

Skema Pendanaan: PKM Berbasis Teknologi

LAPORAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT



**PENGUATAN LITERASI DIGITAL SAFETY DALAM UPAYA
PENCEGAHAN CYBERBULLYING MELALUI GAME
DIGITAL INTERAKTIF PADA SISWA-SISWI SMA NEGERI 4
KOTA TANGERANG SELATAN**

TIM PELAKSANA

Ketua : Anggun Puspitasari, M.Si (120057)

Anggota : Iman Permana, M. Kom (110059)

**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN STUDI GLOBAL
UNIVERSITAS BUDI LUHUR
FEBRUARI 2025**

**HALAMAN PENGESAHAN
LAPORAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT**

Judul Kegiatan : Penguatan Literasi Digital Safety dalam Upaya Pencegahan Cyberbullying melalui Game Digital Interaktif pada Siswa-Siswi SMA Negeri 4 Kota Tangerang Selatan

Ketua Pelaksana

- a. Nama Lengkap : Anggun Puspitasari, M.Si
- b. NIP/NIDN/ID-SINTA : 120057/0314129001/ 5994411
- c. Jabatan Fungsional : (Lektor)
- d. Program Studi : Ilmu Hubungan Internasional
- e. Nomor HP : 08111619090
- f. Alamat e-mail : anggun.puspitasari@budiluhur.ac.id

Anggota (1)

- a. Nama Lengkap : Iman Permana, M.Kom
- b. NIP/NIDN/ID-SINTA : 110059/0309069301/6726369

Mahasiswa (1)

- a. Nama Lengkap : Yoshinaya Ananta Putra
- b. NIM : 2242500011

Institusi Mitra

- a. Nama Mitra : SMA Negeri 4
- b. Alamat : Jl. W.R. Supratman Komp. Pertamina, Pondok Ranji Ciputat Timur, Tangerang Selatan

Lama Kegiatan : 6 bulan

Biaya Kegiatan

- a. Sumber Universitas Budi Luhur : Rp. 6.000.000
- b. Sumber lain (sebutkan jika ada) : Rp. –

Jakarta, 1 Februari 2025

Mengetahui,
Kepala Pusat Studi Diplomasi
dan Isu Keamanan Strategis



(Denik Iswardani Witarti, Ph.D)
NIP. 990005

Ketua Pelaksana



(Anggun Puspitasari, M.Si)
NIP. 120057

Menyetujui,
Direktur Riset dan Pengabdian Kepada Masyarakat



(Prof. Dr. Ir. Prudensius Maring, M.A.)
NIP 190043

DAFTAR ISI

Halaman Pengesahan	2
Daftar Isi	3
Daftar Tabel	4
Daftar Gambar	5
Daftar Lampiran	6
BAB I Pendahuluan	7
BAB II Solusi	10
BAB III Metode Pelaksanaan	14
BAB IV Hasil dan Luaran yang Dicapai	17
BAB V Kesimpulan dan Saran	20
Daftar Pustaka	23
Lampiran	25

BAB I PENDAHULUAN

A. Analisis Situasi

SMA Negeri 4 Tangerang Selatan (dulunya bernama Sekolah Menengah Atas Negeri 2 Ciputat), merupakan salah satu Sekolah Menengah Atas Negeri yang ada di Provinsi Banten, Indonesia. Sama dengan SMA pada umumnya di Indonesia masa pendidikan sekolah di SMAN 4 Tangerang Selatan ditempuh dalam waktu tiga tahun pelajaran, mulai dari Kelas X sampai Kelas XII. SMAN 4 Tangerang Selatan berlokasi di Jl. W.R. Supratman Komp. PERTAMINA Pondok Ranji Ciputat Timur, Tangerang Selatan, yang berdampingan dengan SMP Negeri 10 Tangerang Selatan.



Gambar. 1 SMAN 4 Tangerang Selatan

Sampai tahun 2023, sudah memiliki 21 ruang belajar (kelas), 1 ruang perpustakaan, 1 ruang guru, 1 ruang BP/BK, 1 ruang Kepala Sekolah, 1 ruang Tata Usaha, 1 ruang Wakasek, 1 ruang aula sekolah (serbaguna), 1 ruang UKS, 1 ruang OSIS, 1 ruang Rohis, 1 ruang Koperasi Siswa, 1 unit Masjid Baitul Ilmi, 3 ruang Laboratorium komputer, 1 ruang laboratorium Kimia dan Biologi, 1 ruang laboratorium Fisika, 1 bangunan rumah penjaga sekolah/kantin, 1 lapangan basket, 1 lapangan volley, 1 unit pos satpam, tempat parkir. Sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangannya SMAN 4 Tangerang Selatan pada tahun pelajaran 2023/2024, memiliki 27 rombongan belajar dengan 57 guru yang terdiri dari: 9 rombongan kelas XII yaitu 5 kelas jurusan IPA (1 kelas Bilingual dan 4 kelas reguler) dan 4 kelas jurusan IPS, 9 rombongan kelas XI yaitu 5 kelas jurusan IPA (1 kelas Bilingual dan 4 kelas reguler) dan 4 kelas jurusan IPS, 9 rombongan kelas X (5 kelas MIPA dan 4 kelas IPS).

SMA Negeri 4 Kota Tangerang Selatan merupakan salah satu sekolah menengah atas yang memiliki populasi siswa yang cukup besar dengan latar belakang sosial dan ekonomi yang

beragam. Dalam era digital saat ini, siswa-siswi di sekolah ini sangat aktif menggunakan internet dan media sosial untuk berinteraksi, baik di lingkungan akademik maupun dalam kehidupan sosial mereka sehari-hari. Data yang diperoleh dari hasil observasi menunjukkan bahwa hampir 90% siswa-siswi SMA Negeri 4 memiliki akses harian ke internet, dengan penggunaan media sosial yang tinggi seperti Instagram, TikTok, WhatsApp, dan Facebook. Sementara akses terhadap teknologi ini memberikan keuntungan dalam hal pembelajaran, riset, dan konektivitas, namun, di sisi lain juga membuka peluang munculnya permasalahan terkait keamanan digital, salah satunya adalah cyberbullying. (Eka Sila & Mochamad Taufik, 2023)

Cyberbullying atau perundungan secara online menjadi salah satu masalah utama yang dihadapi oleh siswa-siswi SMA Negeri 4. Fenomena ini kerap kali terjadi secara tersembunyi dan sulit dideteksi oleh pihak sekolah maupun orang tua. Berdasarkan hasil survei internal, sekitar 25% siswa melaporkan pernah menjadi korban atau mengetahui kasus cyberbullying di lingkungan sekolah mereka. Meskipun sekolah telah berupaya melakukan sosialisasi terkait etika penggunaan media sosial, namun literasi digital di kalangan siswa masih tergolong rendah, terutama dalam hal kesadaran terhadap risiko keamanan di dunia maya. (Eka Putri & Erland Hamzah, 2022)

Dalam konteks ini, sekolah berperan penting untuk memberikan edukasi yang tepat tentang keamanan digital dan bagaimana siswa dapat melindungi diri dari ancaman yang ada. (Setyaningsih et al., 2019) SMA Negeri 4 Tangerang Selatan telah menunjukkan komitmen untuk melibatkan siswa-siswinya dalam program-program pengembangan yang bertujuan untuk meningkatkan literasi digital dan melindungi mereka dari berbagai ancaman digital. Namun, upaya tersebut masih menghadapi tantangan, terutama dalam hal implementasi metode yang menarik dan relevan bagi generasi muda yang sangat bergantung pada teknologi digital.

B. Permasalahan Mitra

Perundungan dapat terjadi di media sosial, platform *chatting*, platform bermain *game*, dan ponsel. Adapun menurut *Think Before Text*, cyberbullying adalah perilaku agresif dan bertujuan yang dilakukan suatu kelompok atau individu, menggunakan media elektronik, secara berulang-ulang dari waktu ke waktu, terhadap seseorang yang dianggap tidak mudah melakukan perlawanan atas tindakan tersebut. Jadi, terdapat perbedaan kekuatan antara pelaku dan korban. Perbedaan kekuatan dalam hal ini merujuk pada sebuah persepsi kapasitas fisik dan mental. (5) Penggunaan internet di usia sekolah membuka peluang terjadinya cyberbullying. Berdasarkan hasil penelitian *Center for Digital Society (CfDS)* per Agustus 2021 bertajuk *Teenager-Related Cyberbullying Case in Indonesia* yang dilakukan pada 3.077 siswa SMP dan SMA usia 13-18 di 34 provinsi di Indonesia. Hasil tersebut menyebutkan bahwa 1.895 siswa (45,35%) mengaku pernah menjadi korban, sementara 1.182 siswa (38,41%) lainnya menjadi pelaku. (6) Siswa usia remaja merupakan pengguna aktif media digital, terutama media sosial. Cyberbullying dapat dengan mudah terjadi pada media ini. Komentar negatif pada kolom komentar media sosial cenderung mengarah pada cyberbullying. (7) Cyberbullying adalah aktivitas yang dekat dengan pelajar dan remaja. Pratiwi dalam penelitiannya menemukan bahwa terdapat tiga hal yang mendorong remaja melakukan cyberbullying: emosi yang dirasakan, karakteristik kepribadian, dan persepsi terhadap korban. (8)

Kasus *cyberbullying* dapat terjadi merupakan lanjutan dari *traditional bullying*. Seringkali didasari rasa iri dan ketidaksukaan terhadap korban. Sayangnya seringkali pula kasus *cyberbullying* tidak dilaporkan dengan baik. Korban cenderung tertutup, malu, tidak mengkomunikasikan dengan orang lain, bahkan tidak tahu apa yang harus dilakukan untuk mengadukan dan menghukum pelaku. (9) Pada kondisi tertentu korban mengalami depresi dan bahkan melakukan bunuh diri, sebagaimana kasus bunuh diri anak usia 11 tahun di Tasikmalaya pada tahun 2022. (10) Bentuk *cyberbullying* dalam bentuk *harrasement* juga dapat terjadi pada *game online*. Keberadaan fitur *chatbox*, *voice chat*, *quick chat* sangat membantu untuk berkomunikasi pada game online. Terlepas dari game online yang digunakan oleh penggunaannya sebagai media untuk hiburan, gim online juga memiliki dampak positif dan negatif. Dampak negatif dari bermain game online diantaranya adalah dapat menimbulkan kecanduan, mendorong melakukan hal-hal negatif seperti berkata kasar atau kotor. (11) Tindakan berkata kasar atau kotor dalam bermain game sering dilakukan oleh pemain untuk menghina lawan dengan tujuan untuk menurunkan konsentrasi bermain lawan, tak jarang juga kata kasar atau kotor ini juga ditujukan kepada rekan satu tim dikarenakan kurangnya kemampuan pemain dan dianggap beban sehingga menyebabkan kekalahan ketika bermain. Siswa yang menyebut diri mereka sebagai “gamers” memiliki pengalaman sebagai pelaku tindakan *cyberbullying* dan menjadi korban dari *cyberbullying* ketika bermain game online oleh pemain lainnya. (12)

Disatu sisi sekolah merupakan salah satu wadah untuk insemiasi pemahaman di tingkat masyarakat. (13) Melalui guru, sekolah diharapkan dapat menjadi panutan masyarakat. Sekolah menengah atas yang didominasi remaja juga merupakan pengguna media digital yang cukup besar. Berdasarkan analisis situasi mitra, maka permasalahan dikembangkan dari dua fokus bidang yaitu pemahaman literasi etika digital (sosial humaniora) dan pemahaman dan pencegahan *cyberbullying* melalui game (sistem informasi) menjadi empat detail masalah, yaitu:

1. Edukasi dan pemahaman tentang literasi etika digital, terutama apa yang boleh dan tidak boleh dilakukan dalam memanfaatkan media digital. Termasuk didalamnya adalah pemahaman tentang digital safety. Permasalahan yang muncul di masyarakat, termasuk yang dihadapi oleh usia remaja salah satunya belum memahami penggunaan media digital secara aman dan memanfaatkannya secara positif.
2. Meningkatkan pemahaman literasi etika digital dengan mengembangkan kesantunan Bahasa dan komunikasi dalam menyikapi *cyberbullying* dengan pemanfaatan teknologi digital secara positif. Menyikapi beragam bentuk dampak negatif dari media digital.
3. Edukasi pemahaman literasi etika digital dengan memanfaatkan media digital terkait *cyberbullying* yang telah ada. Oleh karena pada PKM ini juga dilakukan pengenalan terhadap beberapa aplikasi dan media digital yang telah ada untuk membuka wawasan dan pemahaman peserta.
4. Untuk memastikan pemahaman dan keberhasilan program, dibutuhkan sarana edukasi berkelanjutan sebagai panduan dan evaluasi pemahaman yang mudah dipahami dan diakses oleh pengguna, terutama remaja siswa SMA. Panduan dan evaluasi ini berbentuk modul yang mudah untuk dibaca. Panduan ini juga sebagai bentuk bahwa kegiatan ini berlanjut dan terukur pencapaian target luarannya.

