

# Intervensi Edukatif terhadap Cyberbullying, Kekerasan Berbasis Gender Online, dan Kesadaran Hukum UU ITE di Kalangan Remaja SMK

## *Educational Intervention on Cyberbullying, Online Gender-Based Violence, and Legal Awareness of the ITE Law among Vocational High School Students*

Muhammad Ainani \*

Bachruddin Ali Akhmad

Sri Astuty

Sarwani

Nur Tazkia Amalia Hamdie

Department of Communication Science, Lambung Mangkurat University, Banjarmasin, South Kalimantan, Indonesia

email:

[muhammad.ainani@ulm.ac.id](mailto:muhammad.ainani@ulm.ac.id)

### Kata Kunci

Literasi Digital

Remaja

Cyberbullying

KBGO

UU ITE

### Keywords:

Digital Literacy

Youth

Cyberbullying

OGBV

UU ITE

**Received:** September 2025

**Accepted:** December 2025

**Published:** Maret 2026

### Abstrak

Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan literasi digital pada siswa SMK Negeri 1 Banjarmasin, dengan fokus pada pencegahan *cyberbullying*, kekerasan berbasis *gender online* (KBGO), serta peningkatan kesadaran hukum melalui UU ITE. Kegiatan dilaksanakan melalui serangkaian tahapan yang mencakup *pre-test*, sosialisasi, pelatihan keterampilan digital, pendampingan, serta *post-test* evaluatif. Sebanyak 501 siswa terlibat sebagai peserta, dengan mayoritas berada pada rentang usia 15–16 tahun dan didominasi oleh responden perempuan. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam pemahaman siswa terhadap konsep literasi digital. Pada aspek KBGO, tingkat pemahaman meningkat dari 65 persen pada *pre-test* menjadi 89,0 persen pada *post-test*. Pemahaman mengenai *cyberbullying* naik dari 60 persen menjadi 87,8 persen, sementara pemahaman terhadap UU ITE meningkat dari 62 persen menjadi 88,6 persen. Selain pemahaman teoretis, siswa juga memperlihatkan keterampilan praktis dalam pengaturan privasi, pelaporan konten berbahaya, serta produksi konten positif menggunakan media sosial. Kegiatan ini membuktikan bahwa pendekatan berbasis sekolah yang interaktif dan kontekstual efektif dalam meningkatkan literasi digital remaja, meskipun tantangan berupa tingginya intensitas penggunaan gawai dan lemahnya kontrol keluarga tetap perlu diperhatikan. Keberhasilan program ini diharapkan dapat menjadi model literasi digital berbasis sekolah yang dapat direplikasi di berbagai komunitas pendidikan lainnya.

### Abstract

This community service program aims to enhance digital literacy among students of SMK Negeri 1 Banjarmasin, focusing on preventing cyberbullying and online gender-based violence (OGBV), and on improving legal awareness through Indonesia's Information and Electronic Transactions Law (UU ITE). The program was conducted through a series of activities, including *pre-test*, socialization, digital skills training, mentoring, and *post-test* evaluation. A total of 501 students participated, with the majority aged 15–16 years and predominantly female. The results revealed a significant increase in students' understanding of digital literacy concepts. Knowledge of OGBV increased from 65 percent in the *pre-test* to 89.0 percent in the *post-test*. Understanding of cyberbullying rose from 60 percent to 87.8 percent, while knowledge of UU ITE improved from 62 percent to 88.6 percent. Beyond theoretical knowledge, students also demonstrated practical skills in managing privacy settings, reporting harmful content, and producing positive digital content using social media platforms. This program confirms that an interactive, school-based, and contextual approach is effective in improving youth digital literacy, although challenges such as high gadget usage and weak parental supervision remain to be addressed. The success of this program is expected to serve as a model for school-based digital literacy initiatives that can be replicated in other educational communities.



