurmaniyah atas fasilitasi dan kerjasama yang sangat baik selama pelaksanaan kegiatan PKM ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] J. Pyzalski, P. Plichta, A. Szuster, and J. Barlińska, "Cyberbullying Characteristics and Prevention—What Can We Learn from Narratives Provided by Adolescents and Their Teachers?," *Int. J. Environ. Res. Public Health*, vol. 19, no. 18, 2022.
- [2] T. K. H. Chan, C. M. K. Cheung, and Z. W. Y. Lee, "Cyberbullying on social networking sites: A literature review and future research directions," *Inf. Manag.*, vol. 58, no. 2, p. 103411, 2021.
- [3] S. Siddiqui and A. S. Krumbholz, "Successful and Emerging Cyberbullying Prevention Programs," *J. Societies*, vol. 13, no. 212, pp. 2–25, 2023.
- [4] D. Cross, A. Barnes, A. Papageorgiou, K. Hadwen, L. Hearn, and L. Lester, "A social-ecological framework for understanding and reducing cyberbullying behaviours," *Aggress. Violent Behav.*, vol. 23, pp. 109–117, 2015.
- [5] N. F. Fauzia and S. H. Purnomo, "Cyberbullying prevention in vocational high schools: Challenges and policy recommendations," *J. Pendidik. Vokasi*, vol. 11, no. 2, pp. 145–157, 2021.
- [6] S. Livingstone and M. Stoilova, "The 4Cs: Classifying online risk to children," *EU Kids Online*, London School of Economics, 2021.
- [7] K. L. Modecki, J. Minchin, A. G. Harbaugh, N. G. Guerra, and K. C. Runions, "Bullying prevalence across contexts: A meta-analysis measuring cyber and traditional bullying," *J. Adolesc. Health*, vol. 55, no. 5, pp. 602–611, 2014.
- [8] T. Purwanti and A. Budiman, "Teacher digital literacy training to prevent hoax spreading in vocational schools," *J. Community Empower.*, vol. 8, no. 1, pp. 33–42, 2023.
- [9] A. Bandura, "Social cognitive theory of mass communication," in *Media Effects*, 3rd ed., J. Bryant and M. B. Oliver, Eds. New York: Routledge, 2019, pp. 94–124.
- [10] S. W. Lee and S. H. Kim, "Digital self-efficacy and fake news sharing intention among adolescents," *Comput. Hum. Behav.*, vol. 136, art. no. 107372, 2022.
- [11] UNICEF, "Digital citizenship and safety in Southeast Asia: A study of youth attitudes and behaviors," UNICEF East Asia and Pacific Regional Office, Bangkok, 2023.
- [12] E. Pariser, *The Filter Bubble: How the New Personalized Web Is Changing What We Read and How We Think*. New York: Penguin Press, 2011.
- [13] J. Roozenbeek, S. van der Linden, and T. Nygren, "Prebunking interventions based on inoculation theory reduce susceptibility to fake news," *Curr. Opin. Psychol.*, vol. 47, art. no. 101423, 2022.
- [14] I. Karimah, N. A. Muhammad, and M. Mufid, "Peran Literasi Digital, Adaptabilitas Dan Self Efficacy Dalam Memengaruhi Kesiapan Kerja Gen Z Di Era Transformasi Teknologi," *JMD J. Ris. Manaj. Bisnis Dewantara*, vol. 8, no. 1, pp. 41–52, 2025, doi: 10.26533/jmd.v8i1.1355.
- [15] S. Hayati and N. Aidin, "Storytelling Berbasis Ethical Digital Literacy: Strategi Literasi Digital Remaja di Era Media Sosial," *Inov. J. Pengabd. Masy.*, vol. 3, no. 2, pp. 87–100, 2025, doi:

10.54082/ijpm.841.