Tim PKM yang terdiri dari dosen dan mahasiswa ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman peserta terhadap literasi etika digital, meningkatkan pemanfaatan teknologi digital yang telah ada secara positif, menyiapkan modul acuan literasi etika digital serta penanganan *cyberbullying* untuk memudahkan pemahaman dan keberlanjutan kegiatan.

Dari hasil analisis situasi di atas, terdapat dua permasalahan utama yang dihadapi oleh SMA Negeri 4 Kota Tangerang Selatan. Pertama, rendahnya literasi digital safety di kalangan siswa. Banyak siswa yang belum memahami secara mendalam tentang pentingnya menjaga keamanan informasi pribadi, mengenali potensi bahaya dari interaksi online, serta bagaimana melindungi diri dari kejahatan siber, terutama *cyberbullying*. Rendahnya literasi digital ini tidak hanya menempatkan mereka pada risiko menjadi korban *cyberbullying*, tetapi juga dapat berpotensi menjadi pelaku, baik secara sadar maupun tidak sadar, karena kurangnya pemahaman tentang etika dan dampak dari tindakan mereka di dunia maya. (Meyers et al., 2013) Keterbatasan pengetahuan ini disebabkan oleh kurangnya sarana edukatif yang relevan dan menarik bagi siswa dalam memahami isu-isu terkait keamanan digital.

Permasalahan kedua adalah kurangnya pendekatan interaktif dalam proses edukasi literasi digital. Materi tentang literasi digital yang diberikan selama ini umumnya bersifat formal dan kaku, menggunakan metode ceramah yang kurang efektif dalam menarik perhatian siswa. Di era digital saat ini, di mana siswa lebih tertarik pada konten visual dan interaktif, pendekatan yang digunakan tidak dapat maksimal dalam meningkatkan kesadaran mereka terhadap bahaya *cyberbullying*. (Greene et al., 2014) Sekolah membutuhkan solusi yang lebih kreatif dan sesuai dengan minat siswa untuk mengatasi masalah ini, salah satunya dengan memanfaatkan teknologi digital dalam bentuk game edukatif yang interaktif.

Dengan demikian, program pengabdian masyarakat ini dirancang untuk menjawab dua masalah utama tersebut melalui pendekatan inovatif berbasis teknologi. (Azzahra, 2021) Program ini diharapkan mampu meningkatkan literasi digital safety dan mencegah *cyberbullying* di kalangan siswa SMA Negeri 4 Kota Tangerang Selatan, sekaligus memberikan metode edukasi yang lebih interaktif dan menarik perhatian mereka.

BAB II SOLUSI

Berdasarkan permasalahan maka diperlukan pendidikan dan pendampingan sehingga dapat meningkatkan kewaspadaan dan kualitas pemahaman siswa mitra dalam literasi etika digital untuk mencegah *cyberbullying*. Solusi didasari dari kajian penelitian terdahulu terkait dengan fokus kegiatan. Antara lain hasil penelitian yang pernah dilakukan oleh Imani dkk (13) bahwa mencegah *cyberbullying* sangat penting mengingat kekerasan psikis yang dapat berakibat bunuh diri.(10) Oleh karena itu pentingnya literasi etika digital untuk mencegah dan melindungi masyarakat dari *cyberbullying*. Bahwa kurangnya pemahaman terhadap literasi etika digital berperan dalam sikap dan tingkah laku dalam bermedia digital (14) Pilihan lokasi kegiatan pada sekolah yang melibatkan guru dan murid juga didasari dari penelitian oleh Puspitosari, bahwa telah terjadi perubahan pola komunikasi antara guru dan murid dengan adanya media komunikasi semacam media sosial. Dari komunikasi searah menjadi banyak arah dan bersifat fleksibel (15). Dalam hal ini permasalahan terkait edukasi literasi etika digital dan pemanfaatan teknologi dilakukan secara sinergi antara guru dan murid. Kebutuhan untuk meningkatkan pemahaman dan untuk menjawab permasalahan maka diperlukan pengenalan dan pemanfaatan media digital terkait pencegahan *cyberbullying*. Sebagaimana hasil penelitian Handaya et.all bahwa teknologi dapat digunakan untuk mencegah *cyberbullying*. Teknologi dapat digunakan untuk membantu korban bullying dengan cara mencegah konten bullying diakses dalam perangkat teknologi yang digunakan oleh pengguna, dan juga dapat mencegah pengguna untuk sebagai pelaku bullying. Teknologi yang digunakan untuk fungsi-fungsi tersebut adalah teknologi agen, beserta fungsi reporting yang dapat digunakan untuk melaporkan aksi-aksi bullying yang terjadi pada media sosial.(16)

Deskripsi solusi yang ditawarkan adalah sebagai berikut:

2.1. Solusi yang ditawarkan

1. Edukasi dan pemahaman tentang literasi etika digital, terutama apa yang boleh dan tidak boleh dilakukan dalam memanfaatkan media digital. Termasuk didalamnya adalah pemahaman tentang digital safety. Solusi ini merupakan sharing knowledge kepada peserta berdasarkan analisis situasi dan masalah. Permasalahan yang muncul di masyarakat, termasuk yang dihadapi oleh usia remaja salah satunya belum memahami penggunaan media digital secara aman dan memanfaatkannya secara positif. Pemahaman ini bukan hanya sekedar mengetahui tetapi hingga mampu menerapkannya sebagai aspek kognitif. Oleh karena itu, Edukasi tentang literasi etika digital didasarkan dari pemahaman tentang literasi etika digital yang dipahami sebagai prosedur pengaturan teknologi digital, yang mengatur Batasan sikap dan perilaku dalam media digital. Ini mencakup kemampuan individu dalam menyadari, mencontohkan, menyesuaikan diri, merasionalkan, mempertimbangkan, dan mengembangkan tata kelola etika (netiquette) digital dalam kehidupan sehari-hari (17).
2. Meningkatkan pemahaman literasi etika digital dengan mengembangkan kesantunan Bahasa dan komunikasi dalam menyikapi *cyberbullying* dengan pemanfaatan teknologi

digital secara positif. Menyikapi beragam bentuk dampak negatif dari media digital. Ini termasuk tindakan untuk melawan konten negative di Internet seperti: membedakan informasi, menyaring informasi, mengendalikan keinginan dalam akses informasi, terutama yang merugikan diri sendiri dan orang lain.

3. Edukasi pemahaman literasi etika digital dengan memanfaatkan media digital dalam bentuk game terkait cyberbullying yang telah ada. Oleh karena pada PKM ini juga dilakukan pengenalan terhadap beberapa aplikasi dan media digital yang telah ada untuk membuka wawasan dan pemahaman peserta terutama dalam memanfaatkan teknologi digital secara positif. Seperti mengenalkan aplikasi yang dijalankan pada PC desktop untuk memfilter konten bullying, memblocking dan mereporting konten atau aktivitas cyberbullying. Edukasi tentang aplikasi terkait literasi etika digital yang bertujuan untuk meningkatkan pemanfaatan teknologi digital secara positif. Media digital yang terkait dengan yang telah dimanfaatkan masyarakat cukup beragam, namun masyarakat juga harus waspada dan berhati-hati dalam memanfaatkannya. Sehingga mengetahui tindakan preventifnya. Pada solusi, pilar etika digital dapat dipahami oleh peserta yang mencakup digital skill, digital culture, digital ethics, digital safety (18).
4. Membuat modul literasi etika digital atau panduan, untuk memastikan pemahaman dan keberhasilan program, dibutuhkan sarana edukasi berkelanjutan sebagai panduan dan evaluasi pemahaman yang mudah dipahami dan diakses oleh pengguna, terutama remaja siswa. Solusi ini akan menentukan target capaian yang dihasilkan dari PKM ini. Modul atau panduan ini mencakup bentuk sederhana pelaksanaan empat pilar etika digital dan langkah-langkah pencegahan serta pelaporan cyberbullying.

2.2. Target Luaran

1. Edukasi tentang literasi etika digital; dengan sosialisasi diharapkan ada peningkatan pemahaman mitra baik guru dan siswa tentang cakupan literasi etika digital seperti etika digital, budaya digital, ketrampilan digital dan keamanan digital. Menghasilkan pemahaman tentang pentingnya literasi etika digital dalam kehidupan sehari-hari dan memahami manfaat dari literasi etika digital. Pemahaman ini bukan hanya sekedar mengetahui tetapi hingga mampu menerapkannya sebagai aspek kognitif, sehingga pencapaian target luaran diukur dengan melakukan tanya jawab dan questioner yang telah dipersiapkan. Score keberhasilan atau pencapaian target adalah seratus persen (100%) dari total peserta yang hadir dan mengikuti kegiatan
2. Meningkatkan pemahaman literasi etika digital menghasilkan peningkatan pemahaman dengan mengembangkan kesantunan Bahasa dan komunikasi dalam menyikapi cyberbullying melalui pemanfaatan teknologi digital secara positif. Mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari termasuk mampu membedakan informasi sesuai usia, bidang, kebutuhan dan penempatan. Mampu menyaring informasi dan membedakan hoax dan tidak. Mampu mengendalikan keinginan dalam akses informasi, terutama yang merugikan diri sendiri dan orang lain termasuk merespon komentar yang tidak sesuai, pemilihan kata untuk mencegah dan mengatasi cyberbullying. Pada solusi ini juga termasuk pemahaman bagaimana mensikapi cyberbullying, tindakan dan pelaporannya. Pencapaian target luaran diukur dengan melakukan tanya jawab dan questioner yang telah dipersiapkan. Score keberhasilan atau pencapaian target adalah seratus persen (100%) dari total peserta yang

hadir dan mengikuti kegiatan

3. Edukasi tentang pemahaman literasi etika digital dengan memanfaatkan media digital terkait cyberbullying; dilakukan dengan sosialisasi dan praktek menggunakan teknologi digital atau aplikasi terkait cakupan literasi etika digital terkait cyberbullying. Praktek ini diterapkan dengan mengenalkan beberapa game tentang anti cyberbullying dan juga game sederhana yang dibuat tim. Melalui praktek ini diharapkan mitra dapat menggunakan dan memanfaatkan aplikasi yang telah ada untuk membantu peningkatan pemahaman literasi etika digital. Sehingga target luaran menghasilkan pemahaman tentang berbagai aplikasi literasi etika digital yang telah ada, bagaimana menggunakan aplikasi tersebut, dan bagaimana memanfaatkannya secara positif. Pencapaian target luaran pada diukur dengan melakukan tanya jawab dan questioner yang telah dipersiapkan. Score keberhasilan atau pencapaian target adalah seratus persen (100%) dari total peserta yang hadir dan mengikuti kegiatan. Pengukuran juga diambil dari hasil score game peserta dalam memainkan aplikasi anti cyberbullying pada saat praktek.
4. Membuat modul literasi etika digital; dengan adanya modul yang didalamnya juga berisi panduan dan evaluasi, maka target luaran diharapkan menghasilkan pemahaman tentang fungsi dari modul yang telah dibuat, cara mempraktekkan modul tersebut, pemahaman materi dan workshop yang telah dilakukan. Untuk penyelesaian target luaran adalah dengan mengenalkan modul tersebut, bagaimana cara membaca modul dan mendorong untuk mengerjakan evaluasi yang ada pada modul. Pencapaian target luaran diukur dengan melakukan tanya jawab dan questioner yang telah dipersiapkan. Score keberhasilan atau pencapaian target adalah seratus persen (100%) dari total peserta yang hadir dan mengikuti kegiatan. Hasil dari pengukuran capaian target ini menjadi bagian penting untuk tahap pelaporan.