© 2026 Muhammad Ainani, Bachruddin Ali Akhmad, Sri Astuty, Sarwani, Nur Tazkia Amalia Hamdie. Published by Institute for Research and Community Services Universitas Muhammadiyah Palangkaraya. This is Open Access article under the CC-BY-SA License (<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>). DOI: <https://doi.org/10.33084/pengabdianmu.v11i3.10889>

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan besar dalam kehidupan remaja, khususnya di Indonesia yang merupakan salah satu negara dengan tingkat penetrasi internet tertinggi di Asia Tenggara. Berdasarkan laporan Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia, ditemukan fakta bahwa Generasi Z (lahir 1997–2012, usia 12–27 tahun) adalah kelompok paling dominan dalam penggunaan internet dengan kontribusi 25,54 persen dari total pengguna sebesar 229.428.417 jiwa (APJII, 2025). Kondisi ini menjadikan remaja sebagai kelompok yang paling rentan terhadap dampak negatif dunia maya, termasuk paparan konten berbahaya, perundungan siber (*cyberbullying*), serta kekerasan berbasis *gender online* (KBGO). Masa remaja, khususnya usia 15–17 tahun, merupakan periode kritis dalam perkembangan identitas dan proses sosialisasi. Pada tahap ini, media digital menjadi ruang dominan bagi interaksi sosial, pencarian jati diri, dan pembentukan relasi pertemanan. Namun, intensitas penggunaan media digital yang tinggi juga berbanding lurus dengan meningkatnya risiko terlibat sebagai korban maupun pelaku *cyberbullying* (Kee *et al.*, 2022). Penelitian internasional menunjukkan bahwa perilaku negatif di media sosial sering kali dipersepsikan hanya sebagai candaan, tanpa disadari dapat menimbulkan dampak psikologis serius bagi korban (Anderson *et al.*, 2018). Hasil observasi awal terhadap siswa SMK Negeri 1 Banjarmasin mengonfirmasi fenomena tersebut. Mayoritas siswa (lebih dari 90%) menggunakan gawai lebih dari tiga jam setiap hari, dengan 22,2% di antaranya menghabiskan waktu lebih dari enam jam per hari. Durasi ini jauh di atas rekomendasi penggunaan sehat bagi remaja, sehingga meningkatkan kemungkinan paparan konten negatif (Sorrentino *et al.*, 2023). Di sisi lain, kontrol keluarga terhadap penggunaan gawai relatif lemah; hanya 45,1% siswa yang melaporkan adanya aturan yang jelas dari orang tua, sementara 15,2% menyatakan tidak ada aturan sama sekali. Padahal, literatur menegaskan bahwa keterlibatan orang tua dalam pengawasan digital merupakan faktor protektif utama dalam mencegah perilaku berisiko daring (Polanin *et al.*, 2022). Selain itu, dimensi gender menjadi faktor penting yang perlu diperhatikan. Dalam studi ini, responden perempuan mendominasi dengan proporsi 70,5%. Literatur menunjukkan bahwa perempuan lebih sering berada pada posisi korban dalam kasus KBGO, seperti penyebaran konten intim tanpa izin dan sextortion (Gómez-Guadix *et al.*, 2023). Hal ini menegaskan perlunya pendekatan literasi digital yang tidak hanya bersifat umum, tetapi juga sensitif terhadap isu gender. Dengan latar belakang tersebut, program literasi digital yang dilaksanakan di SMK Negeri 1 Banjarmasin dirancang untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap isu-isu digital penting, khususnya *cyberbullying*, KBGO, serta kesadaran hukum terkait Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE). Program ini menggabungkan pendekatan edukatif melalui *pre-test*, sosialisasi, pelatihan, hingga *post-test* untuk mengukur efektivitas intervensi. Harapannya, kegiatan ini dapat menjadi model program literasi digital berbasis sekolah yang mampu meningkatkan kesadaran sekaligus membekali siswa dengan keterampilan praktis dalam menciptakan ekosistem digital yang sehat, aman, dan bertanggung jawab.

## METODE

Kegiatan pengabdian literasi digital ini dilaksanakan di SMK Negeri 1 Banjarmasin dengan melibatkan 501 siswa sebagai peserta. Mayoritas peserta berada pada rentang usia 15–16 tahun (91,0 persen), sedangkan sisanya berusia 17 tahun atau lebih (9,0 persen). Dari segi jenis kelamin, peserta didominasi oleh perempuan sebesar 70,5 persen, sementara laki-laki sebesar 29,5 persen. Kelompok usia dan komposisi ini relevan karena masa remaja menengah merupakan tahap perkembangan yang ditandai dengan pencarian identitas, kebutuhan pengakuan sosial, serta intensitas penggunaan media digital yang tinggi sehingga rentan terhadap perilaku berisiko daring. Kegiatan dilaksanakan melalui beberapa tahap yang terintegrasi. Pada awal kegiatan, dilakukan pra-penilaian (*pre-test*) untuk mengetahui tingkat pemahaman awal siswa mengenai konsep literasi digital, termasuk definisi *cyberbullying*, kepanjangan KBGO, serta kesadaran hukum terkait Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE). Selanjutnya, dilakukan sosialisasi dan penyuluhan dengan metode ceramah interaktif, diskusi kelompok, serta pemanfaatan media audiovisual yang menampilkan contoh kasus nyata agar lebih kontekstual dengan kehidupan sehari-hari siswa. Setelah tahap penyuluhan, kegiatan dilanjutkan dengan

pelatihan keterampilan literasi digital, di mana siswa diperkenalkan pada cara penggunaan fitur keamanan, pengaturan privasi, serta praktik membuat konten digital positif dengan memanfaatkan aplikasi populer seperti *Canva*, *Instagram*, dan *TikTok*. Untuk memastikan keberlanjutan dampak, para siswa didampingi dalam proses penerapan pengetahuan melalui diskusi lanjutan menggunakan media komunikasi daring. Evaluasi dilakukan dengan *post-test* untuk mengukur peningkatan pemahaman setelah kegiatan berlangsung. Hasil *pre-test* dan *post-test* kemudian dianalisis secara deskriptif melalui persentase serta divisualisasikan dengan diagram untuk memperlihatkan perubahan tingkat pemahaman siswa. Analisis ini juga digunakan untuk menilai efektivitas kegiatan dalam meningkatkan literasi digital dan membangun kesadaran siswa mengenai pentingnya perilaku yang sehat, aman, dan bertanggung jawab di ruang digital.

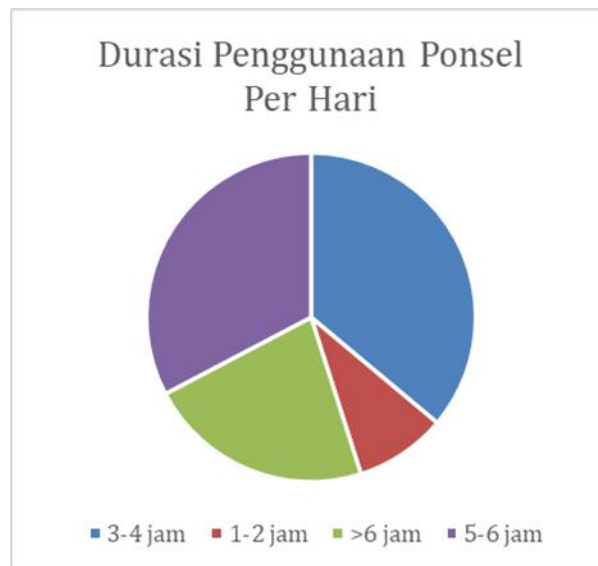
## HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan di SMK Negeri 1 Banjarmasin pada tanggal 15 Agustus tahun 2025 dengan melibatkan 501 siswa. Sebagian besar peserta berada pada rentang usia 15–16 tahun dengan persentase 91,0 persen, sedangkan sisanya berusia 17 tahun ke atas sebesar 9,0 persen. Data ini memperlihatkan bahwa mayoritas peserta berada pada fase remaja menengah, yaitu tahap perkembangan psikososial yang ditandai dengan pencarian identitas, kebutuhan akan pengakuan sosial, serta tingginya interaksi dengan media digital. Kondisi ini sejalan dengan pandangan Sorrentino (2023) yang menekankan bahwa pada fase usia tersebut, remaja paling rentan terhadap paparan konten negatif, termasuk perundungan siber (*cyberbullying*) maupun kekerasan berbasis *gender online* (KBGO).