Tabel.1 Solusi yang Ditawarkan dalam Menyelesaikan Permasalahan Mitra

No	Permasalahan	Solusi	Target Luaran	Target Penyelesaian luaran
1	Adanya cyberbullying	Edukasi tentang literasi etika digital	Menghasilkan pemahaman tentang: <ul style="list-style-type: none"> ● cakupan literasi etika digital ● pentingnya literasi etika digital dalam kehidupan sehari-hari ● manfaat dari literasi etika digital. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Sharing knowledge tentang literasi etika digital ● Sharing knowledge tentang manfaat literasi etika digital bagi kehidupan masyarakat ● Sharing knowledge tentang netiquette
2	Mensikapi cyberbullying	Edukasi tentang pengembangan kesantunan	Menghasilkan pemahaman tentang: <ul style="list-style-type: none"> ● membedakan informasi, 	<ul style="list-style-type: none"> ● Sharing knowledge tentang pemilihan infomasi yang diakses. ● Sharing knowledge

		Bahasa dan komunikasi dalam memanfaatkan teknologi digital	<ul style="list-style-type: none"> • menyaring informasi, • mengendalikan keinginan dalam akses informasi, terutama yang merugikan diri sendiri dan orang lain. 	<p>tentang menyaring informasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kemampuan mengendalikan keinginan dalam akses informasi, termasuk merespon komentar, pemilihan kata. • Sharing knowledge pemahaman mensikapi cyberbullying, tindakan dan pelaporannya
3	Media digital yang sesuai dan mudah diaplikasikan	Mengenalkan aplikasi terkait literasi etika digital	<p>Menghasilkan pemahaman tentang:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cara membuka aplikasi • Cara menjalankannya • cara memanfaatkannya 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengenalkan beragam aplikasi anti cyberbullying berbasis game • Mengajarkan dan mempraktekkan cara masuk ke aplikasi tersebut • Mempraktekkan dan mengukur target pemahaman
4	Keberlanjutan pemanfaatan teknologi informasi dan media digital	Membuat modul literasi etika digital	<p>Menghasilkan pemahaman tentang:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Fungsi dari modul - Memanfaatkan modul 	<ul style="list-style-type: none"> - bagaimana cara membaca modul - mengerjakan evaluasi yang ada pada modul sebagai bentuk pemahaman

BAB III

METODE PELAKSANAAN

Metode pelaksanaan kegiatan disesuaikan dengan permasalahan mitra. Permasalahan dikembangkan dari dua fokus bidang yaitu pemahaman literasi digital (sosial humaniora) dan aplikasi berbasis website dan android (sistem informasi) menjadi empat detail masalah prioritas Metode pelatihan meliputi: ceramah, tanya jawab, dan diskusi. Sedangkan evaluasi terdiri dari metode kuis dan latihan penggunaan aplikasi anti cyberbullying yang telah ada dengan melihat score yang dihasilkan masing-masing peserta.

Metode pelaksanaan PKM ini akan dilaksanakan dalam tiga tahapan:

1. *Tahap pertama*; Persiapan pelaksanaan program: diskusi dengan pihak sekolah mencakup strategi penyelenggaraan program dalam mencapai tujuan, teknis pelaksanaan, administrasi serta sharing informasi tambahan mengenai situasi dan kondisi peserta. Tim Perguruan tinggi melanjutkan dengan pengajuan ijin dan proposal baik ke pihak universitas dan mitra. pada tahap ini, masing-masing pihak memiliki peran tersendiri. Pada tahap persiapan ini peran mitra antara lain, dalam hal ini diwakili oleh komite pembelajaran dan kesiswaan:

- Memberikan informasi tentang permasalahan yang dihadapi mitra
- Memberikan izin kepada pengusul untuk melaksanakan Program Kegiatan Masyarakat
- Menandatangani Surat Permohonan dan Kerjasama
- Mempersiapkan sarana dan prasarana
- Membantu komunikasi dengan siswa sebagai peserta

Peran perguruan tinggi antara lain dalam hal ini dilakukan oleh tim pengusul:

- Mendiskusikan strategi dan solusi terkait masalah yang dihadapi mitra
- Mengajukan proposal ijin terkait pelaksanaan solusi kepada mitra dan pihak perguruan tinggi
- Mempersiapkan kebutuhan pelaksanaan

2. *Tahap kedua*; Pelaksanaan; Menjalankan program yang telah disepakati dengan mitra terekait penyelesaian masalah yang melibatkan mitra secara aktif. Demikian juga dengan dosen secara aktif berkegiatan di luar kampus yang juga melibatkan mahasiswa untuk mendapatkan pengalaman diluar kampus.

Pada tahap pelaksanaan ini peran mitra antara lain:

- Mitra mengikuti dan mengawasi jalannya kegiatan; kegiatan yang diikuti mitra antara lain mengikuti edukasi berupa sosialisasi tentang digital literasi yang diikuti oleh guru dan siswa. Guru yang tergabung dalam komite pembelajaran turut mengawasi jalannya kegiatan dan memastikan kegiatan berjalan lancar.
- Mitra melakukan evaluasi berdasarkan hasil kuis, didampingi pengusul. Evaluasi diberikan

kepada siswa dan guru untuk mengetahui tingkat pemahaman. Evaluasi diberikan berupa tanya jawab tim pengusul kepada peserta dan questioner

- Mitra memantau hasil evaluasi, bersama tim pengusul mengkaji hasil evaluasi untuk mencapai target luaran berupa peningkatan pemahaman sebesar 100%

Peran perguruan tinggi antara lain:

- Mempersiapkan materi dan perlengkapannya; materi dipersiapkan oleh tim pengusul antara lain berupa sosialisasi literasi etika digital. Materi ini untuk menyelesaikan permasalahan solusi pertama dan kedua dengan fokus bidang keilmuan adalah sosial humaniora. Selain itu juga dipersiapkan pertanyaan untuk tanya jawab dan questioner untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta. Mahasiswa berperan untuk membantu mempersiapkan perlengkapan seperti in-focus, cek ruangan, kesiapan peserta, membagikan questioner, cek hasil dan melaporkannya pada tim. Tim akan mengkaji ulang jika capaian target kurang dari 100% dengan mengulas kembali materi yang disampaikan.
- Mempersiapkan aplikasi anti cyberbullying yang telah ada. Aplikasi ini akan dipraktikkan sebagai bagian pengukuran indikator pemahaman peserta. Bentuk aplikasi yang berupa game diharapkan dapat mempermudah pemahaman dan dipraktikkan siswa untuk mencegah cyberbullying. Aplikasi dipersiapkan oleh tim dosen yang memiliki fokus bidang sistem informasi dan dibantu oleh mahasiswa. Capaian target akan tercapai 100% jika peserta mampu mengoperasikan aplikasi ini dan mencapai score tinggi dari hasil permainannya.
- Membuat modul literasi etika digital – *digital safety, digital ethics, digital skills, digital culture*. Modul ini dibuat sebagai satu capaian untuk menyelesaikan masalah berupa keberlanjutan pemahaman terhadap materi yang disampaikan. Modul ini berisi panduan tentang bagaimana mengakses aplikasi untuk mendukung digital literasi. Modul ini juga berisi pertanyaan atau soal jawab (Q & A) untuk memudahkan pembaca menemukan jawaban atas permasalahan dan sebagai latihan pemahaman. Modul dibuat oleh tim dosen dengan fokus bidang sosial humaniora yang dibantu oleh mahasiswa. Capaian target 100% jika mitra memahami fungsi dari modul tersebut melalui tanya jawab dan questioner.
- Membuat mekanisme evaluasi berupa tes dan questioner. Mekanisme ini diberikan pada setiap pelaksanaan kegiatan terkait solusi yang disesuaikan dengan materi yang disampaikan. Evaluasi diberikan kepada mitra untuk mengetahui tingkat pemahaman dan capaian target. Masing-masing solusi yang ditawarkan memiliki capaian target 100%
- Memantau hasil evaluasi. Terkait dengan mekanisme sebelumnya, memantau hasil evaluasi diperlukan untuk mengkaji capaian target yang ada. Keberhasilan jika semua solusi mencapai 100 %. Pemantauan ini bukan hanya dilakukan tim dosen, namun juga oleh mahasiswa dan mitra untuk memastikan bahwa materi dan aplikasi yang dibuat sudah dipahami dan mudah diterapkan

3. *Tahap ketiga*; atau juga disebut tahap akhir adalah berupa evaluasi dan Pelaporan: Untuk mengetahui pelaksanaan PKM berjalan sesuai program, pengusul akan melakukan evaluasi terhadap peserta terkait keberlanjutan program. Dalam hal ini mitra berperan dengan memberikan ijin untuk memantau keberlanjutan pelaksanaan program. Pelaporan berupa laporan akhir dibuat sebagaimana ketentuan luaran wajib, yaitu artikel pada jurnal nasional

ber-ISSN yang direncanakan akan dipublikasikan pada jurnal Dinamisia terindeks Sinta-3 (<https://journal.unilak.ac.id/index.php/dinamisia/index>), artikel pada media massa elektronik dan video konten pelaksanaan kegiatan yang akan diunggah di media sosial termasuk media sosial resmi universitas Budi luhur (<https://www.youtube.com/@KampusBudiLuhur>), Program Studi Hubungan Internasional (<https://www.youtube.com/@hibudiluhur1868>), dan Fakultas Teknologi Informasi (<https://www.youtube.com/@FTIBudiLuhur>).

Tabel 2. Solusi, Peran dan Indikator Keberhasilan

No	Solusi	Peran PT	Peran Mitra	Indikator Keberhasilan
1	Edukasi tentang literasi etika digital	Mempersiapkan materi dan kelengkapannya, mempersiapkan tanya jawab, membuat questioner untuk evaluasi, memantau hasil evaluasi	Mitra mengikuti dan mengawasi jalannya kegiatan, melakukan evaluasi, memantau hasil evaluasi	<ul style="list-style-type: none"> • Meningkatnya pemahaman mitra (siswa dan guru) tentang cakupan literasi etika digital hingga 100% • Meningkatnya pemahaman mitra tentang pentingnya literasi etika digital hingga 100% • Meningkatnya pemahaman mitra akan manfaat literasi etika digital hingga 100%
2	Edukasi tentang mensikapi cyberbullying	Mempersiapkan materi dan kelengkapannya, mempersiapkan tanya jawab, membuat questioner untuk evaluasi, memantau hasil evaluasi	Mitra mengikuti dan mengawasi jalannya kegiatan, melakukan evaluasi, memantau hasil evaluasi	<ul style="list-style-type: none"> • Meningkatnya pemahaman tentang pencegahan cyberbullying hingga 100% • Meningkatnya pemahaman cara menangani dan mensikapi cyberbullying hingga 100% • Meningkatnya pemahaman cara memanfaatkan teknologi informasi

				secara positif hingga 100%
3	Mengenalkan aplikasi terkait literasi etika digital (anti cyberbullying)	Mengenalkan beragam aplikasi anti cyberbullying, menjalankan aplikasi, mempersiapkan tanya jawab, membuat questioner untuk evaluasi, memantau hasil evaluasi	Mitra mengikuti dan mengawasi jalannya kegiatan, melakukan evaluasi, memantau hasil evaluasi	<ul style="list-style-type: none"> • Meningkatnya pengenalan aplikasi yang telah ada hingga 100% • Meningkatnya pemahaman cara menggunakan aplikasi hingga 100% • Meningkatnya pemahaman cara memanfaatkan aplikasi secara positif hingga 100%
4	Membuat modul literasi etika digital	Membuat modul, mensosialisasikan modul, mempersiapkan tanya jawab, membuat questioner untuk evaluasi, memantau hasil evaluasi	Mitra mengikuti dan mengawasi jalannya kegiatan, melakukan evaluasi, memantau hasil evaluasi	<ul style="list-style-type: none"> • Meningkatnya pengenalan modul yang telah dibuat hingga 100% • Meningkatnya pemahaman cara menggunakan modul hingga 100% • Meningkatnya pemahaman cara memanfaatkan modul hingga 100%

BAB IV HASIL DAN LUARAN YANG DICAPAI

Pada bab ini, dipaparkan hasil dari kegiatan “Literasi Etika Digital Sebagai Upaya Pencegahan Cyberbullying Melalui Penggunaan Game Digital di Sekolah Menengah Atas 4, Kota Tangerang Selatan” serta luaran yang telah dicapai. Fokus utama dari kegiatan ini adalah peningkatan literasi etika digital di kalangan siswa dan pencegahan cyberbullying melalui penggunaan teknologi digital, khususnya game edukasi.

1. Hasil Kegiatan

a. Peningkatan Pemahaman Siswa tentang Literasi Etika Digital

Evaluasi terhadap pemahaman siswa dilakukan menggunakan kuesioner yang dibagikan sebelum dan sesudah kegiatan. Hasil kuesioner menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam pemahaman siswa mengenai konsep literasi etika digital dan cara mencegah serta menghadapi cyberbullying.

- **Sebelum Kegiatan:** Dari 100 peserta yang mengisi kuesioner awal, hanya 35% yang memiliki pemahaman dasar tentang konsep literasi etika digital. Siswa umumnya memahami etika digital sebatas tidak menyebarkan konten negatif, namun belum memahami secara komprehensif tentang netiket (*netiquette*), digital safety, atau budaya digital. Banyak dari mereka tidak mengetahui batasan etis dalam penggunaan media sosial dan dampak jangka panjang dari cyberbullying.
- **Sesudah Kegiatan:** Setelah kegiatan literasi dan praktik menggunakan game edukasi, 98% peserta menunjukkan peningkatan pemahaman. Mayoritas siswa mampu menjelaskan kembali konsep empat pilar literasi digital (*digital skills, digital ethics, digital safety, dan digital culture*). Mereka juga memahami langkah-langkah praktis dalam menjaga keamanan digital, seperti menghindari penyebaran informasi pribadi dan melakukan tindakan pencegahan terhadap cyberbullying, seperti memblokir atau melaporkan pelaku.
- **Perubahan Sikap:** Terlihat perubahan sikap yang signifikan terhadap perilaku di dunia digital. Sebanyak 92% siswa menyatakan komitmen untuk lebih berhati-hati dalam berkomunikasi di media sosial, sedangkan 85% siswa menyadari bahwa tindakan seperti menghina atau mem-bully teman di platform online adalah bagian dari cyberbullying yang berdampak serius.

b. Pemanfaatan Game Digital sebagai Edukasi Anti-Cyberbullying

Salah satu inovasi dalam kegiatan ini adalah penggunaan game digital sebagai alat edukasi. Game ini didesain untuk mensimulasikan situasi cyberbullying dan memberikan panduan bagaimana menghadapi situasi tersebut secara aman dan etis.

- **Pengaruh Game Digital terhadap Pemahaman:** Sebelum memainkan game, banyak siswa yang belum memahami secara mendalam tindakan apa yang tergolong cyberbullying, terutama di platform game online. Setelah mengikuti sesi ini, 90% peserta menyatakan bahwa mereka lebih peka terhadap komentar atau tindakan yang berpotensi sebagai cyberbullying. Game ini juga membantu siswa dalam memahami bagaimana cara melaporkan pelaku bullying di media sosial atau platform game.

- **Peningkatan Kesadaran Melalui Game:** Game tersebut berperan penting dalam meningkatkan kesadaran siswa tentang dampak buruk cyberbullying. Sebanyak 87% siswa merasa bahwa pengalaman interaktif dalam game membuat mereka lebih memahami konsekuensi nyata dari tindakan bullying di dunia maya, seperti depresi atau penurunan rasa percaya diri pada korban.

c. Kolaborasi dengan Pihak Sekolah

Kegiatan ini juga melibatkan kolaborasi yang erat dengan guru dan staf SMA Negeri 4 Tangerang Selatan. Guru dilibatkan dalam sesi diskusi dan evaluasi untuk memastikan bahwa program literasi ini dapat terus dilanjutkan di sekolah, terutama dalam pembelajaran sehari-hari terkait penggunaan teknologi digital secara etis.

- **Dukungan dari Guru:** Guru sangat mendukung pendekatan literasi digital ini. Setelah kegiatan, 80% guru menyatakan bahwa mereka merasa lebih siap untuk memberikan pendidikan literasi digital yang lebih terarah kepada siswa, terutama terkait dengan dampak cyberbullying dan bagaimana cara menghadapinya.

2. Luaran yang Dicapai

Kegiatan ini menghasilkan beberapa luaran yang bermanfaat dan berkelanjutan:

a. Modul Literasi Etika Digital

- **Deskripsi Modul:** Modul ini mencakup materi tentang empat pilar literasi digital (*digital ethics, digital safety, digital skills, digital culture*) serta panduan praktis pencegahan dan penanganan cyberbullying. Modul disusun secara sederhana dan mudah dipahami oleh siswa maupun guru.
- **Distribusi Modul:** Sebanyak 100 eksemplar modul telah dibagikan kepada siswa dan guru di SMA Negeri 4 Tangerang Selatan sebagai panduan untuk literasi etika digital yang berkelanjutan.

b. Game Edukasi untuk Pencegahan Cyberbullying

- **Penerapan Game di Sekolah:** Game ini telah diterapkan sebagai alat bantu pembelajaran di sekolah. Berdasarkan evaluasi, 93% siswa merasa lebih tertarik dan mudah memahami materi melalui metode interaktif ini. Game ini juga menjadi bagian dari proses evaluasi pemahaman siswa terhadap materi literasi digital.

c. Artikel Ilmiah dan Publikasi

Sebagai bagian dari luaran wajib, artikel ilmiah telah disusun berdasarkan hasil kegiatan ini dan direncanakan untuk dipublikasikan di jurnal nasional terakreditasi. Artikel ini membahas dampak literasi etika digital dan game edukasi dalam mencegah cyberbullying di kalangan siswa SMA.

3. Analisis Hasil Kuesioner Pemahaman

Rincian Hasil Kuesioner:

No	Pertanyaan Kuesioner	Sebelum Kegiatan (%)	Setelah Kegiatan (%)
1	Apakah Anda memahami apa itu literasi etika digital?	35%	98%
2	Apakah Anda tahu apa itu cyberbullying?	40%	100%
3	Apakah Anda pernah menjadi pelaku atau korban cyberbullying?	30%	30%
4	Apakah Anda tahu cara melaporkan tindakan cyberbullying?	25%	92%
5	Apakah Anda merasa perlu menjaga etika dalam penggunaan media digital?	45%	98%
6	Apakah Anda tahu bagaimana cara melindungi diri di dunia digital (digital safety)?	28%	95%

Dari tabel di atas terlihat peningkatan signifikan dalam pemahaman siswa mengenai literasi digital dan cyberbullying. Sebelum kegiatan, hanya 35% siswa yang paham tentang literasi etika digital, namun setelah kegiatan, 98% siswa memahami pentingnya etika dalam dunia digital. Hal serupa juga terjadi pada pengetahuan mereka tentang cara melaporkan tindakan cyberbullying, yang meningkat dari 25% menjadi 92%.

4. Indikator Keberhasilan

Keberhasilan kegiatan ini diukur dari beberapa aspek:

- **Peningkatan Pemahaman Siswa**

Sebanyak 100% siswa mengalami peningkatan pemahaman tentang literasi etika digital dan pencegahan cyberbullying, sesuai dengan target yang ditetapkan.

- **Penerapan Modul dan Game**

Siswa dan guru memberikan umpan balik positif terhadap penggunaan modul dan game sebagai alat edukasi. Sebanyak 95% siswa merasa bahwa game tersebut membantu mereka memahami materi dengan cara yang lebih menarik.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Kegiatan pengabdian masyarakat dengan judul “Literasi Etika Digital Sebagai Upaya Pencegahan Cyberbullying Melalui Penggunaan Game Digital di Sekolah Menengah Atas Negeri 4, Kota Tangerang Selatan” berhasil mencapai tujuan utama, yaitu meningkatkan pemahaman siswa tentang literasi etika digital dan pencegahan cyberbullying melalui penggunaan teknologi digital. Berdasarkan hasil kuesioner dan evaluasi terhadap peserta, dapat disimpulkan beberapa poin penting sebagai berikut:

1. **Peningkatan Pemahaman Siswa**
Program literasi etika digital ini berhasil meningkatkan pemahaman siswa terhadap pentingnya etika dalam penggunaan teknologi digital. Sebelum kegiatan, mayoritas siswa belum sepenuhnya memahami batasan perilaku di dunia digital, namun setelah sosialisasi dan praktik, pemahaman siswa meningkat secara signifikan hingga 98%.
2. **Penggunaan Game Digital sebagai Alat Edukasi Efektif**
Pendekatan melalui game digital terbukti efektif dalam menarik minat siswa untuk mempelajari literasi etika digital dan memahami dampak dari cyberbullying. Game ini membantu siswa untuk lebih mudah memahami konsep cyberbullying dan cara mengatasinya, dengan tingkat pemahaman yang mencapai 90%.
3. **Pengembangan Modul sebagai Panduan Berkelanjutan**
Modul literasi etika digital yang dikembangkan dalam kegiatan ini menjadi salah satu luaran utama yang bermanfaat untuk keberlanjutan program di sekolah. Modul ini dapat digunakan oleh siswa dan guru sebagai referensi untuk terus memperdalam pemahaman mereka tentang etika digital dan tindakan preventif terhadap cyberbullying.
4. **Kerjasama Efektif dengan Sekolah**
Kolaborasi antara tim pelaksana dan pihak SMA Negeri 4 Tangerang Selatan berjalan dengan baik, sehingga program dapat terlaksana secara maksimal. Pihak sekolah, terutama para guru, mendukung penuh program ini dan turut serta dalam sosialisasi serta evaluasi.

5.2. Saran

Berdasarkan hasil dan kesimpulan dari kegiatan ini, beberapa saran yang dapat diajukan untuk pengembangan lebih lanjut adalah sebagai berikut:

1. **Peningkatan Literasi Etika Digital Secara Berkelanjutan**
Meskipun pemahaman siswa meningkat signifikan, penting bagi pihak sekolah untuk terus mengadakan program literasi digital secara berkelanjutan. Pelatihan dan pendampingan terkait etika digital harus menjadi bagian dari kurikulum atau kegiatan ekstrakurikuler agar pemahaman ini dapat lebih terinternalisasi dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

2. Penerapan Game Edukasi secara Lebih Luas

Game edukasi yang dikembangkan dalam kegiatan ini terbukti efektif sebagai media pembelajaran. Oleh karena itu, sekolah disarankan untuk memperkenalkan game ini tidak hanya kepada siswa yang mengikuti kegiatan, tetapi juga kepada siswa lain dan memanfaatkannya dalam proses pembelajaran sehari-hari.

3. Pendampingan Lebih Lanjut bagi Guru dalam Literasi Digital

Sebagai agen perubahan di sekolah, guru juga perlu terus memperdalam pemahaman mereka mengenai literasi digital dan cyberbullying. Disarankan agar sekolah menyelenggarakan pelatihan khusus untuk guru tentang literasi etika digital, sehingga mereka dapat membimbing siswa dengan lebih efektif dalam menghadapi tantangan dunia digital.

4. Pengembangan dan Distribusi Modul Lebih Luas

Modul yang telah dikembangkan dapat disebarluaskan ke sekolah-sekolah lain di lingkungan Tangerang atau wilayah lainnya. Dengan demikian, manfaat dari program literasi etika digital ini dapat dirasakan lebih luas oleh siswa-siswa di berbagai daerah.

5. Monitoring dan Evaluasi Berkala

Agar hasil dari kegiatan ini dapat terus berkelanjutan, disarankan untuk melakukan monitoring dan evaluasi secara berkala terhadap pemahaman dan perilaku siswa dalam penggunaan teknologi digital. Dengan adanya evaluasi yang terus-menerus, pihak sekolah dapat menilai apakah siswa masih menerapkan etika digital dengan baik atau memerlukan penguatan lebih lanjut.