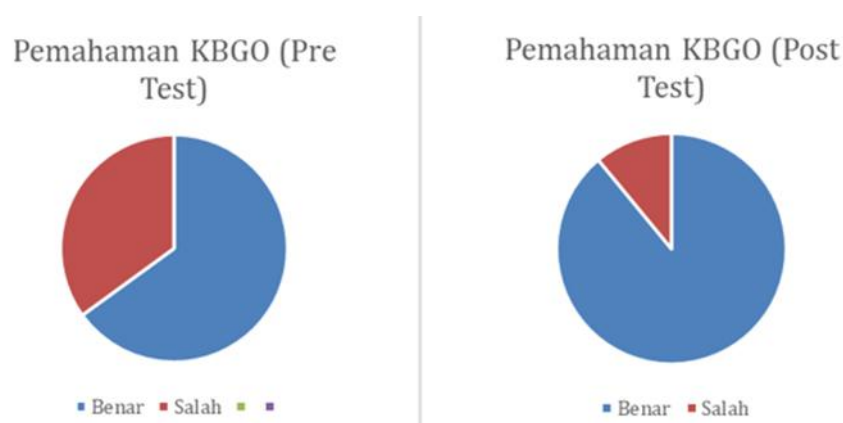
Gambar 1. Sesi Pemberian Materi Oleh Tim PkM di SMKN 1 Banjarmasin.

Dari aspek jenis kelamin, kegiatan ini menunjukkan dominasi peserta perempuan dengan persentase 70,5 persen, sedangkan laki-laki hanya 29,5 persen. Ketimpangan proporsi ini memberi gambaran penting mengenai dimensi gender dalam literasi digital. Penelitian (Gámez-Guadix *et al.*, 2023) menunjukkan bahwa perempuan cenderung lebih sering berada dalam posisi korban, terutama pada kasus pelecehan berbasis gambar, *sexortion*, dan penyebaran konten intim tanpa izin, sementara laki-laki lebih sering muncul sebagai pelaku perundungan verbal di ruang digital. Oleh karena itu, dominasi peserta perempuan dalam program ini mempertegas relevansi literasi digital dengan perspektif gender, khususnya dalam upaya membekali siswa dengan keterampilan protektif di dunia maya. Intensitas penggunaan gawai menjadi indikator lain yang mencerminkan tingkat paparan digital para siswa. Hasil kegiatan menunjukkan 36,1 persen siswa menggunakan gawai 3–4 jam per hari, 32,7 persen selama 5–6 jam, 22,2 persen lebih dari enam jam, dan hanya 9,0 persen yang menggunakan 1–2 jam per hari. Temuan ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa berada pada kategori penggunaan sedang hingga tinggi, bahkan sebagian telah melampaui enam jam per hari. Tingginya intensitas ini jelas melampaui rekomendasi penggunaan sehat bagi remaja, dan berpotensi meningkatkan risiko keterlibatan dalam praktik berisiko daring.



Gambar 2. Diagram Durasi Penggunaan Ponsel Per Hari pada Siswa SMKN 1 Banjarmasin.