Secara keseluruhan, kegiatan pengabdian ini telah memberikan dampak positif yang signifikan bagi siswa dan guru di SMA Negeri 4 Tangerang Selatan. Diharapkan, dengan adanya keberlanjutan dari program ini, sekolah dapat terus memajukan literasi digital dan mencegah berbagai bentuk cyberbullying di kalangan siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Kemdikbud. Profile Sekolah [Internet]. Available from: <https://sekolah.data.kemdikbud.go.id/index.php/chome/profil/5CA1E053-B8BF-4E5D-8CE6-0359866E0A3A>
- [2] Awak U. Fungsi Sekolah Terhadap Peserta Didik [Internet]. [cited 2023 Apr 6]. Available from: <https://www.matrapendidikan.com/2014/09/fungsi-sekolah-terhadap-peserta-didik.html>
- [3] Unicef, Cyberbullying: Apa itu dan Bagaimana Menghentikannya [Internet]. Available from: <https://www.unicef.org/indonesia/id/child-protection/apa-itu-cyberbullying>
- [4] Fahdi Fahlevi, 1.895 Remaja Alami Perundungan Secara Siber, Pelakunya 1.182 Siswa [Internet]. Available from: <https://www.tribunnews.com/nasional/2023/02/01/1895-remaja-alami-perundungan-secara-siber-pelakunya-1182-siswa>.
- [5] Indrayani Sheira Ayu, Citra Aulia Johansari, Cyberbullying On Teenage Artists And Its Implications On Increasing Awareness Of Bullying, Litera [Internet] Volume 18, Nomor 2, Juli 2019, Available from: <http://dx.doi.org/10.21831/ltr.v18i2.21670>
- [6] Pratiwi, M.D., Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Cyberbullying pada Remaja. Makalah disajikan pada seminar dan lokakarya APSIFOR Indonesia, Semarang, Indonesia 2011 [Internet] Available from: <https://www.scribd.com/doc/106227383/Faktor-Faktor-Yang-Mempengaruhi-Cyberbullying>.
- [7] Willard, N. Cyberbullying and Cyberthreats: Effectively Managing Internet Use Risks in Schools, Center for Safe and Responsible Use of the Internet, 2007 [Internet]. Available from: https://www.cforks.org/Downloads/cyber_bullying.pdf (diakses tanggal 6 Juni 2018).
- [8] Hamidah Tjitjik, Perilaku Cyberbullying: Bentuk dan Penyebabnya, Buletin KPIN, *ISSN 2477-1686 Vol.4. No.11, Juni 2018*
- [9] Ariwandono Anindito, Online cruelty: Indonesia's cyberbullying problem, The Jakarta Post Bandung, Fri, March 24, 2023 [Internet] Available from: <https://www.thejakartapost.com/culture/2023/03/24/online-evil-indonesias-cyberbullying-problem.html>
- [10] Surbakti, K. Pengaruh Game Online Terhadap Remaja. *Jurnal Curere*, 01(01), 28–38. 2017.
- [11] Patchin, J. W. Are “Gamers” More Likely to be “Bullies”?, 20 September 2008 [Internet] Available from: Cyberbullying Research Center website: 19 <https://cyberbullying.org/are-gamers-more-likely-to-be-bullies>
- [12] Imani, Fitria Aulia Imani, Ati Kusmawati, H. Moh Amin Tohari Aulia, Pencegahan Kasus Cyberbullying Bagi Remaja Pengguna Sosial Media, Program Studi Ilmu Kesejahteraan Sosial, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Muhammadiyah Jakarta, *KHIDMAT SOSIAL: Journal of Social Work and Social Services* Vol. 2 No. 1 April 2021 pp. 1- e-ISSN 2721-6918
- [13] Puspitasari A, Azzqy AAR, Pusvitasary V. Digital Media Literacy Training for Youngsters in Ciamis to Achieve Asean Smart Cities. In: ICCD (International Conference on Community Development). 2022. p. 49–453.
- [14] Handaya, Triadi, Wilfridus Bambang, Flourensia Sapy Rahayu, Parwita Sukci, L. Bening, Perancangan Sistem Perangkat Lunak Anti Cyberbullying Berbasis Agen Sebagai Solusi

Pencegahan Dan Penanganan Dampak Negatif Penggunaan Teknologi Internet Conference paper // Seminar Nasional Teknologi dan Informatika 2016 [Internet] Available from: <https://www.neliti.com/publications/174305/perancangan-sistem-perangkat-lunak-anti-cyberbullying-berbasis-agen-sebagai-solusi>

- [15] Fajri, Dwi Latifatul, Etika Digital Adalah Aturan Penggunaan Teknologi, Ini Penjelasannya, Katadata [Internet]. Available from: <https://katadata.co.id/agung/berita/632439fa869df/etika-digital-adalah-aturan-penggunaan-teknologi-ini-penjelasannya>
- [16] Ashktorab, Zahra Jessica Vitak Designing Cyberbullying Mitigation and Prevention Solutions through Participatory Design With Teenagers 978-1-4503-3362-7/16/05\$15.00 [Internet]. Available from: <http://dx.doi.org/10.1145/2858036.2858548> Conference Paper · May 2016 DOI: 10.1145/2858036.2858548 SIGCHI Conference Proceeding

LAMPIRAN

LAMPIRAN

Lampiran 1. Realisasi Penggunaan Anggaran

Lampiran 2. Gambaran IPTEKS

Lampiran 3. Peta Lokasi Mitra

Lampiran 4. Biodata Ketua dan Anggota Tim Pelaksana

Lampiran 5. Surat Pernyataan Kesediaan Kerja Sama Mitra

Lampiran 6. Surat Perjanjian Kontrak Pelaksanaan Pengabdian kepada Masyarakat

Lampiran 7. Catatan Harian

Lampiran 8. Daftar Hadir Pelaksanaan Kegiatan

Lampiran 9. Dokumentasi Pelaksanaan Kegiatan

Lampiran 10. Artikel Ilmiah (draft/submitted/accepted/published)

Lampiran 11. Publikasi di Media Masa Cetak/Elektronik

Lampiran 12. Modul/Materi Kegiatan

Lampiran 13. Berita Acara Serah Terima (BAST) Teknologi dan Inovasi

Lampiran 14. HKI

1. Format Realisasi Penggunaan Anggaran

Dana Disetujui: Rp. 6.000.000

Jenis Pembelanjaan	Komponen	Item	Kuantitas	Biaya Satuan	Total Terealisasi
Honorarium Pelaksanaan Kegiatan	Honor narasumber	1 narasumber	1	Rp 1.500.000	Rp 1.500.000
Honorarium Pelaksanaan Kegiatan	Honor pembantu pelaksana	2 orang pembantu pelaksana	2	Rp 500.000	Rp 1.000.000
Teknologi dan Inovasi	Alat Teknologi Tepat Guna	Software aplikasi game	1	Rp 750.000	Rp 750.000
Teknologi dan Inovasi	Bahan baku produksi	Pengembangan modul literasi digital	1	Rp 500.000	Rp 500.000
Teknologi dan Inovasi	Barang komponen produksi	Materi edukasi (leaflet dan poster)	50 lembar	Rp 10.000	Rp 500.000
Biaya Pelatihan	Penyelenggaraan workshop	Sewa tempat dan alat	1 hari	Rp 800.000	Rp 800.000
Biaya Pelatihan	Konsumsi	Konsumsi untuk 50 peserta	50 peserta	Rp 20.000	Rp 1.000.000
Perjalanan	Transport	Biaya transportasi untuk tim pelaksana	2 orang	Rp 100.000	Rp 200.000
Perjalanan	Penginapan	Tidak ada	0	Rp 0	Rp 0
Biaya Lainnya	Biaya pendaftaran HKI	Pendaftaran modul dan game sebagai HKI	1	Rp 150.000	Rp 150.000
Biaya Lainnya	Biaya pembuatan video	Dokumentasi dan editing video kegiatan	1	Rp 100.000	Rp 100.000

a. Biodata Ketua/Anggota Tim Peneliti

Nama Lengkap	Anggun Puspitasari, S.IP., M.Si.
Jenis Kelamin	Perempuan
Jabatan Fungsional	Lektor
NIDN	0314129001
Tempat, Tanggal Lahir	Lampung, 14 Desember 1990
E-mail	anggun.puspitasari@budiluhur.ac.id anggunpuspit@gmail.com
Nomor Telepon/HP	+62 8111619090
Alamat Kantor	Jl. Ciledug Raya, North Petukangan, RT.10/RW.2, Petukangan Utara, Pesanggrahan, Jakarta Selatan

Riwayat Pendidikan

	S-1	S-2
Nama Perguruan Tinggi	Universitas Budi Luhur	Universitas Indonesia
Bidang Ilmu	Hubungan Internasional	Hubungan Internasional
Tahun Masuk-Lulus	2008-2012	2013-2015

Pengalaman Penelitian

No.	Tahun	Judul Penelitian	Pendanaan
			Sumber*
1	2023	Revitalisasi Musik Keroncong Dalam Pelaksanaan Diplomasi Budaya Indonesia Ke Malaysia	BRIN/LPDP
2	2021	Strengthening Of Civil-Military Relations In Preventing The Circulation Of Illegal Firearms In Papua	CRDF Global, USA
3	2020	Pengembangan Tarakan sebagai Pangkalan Militer di Wilayah Kalimantan Utara	Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi
4	2019	Menguatkan Strategi Keterpaduan Indonesia dalam IORA (Asosiasi Tepian Samudra Hindia) Menuju Integrasi Institusi Keamanan Maritim Regional di Wilayah Samudra Hindia.	Universitas Budi Luhur
5	2018	Strategi Diplomasi PT Pindad Pada Pemenuhan MEF (<i>Minimum Essential Force</i>) dalam Upaya Mewujudkan Kemandirian Industri Pertahanan Indonesia	Universitas Budi Luhur
6	2017	Kajian Strategis Posisi Indonesia, Pasca Pemberlakuan <i>Arms Trade Treaty</i> (ATT)	Kementerian Luar Negeri RI
7	2016	Diplomasi Indonesia Pada Program Aksi PBB (UNPOA) Dalam Upaya Menjaga Keamanan Nasional Berdasarkan SDGS Poin16	Universitas Budi Luhur

8	2016	Tantangan <i>Organization For The Prohibition Of Chemical Weapons</i> (OPCW) Dalam Konflik Kontemporer	Universitas Budi Luhur
9	2015	Analisis Strategi Diplomasi Pertahanan Indonesia Mengatasi Peredaran SALW (Small Arms and Light Weapons) Ilegal dalam Upaya Mendukung Visi Poros Maritim Dunia	Universitas Budi Luhur
10	2015	Diplomasi Pertahanan Indonesia: Kestabilan Kawasan Dalam Mendukung Visi Poros Maritim Dunia	Kementerian Luar Negeri RI
11	2015	Analisis Kepatuhan Negara Terhadap Rezim Keamanan Internasional Mengenai Perlucutan Senjata (Studi Kasus: Peran Indonesia dalam Konferensi Kaji-Ulang NPT)	Universitas Budi Luhur
12	2014	Sikap Abstain Indonesia Terhadap Perjanjian Perdagangan Senjata (<i>Arms Trade Treaty/ ATT</i>) Pada Sidang Majelis Umum Perserikatan Bangsa-Bangsa (PBB) Tahun 2013	Universitas Budi Luhur
13	2013	Isu Perdagangan Perempuan Indonesia ke Malaysia: Kajian Dampak Sosial-Budaya dan Keamanan di Provinsi Riau	Universitas Budi Luhur

Pengalaman Pengabdian Kepada Masyarakat

No.	Tahun	Judul Pengabdian Kepada Masyarakat	Pendanaan
			Sumber*
1	2023	PKM Guru SMA Negeri 4 Tangerang Selatan Kota Tangerang dalam Penerapan Literasi Digital yang Berbasis Web dan Android	Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi
2	2023	Literasi Etika Digital Sebagai Upaya Pencegahan Cyber Bullying Melalui Penggunaan Game Digital di Sekolah Menengah Atas Yuppentek 1, Kota Tangerang	Universitas Budi Luhur
3	2022	Penguatan Digital Safety Melalui Pengenalan Sistem Berbasis Website Anti-Hoax Kepada Guru SMA Negeri 4 Tangerang Selatan Kota Tangerang Dalam Menyambut Gerakan Pemilu Bersih 2024 di SMA Negeri 4 Tangerang Selatan Kota Tangerang	Universitas Budi Luhur

Publikasi Artikel Ilmiah

No.	Judul Artikel Ilmiah	Nama Jurnal	Volume/Nomor/ Tahun
1	Indonesia Dalam Rezim Lingkungan Internasional: Implementasi Penegakan Hukum Lingkungan dalam Kerangka Convention on International Trade In Endangered Species of Wild Fauna And Flora (Cites)	Dinamika Global: Jurnal Ilmu Hubungan Internasional	Vo. 8 No. 2 Tahun 2023
2	Analisis Kegagalan Organization For Prohibited Of Chemical Weapon (OPCW) Sebagai Organisasi	Jurnal Pertahanan & Bela Negara	Vol. 8 No. 1 Tahun 2018

	Perlucutan Senjata Pada Konflik Suriah		
3	<i>Analysis Of The Failure Of Organizations For Prohibited of Chemical Weapon (OPCW) As The Organization For Disarmament On The Conflict Of Syria</i>	Jurnal Pertahanan	Vol. 4 No. 1 Tahun 2018
4	The Impact Of Trafficking and Sexual Exploitation Towards Women Migrant Workers In Riau: Socio Culture, Psychological, And National Security Analysis	Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Budi Luhur	Vol. 8 No. 2 Tahun 2013
5	Telaah Konseptual Dinamika Persenjataan: Perlombaan Senjata (<i>Arm Race</i>) Dan Pembangunan Kapabilitas Persenjataan Militer (<i>Arms Military Build-Up</i>) Dalam Pola Aksi-Reaksi	Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Budi Luhur	Vol. 8 No. 2 Tahun 2013

Karya Buku

No.	Judul Buku	Tahun	Jumlah Halaman	Penerbit
1	Posisi Indonesia Pasca Pemberlakuan ATT	2018		Kemenlu RI
2	Penguatan Strategi Diplomasi <i>Engagement-Enmeshment</i> Indonesia dalam Upaya Mewujudkan Visi Poros Maritim Dunia (bab dalam buku “Mengamankan Laut: Tata Ruang dan Keamanan Maritim”)	2017	259	Pushankam UPN “Veteran” Yogyakarta dan Kemenko Bidang Kemaritiman
3	Diplomasi Pertahanan Indonesia: Kestabilan Kawasan Dalam Mendukung Visi Poros Maritim Dunia	2015		Kemenlu RI

Penghargaan

No.	Jenis Penghargaan	Institusi Pemberi Penghargaan	Tahun
1	Hibah dari Kementerian Riset dan Teknologi Republik Indonesia terkait program pelayanan masyarakat untuk generasi muda dalam literasi digital.	Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi	2023
2	Hibah Penelitian dari CRDF Global, USA Mengenai Proliferasi Senjata Konvensional dan Keputusan Pengadaan Pertahanan dalam Kompetisi Hibah Penelitian.	CRDF Global, USA	2021
3	Ditetapkan sebagai Pembicara Nasional pada Program Literasi Digital untuk Kementerian Komunikasi dan Informatika	Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi	2021

4	Hibah penelitian dari Kementerian Riset dan Teknologi Republik Indonesia mengenai Pengembangan Tarakan sebagai Pangkalan Militer di Wilayah Kalimantan Utara.	Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi	2019
5	Penerima hibah penelitian dari BPPK – Kementerian Luar Negeri RI mengenai Diplomasi Pertahanan Indonesia: Kestabilan Kawasan Dalam Mendukung Visi Poros Maritim Dunia	Kementerian Luar Negeri RI	2017
6	Penerima hibah penelitian dari BPPK – Kementerian Luar Negeri RI mengenai Posisi Indonesia Pasca Pemberlakuan ATT	Kementerian Luar Negeri RI	2015

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum.

Jakarta, 20-03-2024

Anggun Puspitasari, S.IP., M.Si.

Biodata Anggota Pengusul 1

A. Identitas Diri

No.	Nama Lengkap (dengan Gelar)	Iman Permana, M.Kom
1.	Jenis Kelamin	Laki - Laki
2.	Jabatan Fungsional	Asisten Ahli
3.	NIP/NIDN/ID SINTA	110059/0309069301
4.	Tempat, Tanggal Lahir	Bogor, 09 Juni 1993
5.	E-Mail	Iman.permana@budiluhur.ac.id
6.	Nomor Telepon/HP	081575376265
6.	Alamat	Kp. Parigi RT/RW 002/002 Desa Mekarsari Rumpin Bogor Jawa Barat 16350

B. Riwayat Pendidikan

	S-1	S-2
Nama Perguruan Tinggi	STMIK Pranata Indonesia	Universitas Budi Luhur
Bidang Ilmu	Sistem Informasi	Rekayasa Komputer Terapan
Tahun Masuk - Lulus	2011-2015	2017-2019
Judul Skripsi/Tesis/Disertasi	Pengembangan Sistem Informasi Pemesanan Mobil Pada Direktorat Transportasi Yayasan Pendidikan Budi Luhur Cakti	Pengamanan Sistem Login Website Dengan Metode Pembangkit Sha256 Dan Time-based One-time Password (TOTP)
Nama Pembimbing/Promotor	Dr. Yakub	Dr. Mardi Hardjianto, M.Kom

C. Pengalaman Penelitian selama 5 Tahun Terakhir

No.	Tahun	Judul Penelitian	Pendanaan	
			Sumber	Jml(Juta Rp)
1	2023	Perbandingan Cacat Ubin Keramik dengan Metode KNearest Neighbor dan Support Vector Machine	Universitas Budi Luhur	5.000.000

C. Pengalaman Pengabdian Kepada Masyarakat dalam 5 Tahun Terakhir

No.	Tahun	Judul Pengabdian kepada Masyarakat	Pendanaan	
			Sumber	Jml(Juta Rp)
1	2019	Pelatihan Dasar-dasar Pengenalan Komputer Bagi Anak-anak Sekolah Dasar Di Wilayah Kolong Tomang Jakarta Barat	Universitas Budi Luhur	4.500.000,-
2	2020	Pembuatan Website Untuk Peningkatan Promosi Dan Pemasaran Bisnis Online Beautysalihaa	Universitas Budi Luhur	4.500.000,-
3	2023	Peningkatan Kompetensi Siswa SMK Modis Tenjo Melalui Pelatihan Konfigurasi Dasar Router Mikrotik dan Teori Dasar Komunikasi Data	Universitas Budi Luhur	4.500.000,-

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggung jawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi. Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan dana internal perguruan tinggi Universitas Budi Luhur dalam program pengabdian kepada masyarakat.

Jakarta, 28 April 2024
Anggota Pengusul,



(Iman Permana, M.Kom)

D. Surat Perjanjian Kerjasama



PEMERINTAH PROVINSI BANTEN
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SMA NEGERI 4 KOTA TANGERANG SELATAN

Jl. Yaktapena Raya No 9 Komp. PERTAMINA Pondok Ranji – Ciputat Timur Kota Tangerang Selatan Provinsi Banten 15412
Telepon (021)7423962, Faksimili (021)7426373, Website : www.sman4tangsel.sch.id, E-mail : sman4kotatangsel@gmail.com



SURAT PERNYATAAN KESEDIAAN KERJA SAMA

Surat Nomor: 415.4/ 138 /TataUsaha

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama : Sopingi, M.Pd
Instansi/Lembaga : SMA Negeri 4 Kota Tangerang Selatan
Jabatan : Wakil Kepala Sekolah
Alamat : Jl. Yaktapena Raya No. 9, Pertamina, Kelurahan Pondok Ranji, Kec.
Ciputat Timur, Kota Tangerang Selatan
Nomor HP : 085710120430

Dengan ini menyatakan bersedia bekerja sama dengan dosen sesuai dengan nama yang tersebut di bawah ini, dan bersama ini kami menyatakan bahwa di antara mitra dengan pelaksana kegiatan tidak terdapat ikatan kekeluargaan dan usaha dalam wujud apapun juga.

Judul Pengabdian : Penguatan Literasi *Digital Safety* dalam Upaya Pencegahan *Cyberbullying* melalui Game Digital Interaktif pada Siswa-Siswi SMA Negeri 4 Kota Tangerang Selatan

Nama Ketua : Anggun Puspitasari, M.Si
NIP : 0314129001
Instansi : Universitas Budi Luhur
Jabatan : Ketua Program Studi Hubungan Internasional
Alamat : Jl Ciledug Raya, Petukangan, Jakarta Selatan
Nomor HP : 08111619090
Sumber dana : Universitas Budi Luhur

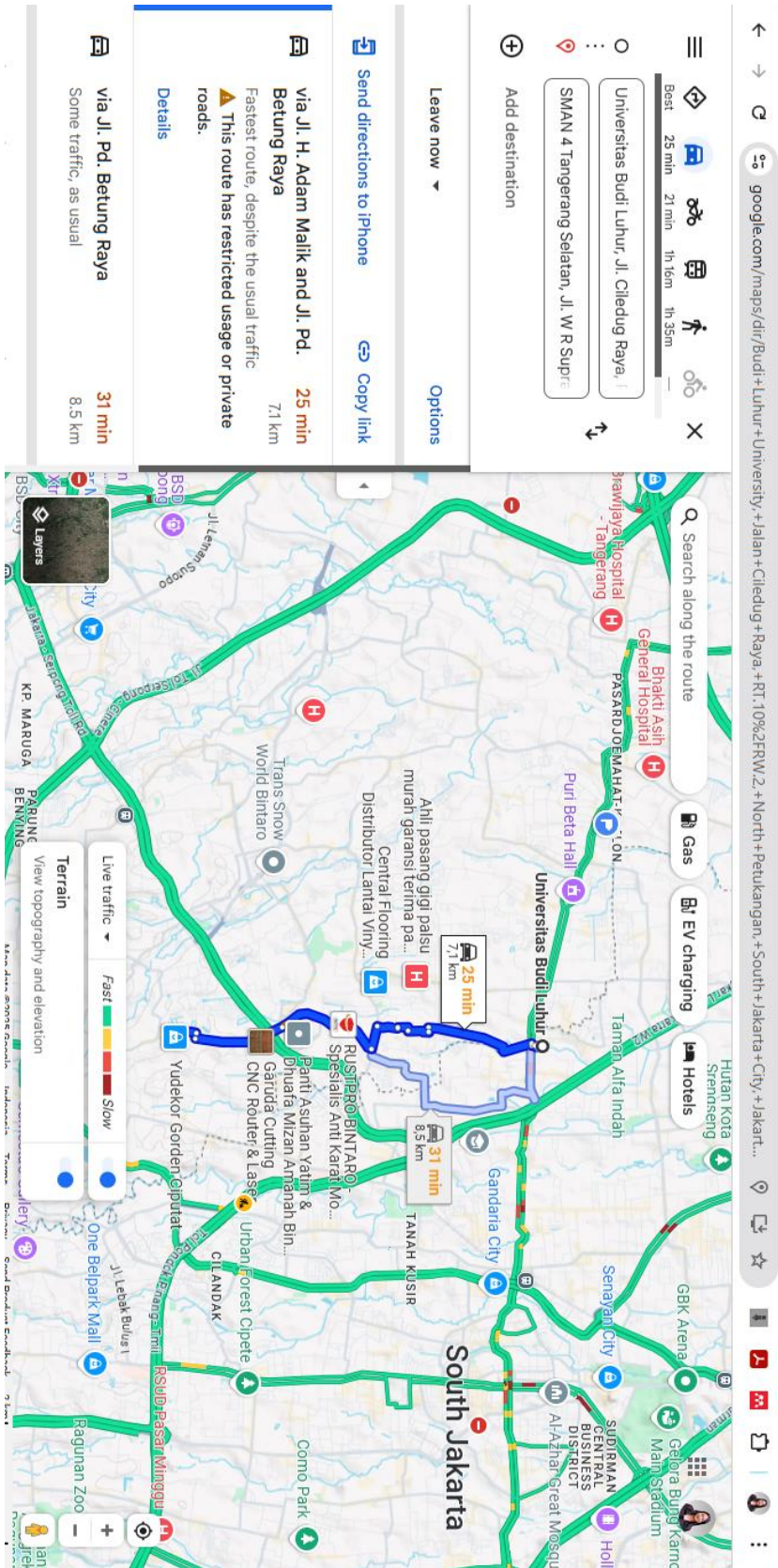
Demikian surat pernyataan kesediaan kerja sama ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jakarta, 04 Oktober 2024