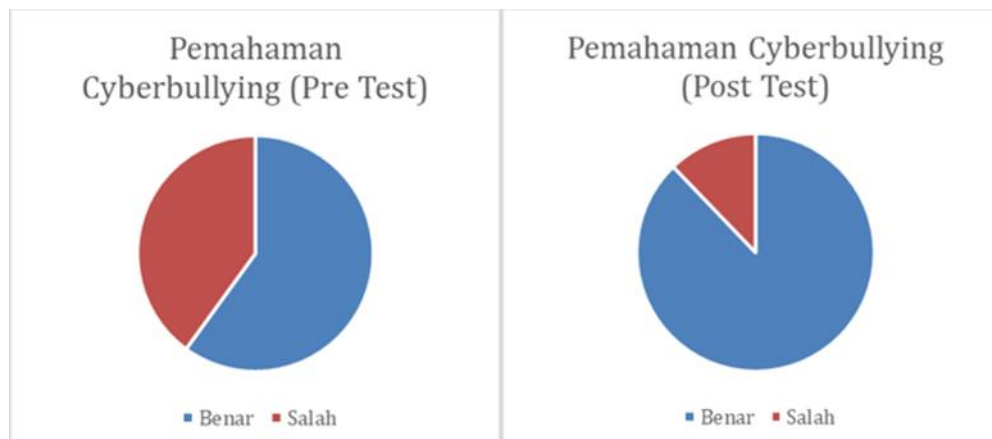
Kondisi diperparah oleh lemahnya kontrol keluarga dalam mengawasi penggunaan gawai. Sebanyak 45,1 persen siswa menyatakan adanya aturan yang jelas dari keluarga terkait penggunaan gawai, 39,7 persen menilai aturan keluarga bersifat biasa saja, dan 15,2 persen mengaku tidak memiliki aturan sama sekali. Pola ini menunjukkan bahwa hampir separuh siswa tidak mendapatkan pengawasan yang konsisten dari orang tua terkait aktivitas digital mereka. Padahal, literatur menegaskan bahwa keterlibatan orang tua dalam pengawasan digital merupakan faktor protektif utama untuk menekan perilaku daring berisiko (Polanin *et al.*, 2022). Temuan ini sejalan dengan penelitian (Hensums *et al.*, 2023) yang menegaskan pentingnya kolaborasi antara sekolah dan keluarga dalam program literasi digital. Tanpa pengawasan yang memadai dari keluarga, siswa akan lebih rentan terpapar konten berbahaya dan lebih sulit diarahkan pada praktik literasi digital yang sehat. Dampak dari kegiatan pengabdian ini dapat dilihat dari hasil *pre-test* dan *post-test* yang dilakukan untuk mengukur pemahaman siswa terhadap isu-isu kunci, yaitu KBGO, *cyberbullying*, dan UU ITE. Pada tahap awal, hanya 65 persen siswa yang mengetahui kepanjangan KBGO dengan benar. Setelah intervensi berupa sosialisasi, pelatihan, dan diskusi, angka ini meningkat signifikan menjadi 89,0 persen. Peningkatan ini mencerminkan efektivitas program, sekaligus memperlihatkan betapa rendahnya pemahaman awal siswa mengenai isu gender di ruang digital. Hasil ini sejalan dengan temuan (Lan *et al.*, 2022) yang menyebutkan bahwa program edukasi berbasis sekolah dapat meningkatkan kesadaran siswa terhadap isu-isu literasi digital, terutama jika dirancang dengan pendekatan yang interaktif dan kontekstual.



Gambar 3. Diagram Perbedaan *Pre* dan *Post Test* pada materi pemahaman KBGO.

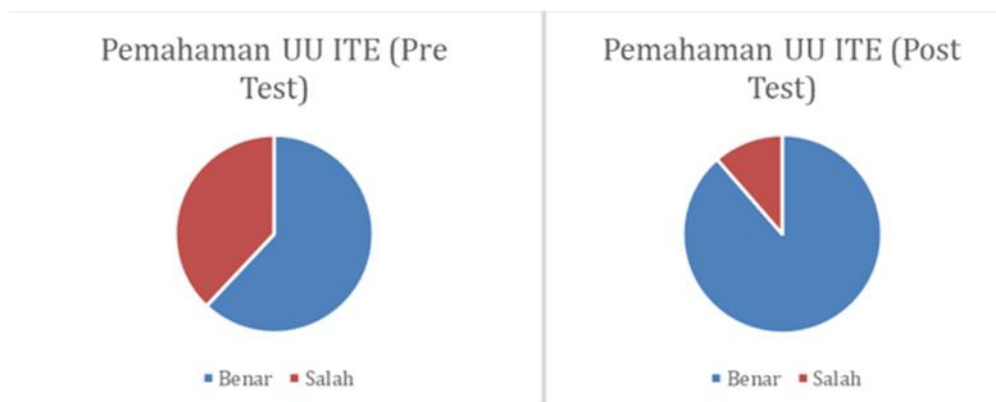
Pemahaman siswa terhadap konsep *cyberbullying* juga menunjukkan tren peningkatan. Pada tahap *pre-test*, hanya sekitar 60 persen siswa yang mampu mendefinisikan *cyberbullying* sebagai perundungan di dunia maya. Setelah kegiatan berjalan, angka ini meningkat menjadi 87,8 persen. Peningkatan ini mengindikasikan bahwa siswa mulai mampu membedakan

perilaku perundungan di dunia nyata dengan yang terjadi di ruang digital, dan memahami konsekuensi psikologis maupun sosial yang ditimbulkannya. Hal ini sejalan dengan penelitian (Jones *et al.*, 2024) yang menemukan bahwa pelatihan literasi digital mampu meningkatkan pemahaman konseptual siswa mengenai bentuk-bentuk perundungan daring meskipun perubahan perilaku membutuhkan proses yang lebih panjang.