Yang membuat pernyataan



E. Lokasi Kegiatan



F. Surat Kontrak Pengabdian

	UNIVERSITAS BUDI LUHUR Kampus Pusat : Jl. Raya Ciledug - Petukangan Utara - Jakarta Selatan 12260 Telp : 021-5853753 (hunting), Fax : 021-5853489, http://www.budiluhur.ac.id	FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN STUDI GLOBAL FAKULTAS TEKNIK FAKULTAS KOMUNIKASI DAN DESAIN KREATIF
---	--	---

**SURAT PERJANJIAN KONTRAK
PELAKSANAAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT**
Nomor A/UBL/DRPM/000/130/11/24

Pada hari ini Jumat tanggal 22 November 2024, kami yang bertanda tangan di bawah ini:

- Dr. Ir. Prudensius Maring, M.A.**, selaku Direktur Riset dan Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Budi Luhur, selanjutnya disebut **PIHAK PERTAMA**.
- Anggun Puspitasari, S.I.P, M.Si**, sebagai Ketua Tim Pelaksana Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat, selanjutnya disebut **PIHAK KEDUA**.

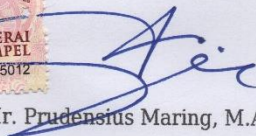
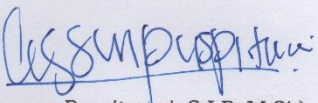
Secara bersama-sama telah mengadakan Perjanjian Pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat dengan Judul: "Penguatan Literasi Digital Safety dalam Upaya Pencegahan Cyberbullying melalui Game Digital Interaktif pada Siswa-Siswi SMA Negeri 4 Kota Tangerang Selatan".


Biaya pelaksanaan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini dibebankan pada Yayasan Pendidikan Budi Luhur Cakti pada semester Gasal Tahun 2024/2025 dengan nilai kontrak sebesar Rp 6,000,000.00 (enam juta rupiah).

Adapun ketentuan persyaratan kegiatan tersebut adalah sebagai berikut:

- PIHAK KEDUA** harus menyelesaikan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat dalam waktu paling lama 6 (enam) bulan terhitung dari tanggal yang tertera dalam Surat Perjanjian Kontrak Pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat ini;
- PIHAK KEDUA** harus menyerahkan Laporan Akhir Hasil Pengabdian Kepada Masyarakat dalam bentuk softcopy kepada **PIHAK PERTAMA**;
- Dalam hal **PIHAK KEDUA** tidak dapat memenuhi Surat Perjanjian Kontrak Pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat ini, maka **PIHAK KEDUA** wajib mengembalikan dana Pengabdian Kepada Masyarakat yang telah diterimanya;
- Apabila jangka waktu pelaksanaan kegiatan seperti tersebut pada butir (1) tidak dapat dipenuhi, maka **PIHAK PERTAMA** tidak akan mempertimbangkan usulan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat berikutnya;
- Pencairan dana Pengabdian Kepada Masyarakat dilakukan dalam 1 (satu) tahap sebesar 100% dari nilai kontrak.

Hal-hal yang belum diatur dalam perjanjian ini akan ditentukan kemudian oleh kedua belah pihak.

PIHAK PERTAMA,	PIHAK KEDUA,
 (Dr. Ir. Prudensius Maring, M.A.) NIP. 190043	 (Anggun Puspitasari, S.I.P, M.Si) NIP. 120057



G. Gambaran IPTEKS

Program pengabdian ini akan menggunakan pendekatan IPTEKS dalam bentuk penerapan teknologi interaktif dan penyusunan materi edukasi berbasis literasi digital safety. Fokus utamanya adalah menciptakan solusi yang inovatif, relevan, dan mudah diakses oleh siswa dalam upaya mencegah cyberbullying dan meningkatkan literasi keamanan digital.

Berikut adalah gambaran IPTEKS yang akan diterapkan:

1. Teknologi Interaktif melalui Game Digital

Penggunaan Teknologi Digital: Pengembangan game edukasi interaktif menjadi inovasi utama dalam program ini. Game ini akan dirancang dengan memanfaatkan teknologi simulasi skenario yang relevan dengan dunia remaja, seperti interaksi di media sosial dan aplikasi pesan. Melalui skenario tersebut, siswa akan diajarkan tentang bahaya cyberbullying, cara melindungi diri, serta pentingnya etika dalam berinternet.



Gambar 2. Permainan Interland by Google

Fitur Edukasi dalam Game: Game ini dirancang dengan mekanisme pengambilan keputusan dan feedback langsung. Setiap pilihan yang dibuat pemain dalam skenario cyberbullying akan memberikan hasil dan konsekuensi tertentu, sehingga siswa dapat belajar secara aktif tentang efek dari tindakan yang diambil di dunia maya. Fitur ini memungkinkan siswa untuk belajar melalui pengalaman virtual yang menyenangkan dan interaktif.

2. Penyusunan Modul Literasi Digital

Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Ilmu Pengetahuan: Modul literasi digital safety akan disusun berdasarkan referensi ilmu pengetahuan terkini tentang keamanan digital, psikologi remaja, dan etika digital. Modul ini akan mencakup teori-teori dasar terkait keamanan digital, pencegahan cyberbullying, dan etika dalam berinternet. Materi-materi ini akan disajikan secara komprehensif namun tetap mudah dipahami oleh siswa. Penerapan dalam Pembelajaran: Modul ini tidak hanya akan digunakan dalam kegiatan workshop, tetapi juga akan terintegrasi ke dalam kurikulum Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) di sekolah. Guru-guru akan dibekali dengan metode pembelajaran berbasis modul ini, sehingga siswa mendapatkan pemahaman literasi digital secara berkelanjutan.

3. Media dan Seni Komunikasi melalui Kampanye Digital

Penggunaan Media Sosial sebagai Sarana Edukasi: Sebagai bagian dari kampanye anti-cyberbullying, program ini akan menggunakan seni komunikasi visual melalui pembuatan konten-konten kampanye digital. Siswa akan dilibatkan dalam pembuatan poster digital, infografis, dan video kampanye yang disebarluaskan melalui media sosial. Media ini akan dimanfaatkan sebagai alat penyebaran pesan edukatif yang efektif, mengingat siswa sangat aktif di platform digital.

Konten Berbasis Seni Visual: Poster dan infografis yang dihasilkan akan memanfaatkan elemen-elemen seni visual yang menarik, disesuaikan dengan tren digital yang digemari siswa, sehingga pesan anti-cyberbullying dapat diterima dengan lebih baik. Video kampanye juga akan dibuat dengan pendekatan storytelling yang engaging, memanfaatkan audiovisual untuk menyampaikan dampak negatif dari cyberbullying.

4. Teknologi Tepat Guna dalam Pelatihan dan Evaluasi

Pemanfaatan Platform Digital dalam Pelatihan: Dalam pelaksanaan workshop dan pelatihan, teknologi tepat guna seperti aplikasi presentasi interaktif dan platform e-

learning akan digunakan untuk mendukung pembelajaran. Hal ini memungkinkan peserta untuk mengikuti pelatihan secara interaktif dan memahami materi secara lebih mendalam.

Evaluasi Berbasis Data: Setelah pelaksanaan kegiatan, evaluasi terhadap peningkatan literasi digital siswa akan dilakukan dengan menggunakan survei dan kuis berbasis online. Hasil evaluasi akan digunakan untuk mengukur efektivitas program dan meningkatkan kualitas game serta modul edukasi di masa mendatang.

a. Catatan Harian

No	Tanggal	Kegiatan
1.	05/9/2024	Catatan: Diskusi awal dengan pihak SMA Negeri 4 Tangerang Selatan terkait persiapan pelaksanaan program literasi etika digital dan pencegahan cyberbullying.
2.	12/9/2024	Catatan: Rapat internal tim pengusul untuk menyusun materi edukasi dan pengembangan modul literasi etika digital.
3.	18/9/2024	Catatan: Pertemuan dengan narasumber dan pembantu pelaksana untuk membahas pembagian tugas dan persiapan workshop.
4.	10/10/2024	Catatan: Penyelesaian pengembangan modul game digital dan modul literasi etika digital, persiapan teknis untuk sosialisasi di sekolah.
5.	26/10/2024	Catatan: Pelaksanaan workshop dan sosialisasi literasi etika digital kepada siswa SMA Negeri 4 Tangerang Selatan, termasuk pengenalan game digital sebagai alat edukasi.
6.	27/10/2024	Catatan: Evaluasi hasil workshop melalui kuisioner dan tanya jawab kepada peserta. Pengumpulan umpan balik dari siswa dan guru.
7.	28/10/2024	Catatan: Penyusunan laporan hasil kegiatan dan pengolahan data dari kuisioner yang diberikan kepada siswa dan guru.
8.	28/10/2024	Catatan: Penyerahan modul literasi etika digital kepada pihak sekolah dan diskusi tentang implementasi berkelanjutan di kurikulum sekolah.
9.	01/11/2024	Catatan: Penyusunan draft artikel ilmiah untuk publikasi di jurnal nasional dan media massa.
10.	10/01/2025	Catatan: Evaluasi akhir dan penyelesaian laporan pelaksanaan kegiatan untuk diajukan kepada universitas, termasuk dokumentasi video pelaksanaan program.
11.	20/01/2025	Catatan: Finalisasi laporan kegiatan dan penyusunan dokumen pendukung, seperti modul, artikel, dan video untuk dipublikasikan melalui platform universitas.

Daftar Hadir Pelaksanaan Kegiatan

Score	Name	Email
1 / 2	Ziyad Abqory Riadhy	ziyadriadhy@gmail.com
2 / 2	chelsea vierisya putri	chelsea.vputri@gmail.com
2 / 2	Ghattan Wira Sanjaya Dipura	wisnudipura867@gmail.com
2 / 2	Dimas danu saputra	dimasdanu1128@gmail.com
1 / 2	zahira aqila sari	zahiraaqilasari@gmail.com
1 / 2	fauzan arif syaddad	fauzanarifsyaddad@gmail.com
2 / 2	Bilqis azzyati razita hasan	azzyatirazita@gmail.com
2 / 2	Nazwa Rizky Amalia	rizkyamalianazwa@gmail.com
2 / 2	Diyana Shabah Syakira	diyanashabahsyakira.09@gmail.com
2 / 2	Muhammad yogi nur risqi	myogin09@gmail.com
2 / 2	maryam zakia arwa	zakiaarwa58@gmail.com
2 / 2	Nur Eva Maulidya	nurevabts@gmail.com
2 / 2	Virqa Fathira	virqafathira18@gmail.com
0 / 2	Junya Riskya	Kyajunya@ gmail .com
2 / 2	Fredika Tirta Yusuf	fredikayusuf@gmail.com
2 / 2	Rizky Akbar Aprilianto	rizkyaprilianto020408@gmail.com
1 / 2	yoanda desmayanti	desmayantiyoanda@gmail.com
2 / 2	Patricia Kanaya Papilaya	naya.ndj289@gmail.com
1 / 2	Raisya Muntaz Maura	raisyamaura4@gmail.com
2 / 2	Pramudhia Putra Bimo Dwi Anantha	pramudhabimo999@gmail.com
2 / 2	Arsha Ismail Amarion	arshaismail265@gmail.com
2 / 2	Elvina Gabrielie Vanessa P	vanessaelvina1610@gmail.com
2 / 2	Auralia Novita Sari	utikph480@gmail.com
1 / 2	Dhananjaya Wiguna	wayanflowers@gmail.com
2 / 2	Risky Rahmadani	r.r.d8376@gmail.com
2 / 2	Ganesa Al Bani Ismail	ganesaismail@gmail.com
2 / 2	Fauziah Handayani	faufauziahandayani@gmail.com