Gambar 4. Diagram Perbedaan Pre dan *Post Test* pada materi pemahaman *Cyberbullying*.

Kesadaran hukum siswa juga meningkat secara signifikan. Pada tahap awal, hanya 62 persen siswa yang mengetahui kepanjangan UU ITE dengan benar, namun setelah program, pemahaman tersebut naik menjadi 88,6 persen. Peningkatan kesadaran hukum ini penting karena pengetahuan mengenai konsekuensi hukum merupakan faktor yang dapat mencegah siswa melakukan pelanggaran regulasi digital. Hal ini sejalan dengan temuan (Hensums *et al.*, 2023) yang menegaskan bahwa pemahaman terhadap aturan hukum dapat menekan prevalensi *cyberbullying* di sekolah.



Gambar 5. Diagram Perbedaan Pre dan *Post Test* pada materi pemahaman UU ITE.

Selain peningkatan pemahaman konseptual, siswa juga menunjukkan kemajuan dalam keterampilan praktis. Melalui pelatihan, mereka diajarkan cara mengatur privasi akun media sosial, melaporkan konten berbahaya, serta memproduksi konten positif menggunakan aplikasi populer seperti Canva. Hasilnya, para siswa tidak hanya lebih selektif dalam mengonsumsi konten, tetapi juga mulai memfilter interaksi digital mereka dengan menyaring pertemanan untuk menghindari paparan konten negatif. Hal ini menguatkan pendapat Hobbs (2017) yang menekankan bahwa literasi digital bukan hanya soal konsumsi, tetapi juga kemampuan produksi konten positif sebagai bagian dari kampanye anti-*cyberbullying* dan anti-KBGO. Keberhasilan program ini juga tidak terlepas dari keterlibatan sekolah dan dukungan komunitas. Selama pelaksanaan, pihak sekolah memberikan dukungan penuh melalui fasilitas dan koordinasi. Dukungan ini penting karena literasi digital tidak dapat berdiri sendiri sebagai aktivitas individual, melainkan membutuhkan sinergi antara siswa, guru, dan komunitas. Hobbs (2017) menegaskan bahwa program literasi digital yang efektif harus melibatkan berbagai pihak untuk mendorong transformasi yang berkelanjutan.



Gambar 6. Sesi Foto Bersama Kegiatan PkM di SMKN 1 Banjarmasin.

Namun demikian, terdapat beberapa tantangan yang perlu dicatat. Pertama, tingginya intensitas penggunaan gawai masih menjadi persoalan utama. Lebih dari separuh siswa menggunakan ponsel lebih dari empat jam sehari, yang memperbesar risiko paparan konten negatif. Hal ini menuntut strategi lanjutan berupa penguatan keterampilan manajemen waktu digital dan literasi kritis dalam menyaring informasi. Kedua, lemahnya pengawasan keluarga perlu diatasi melalui keterlibatan orang tua dalam program literasi digital, misalnya dengan *workshop parenting digital*. Ketiga, dominasi peserta perempuan menuntut adanya pendekatan berbasis gender agar intervensi lebih sensitif terhadap kerentanan yang dialami kelompok tertentu. Secara keseluruhan, kegiatan pengabdian literasi digital di SMK Negeri 1 Banjarmasin terbukti mampu meningkatkan pemahaman siswa mengenai *cyberbullying*, KBGO, dan UU ITE. Peningkatan signifikan setelah intervensi menegaskan bahwa sosialisasi berbasis sekolah dengan pendekatan ceramah interaktif, diskusi kelompok, audiovisual, dan praktik langsung efektif dalam meningkatkan literasi digital. Kegiatan ini juga berkontribusi terhadap pencapaian Indikator Kinerja Utama (IKU) Perguruan Tinggi dan sejalan dengan program Kampus Berdampak yang mendorong keterlibatan dosen dan mahasiswa dalam pengabdian masyarakat.

## KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian literasi digital di SMK Negeri 1 Banjarmasin berhasil meningkatkan pemahaman siswa mengenai isu-isu utama dalam perilaku daring, khususnya terkait dengan *cyberbullying*, kekerasan berbasis *gender online* (KBGO), dan kesadaran hukum melalui UU ITE. Sebelum intervensi, pemahaman siswa masih rendah dan tidak merata, namun setelah mengikuti rangkaian sosialisasi, pelatihan, dan evaluasi, terjadi peningkatan yang signifikan baik dari aspek pengetahuan maupun keterampilan praktis. Siswa tidak hanya lebih memahami risiko dan dampak perilaku daring berisiko, tetapi juga mulai mampu mengaplikasikan keterampilan protektif, seperti pengaturan privasi, pelaporan konten berbahaya, serta produksi konten positif di media sosial. Keberhasilan program ini menunjukkan bahwa pendekatan literasi digital berbasis sekolah yang dirancang secara interaktif dan relevan dengan keseharian siswa efektif untuk membangun kesadaran dan keterampilan digital. Namun demikian, tantangan berupa tingginya intensitas penggunaan gawai, lemahnya pengawasan keluarga, serta perlunya sensitivitas gender perlu mendapat perhatian dalam pelaksanaan program selanjutnya. Dengan melibatkan siswa, guru, orang tua, serta komunitas secara lebih luas, program literasi digital dapat menjadi instrumen penting dalam menciptakan ekosistem digital yang sehat, aman, dan bertanggung jawab bagi generasi muda.

## REFERENSI

Anderson M and Jiang J (2018) Teens, social media & technology 2018. Pew research center 31(2018). Washington, DC, USA: 1673–1689. <https://www.pewresearch.org/internet/2018/05/31/teens-social-media-technology-2018/>

- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) (2025) Survei penetrasi internet Indonesia. <https://survei.apjii.or.id/survei>
- Gámez-Guadix M, Sorrel MA and Martínez-Bacaicoa J (2023) Technology-facilitated sexual violence perpetration and victimization among adolescents: A network analysis. *Sexuality research and social policy* 20(3). Springer: 1000–1012. <https://link.springer.com/article/10.1007/s13178-022-00775-y>
- Hensums M, De Mooij B, Kuijper SC, et al. (2023) What works for whom in school-based anti-bullying interventions? An individual participant data meta-analysis. *Prevention science* 24(8). Springer: 1435–1446. <https://link.springer.com/article/10.1007/s11121-022-01387-z>
- Hobbs R (2017) *Create to Learn: Introduction to Digital Literacy*. John Wiley & Sons.
- Jones LM, Mitchell KJ and Beseler CL (2024) The impact of youth digital citizenship education: Insights from a cluster randomized controlled trial outcome evaluation of the be internet awesome (BIA) curriculum. *Contemporary School Psychology* 28(4). Springer: 509–523. <https://link.springer.com/article/10.1007/s40688-023-00465-5>
- Kee DMH, Al-Anesi MAL and Al-Anesi SAL (2022) Cyberbullying on social media under the influence of COVID-19. *Global Business and Organizational Excellence* 41(6). Wiley Online Library: 11–22. <https://doi.org/10.1002/joe.22175>
- Lan M, Law N and Pan Q (2022) Effectiveness of anti-cyberbullying educational programs: A socio-ecologically grounded systematic review and meta-analysis. *Computers in Human Behavior* 130. Elsevier: 107200. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2022.107200>
- Polanin JR, Espelage DL, Grotzinger JK, et al. (2022) A systematic review and meta-analysis of interventions to decrease cyberbullying perpetration and victimization. *Prevention Science* 23(3). Springer: 439–454. <https://doi.org/10.1007/s11121-021-01259-y>
- Sorrentino A, Sulla F, Santamato M, et al. (2023) Has the COVID-19 pandemic affected cyberbullying and cybervictimization prevalence among children and adolescents? A systematic review. *International journal of environmental research and public health*, 20(10). MDPI: 5825. <https://doi.org/10.3390/ijerph20105825>