2 / 2	aughya putri hertaviadjie	aughyaghya@gmail.com
2 / 2	Noah Sean Imanuel Liu	didyouknow1001@gmail.com
1 / 2	revan aditya	revan.aditya144@gmail.com
1 / 2	Muhammad Reisyach Rafana Larocha	rafana6657@gmail.com
2 / 2	Aurel Chantika Fitri	aurelchantika194@gmail.com
2 / 2	Atthaya kamila prasati	kamilaatthaya42@gmail.com
2 / 2	syifa khairunisa	khairunisasyifa086@gmail.com
2 / 2	Novia Putri Rachmat	np614440@gmail.com
1 / 2	DIVA ARINA RAYYA PRAMUDITHA	divaarina25@gmail.com
1 / 2	M syahzir zibran	Sunani02738@gmail.com
1 / 2	Muhammad Zulfikar Al-Hakim	fikarhakim2007@gmail.com
2 / 2	Muhammad Rizqullah Alifasyah	alifasyah23@gmail.com
2 / 2	Dino Zoff Fairus Isa	dzoff21@gmail.com
2 / 2	Athallah mufid kustiwan	Athallah200804@gmail.com
2 / 2	Kiara aurely queensa rachman	kiaraaurely@gmail.com
2 / 2	Marsya Putri	marsyap815@gmail.com
2 / 2	Zahran Alfaiz	alfaiz8609@gmail.com
2 / 2	Zafirah Ayasyofhia Wijaya	cronafx16@gmail.com
2 / 2	Aurell Evania Riesvandha	aurellevania2@gmail.com
2 / 2	Jogi Raisya Sitanggang	jogisrs@gmail.com
2 / 2	Valencia Ladova Putri Yosshita	vea.valen11@gmail.com
2 / 2	khoirunnisa	kn2041631@gmail.com
1 / 2	Fauzan Muliawan	fauzan.mlwn123@gmail.com
2 / 2	Leonard Chandra tirta	leonardcandra3@gmail.com
2 / 2	CHIKITA LISANA SIDQIN	Chikita.lisanasidqin13@gmail.com
2 / 2	yusuf fajri nassuha	yusuffajrinasuha125@gmail.com
2 / 2	arletta dhevany putri	arlettadhevany@gmail.com

1 / 2	pingkan nabila putri	pingkannabilaputri@gmail.com
1 / 2	Nazwa Alike Anindya	nazwa.alika@gmail.com
1 / 2	Satria rhesa abimanyu	Abimanyumino@gmail.com
2 / 2	Syiam Aura Kirani	aurakirann11@gmail.com
2 / 2	Ardiona ratu islami	ardionaa01@gmail.com
2 / 2	Ayla Izza Azhari	aylaazhari7@gmail.com
2 / 2	RENO ALVARO WIBOWO	wiboworeno727@gmail.com
2 / 2	Nikeisha tabita angjaya	nikeishatabita61@gmail.com
2 / 2	Bilqis Syaakirah Albi	bilqissyakirah@gmail.com
2 / 2	ora priscilla susila daeli	oraprisilla99@gmail.com
1 / 2	Fathi Ahzaatha Adwa	shofie1312@gmail.com
2 / 2	Revalita Kamilah	revalita.kamila24@gmail.com
2 / 2	Marsha Kasih Mahadewi	Guspriyatiyati@gmail.com
2 / 2	SASQIYYA APRILLIA RENATA	sasqiyyaaprillia@gmail.com
2 / 2	Elsha Rahmah	elsharahmah2@gmail.com
2 / 2	SYIFA RASLITA	syifaraslita@gmail.com
1 / 2	Chayla Nur Aqiila Putri Ependi	chaylanur10@gmail.com
2 / 2	Hanania Khaerunisa	hananiakhaerunisa08@gmail.com
2 / 2	Ahla Meyrina	ahlamyrna05@gmail.com
1 / 2	Aurel Cinta Agustin	aurelcintaagustin15@gmail.com
1 / 2	Jessica Purnamasari	jessicapurnamasari@gmail.com
2 / 2	Gabriel Christofer Wibowo	gabrielwibowo11@gmail.com
1 / 2	PATMAH WATI	patmahwati0611@gmail.com
2 / 2	salsabila putri rahmania	salsabila.putri rahmania25@gmail.com
2 / 2	Fayllasufa Faustin Avisa	fayllafa1102@gmail.com
2 / 2	Quaneisha Cyrilla Navian	saturnszz08@gmail.com
2 / 2	Ajeng Dwi Lestari	adwil1912@gmail.com
2 / 2	Radhitia putra Arrarya	gantengradit2000@gmail.com
1 / 2	Nadia raisha firdaus	nadiaraisha88@gmail.com
2 / 2	Febri teguh Imansyah	teguhfebri582@gmail.com
2 / 2	Dinar miranda ss	dinamiranda715@gmail.com

2 / 2	Nur Azizah	nurazizahazizah539@gmail.com
2 / 2	Nazwa Rizqy Eka Purnama	nzwaaarizqy@gmail.com
2 / 2	Arya tri Arkananta	aryaarkananta2008@gmail.com
2 / 2	ALISHA ZAFIRA RAMADANTI	zafirawoi@gmail.com
2 / 2	Syaira Awalia Bethoven	bethovensyaira712@gmail.com
1 / 2	Balqis	balqiss120407@gmail.com
2 / 2	cinthia sahla nurwahid	chintiasahla@gmail.com
2 / 2	Nabilah Tri Kusuma Dewi	nabilaetri47@gmail.com
1 / 2	Raina Syahirah Aulia	raina.sahira@gmail.com
2 / 2	Ivan naroggood bukit	Ivannaroggood@gmail.com
2 / 2	Magalih Rasya Dwi Cahyo	ssuwarno254@gmail.com
2 / 2	Muhammad Razan Azka Keandre	azkarazan28@gmail.com
2 / 2	Karunia Dwi Khoirunnisa	karuniayutta.gf@gmail.com
1 / 2	Sausan alila	sausanalila428@gmail.com
1 / 2	ADITYA ILHAM arhaburrizqi	Aditya ilham.0602@gmail.com
1 / 2	MAHMUD ZIVAN RAMADHAN DUWILA	jivanduwila@gmail.com
2 / 2	Radea satya dharma muryana	radeasatyadharna29@gmail.com
2 / 2	Okta Sandria	oktasandria2018@gmail.com
1 / 2	Raisya Maylina Purwanto	raisyamaylina18@gmail.com
2 / 2	Lare Ranggga Diffa	ranggadifa7@gmail.com
2 / 2	AAQILLAH NISSA RAMADHANI	aaqillahnissa@gmail.com
2 / 2	Meita Putri Adiba	lmeitaputri95@gmail.com
2 / 2	Emilly Lazoya Sugita	emillylazoya01@gmail.com
2 / 2	moreno agustinus wirawan	morenowirawan08@gmail.com
2 / 2	Bagus fadlan maulana	bagusfm88@gmail.com
2 / 2	Hira Raya Meda	hiraraya27@gmail.com

1 / 2	Adrian Cahya Pratama	adrianandromeda4@gmail.com
2 / 2	Rania Amalina Nova	raniaamalina.nova@gmail.com
1 / 2	Riyadh hadi mubarok	Riyadh14hadimubarok@gmail.com
2 / 2	Clarisa Maharani X.3	clarisamaharani3@gmail.com
1 / 2	Eldo Alif Fakhrian	eldo.aliffakhrian07@gmail.com
2 / 2	AISYAH NADIFAH HAU'RAA CAHYA NOOR GUMAY	aisyahnhcngumayii@gmail.com
2 / 2	khatada aisyah thahara	khatadaaisyahthahara@gmail.com
1 / 2	Marchel Trie Ertanto	Marchaelaja@gmail.com
2 / 2	MUHAMMAD ALFIANSYAH YUNARSA	malfiansyahyunarsa@gmail.com
2 / 2	Zahra Aurelya	zahraaurel088@gmail.com
2 / 2	Fairuz Zafira	firra131@gmail.com
1 / 2	Levrant	levrantglennadhi@gmail.com
2 / 2	Rafi aldiansyah X-3	aldiansyahrafi6@gmail.com
1 / 2	Aloisius kristian Harefa	CWrosly@gmail.com
2 / 2	Alysia Ruswidyaningsih X.3	alysia08ruswidyaningsih@gmail.com
1 / 2	Muhammad Darby	muhammaddarby4@gmail.com
2 / 2	Evan Farras	evan.farras@gmail.com
2 / 2	Indah Nur'Aini	indahwijayaa986@gmail.com
2 / 2	shenaz freya fadhillah	moonxmoodsss@gmail.com
2 / 2	Evan Fernandez P X-3	evanfernandezprasetyo25@gmail.com
2 / 2	Keivel Ezza Fitri (X.3)	fkeivel58@gmail.com
1 / 2	ferny meivany farizhna	fenymeivany@gmail.com
2 / 2	Jeremia Natanael Tarigan	jeremiatarigan32@gmail.com
2 / 2	Yaser Arden Adinata	yaserarden07@gmail.com
2 / 2	Raden nur asyifa wk	sfenju7@gmail.com
1 / 2	Jeremy abel simanjuntak X3	jeremysimanjuntak556@gmail.com
2 / 2	LIVINA OKTAVIA ZAHRA Kelas : X-3	livinavina092@gmail.com
2 / 2	Nadine Rizka Febriany	nadrizfeb@gmail.com
2 / 2	Muhammad Miladusy Syarif X.3	muhamadmiladus6@gmail.com

1 / 2	Rafi Ahmad Fauzan	rafiahmadfauzan53@gmail.com
2 / 2	Bagus Mukti Wibowo	bagusmwibiwo@gmail.com
2 / 2	Najla Kejora Habibah	najlakejorahabibah@gmail.com
2 / 2	Alroy bintang angkasa	Bintangalroy@gmail.com
2 / 2	Deinaira Diandra Putri	deinairaputri25@gmail.com
2 / 2	AHMAD FAJWAH	@ahmadfajwah5@gmail.com
2 / 2	Alessandra Abigail Alfons	abigailalfons27@gmail.com
2 / 2	Nairin Gita Fajrianti X-3	nairinfajrianti@gmail.com
2 / 2	shaula raudhah azura	saulra4577@gmail.com
2 / 2	Alhusna Yaini Putri Syahrudin	nayasyafrudin@gmail.com
2 / 2	Tsabita	Tsabitaar0908@gmail.com
2 / 2	Qirara Boyke	qboyke@gmail.com
2 / 2	Adrian Radu	raduadrian010@gmail.com
2 / 2	desvia mutiara	desvia964@gmail.com
2 / 2	Evelyn Kurnia Putri	kimlyn530@gmail.com
2 / 2	NABILA PRAYUDYA RAMADHANY (X-3)	nprayudya@gmail.com
1 / 2	Oktavira Ayu Wibowo	viralovechenle@gmail.com
2 / 2	M.Dava ilham fauzi	davai5319@gmail.com
2 / 2	Muhammad Al Kahfi Putra Fauzi X-3	alkhafiputrafauzi@gmail.com
2 / 2	Hafid Harvian	hafidharvian@gmail.com
2 / 2	Rafan Aryan Farras	rafanfatih@gmail.com
2 / 2	RAFI NAUFAL DANENDRA X-3	rnaufaldanendra@gmail.com
2 / 2	Citra lestari	ciitralestarii00@gmail.com
2 / 2	Shakilla Maheswari Athalia	shakillaathalia37@gmail.com
2 / 2	Alya arifa X.03	alya.arifa2008@gmail.com
2 / 2	Alitsha riby khanaya	alitsharibykhanya@gmail.com
2 / 2	Gendis khalishah putri	gendiskhalishah10@gmail.com
1 / 2	RAYHAN NUR RAMADHAN PUDIACATURINALDI	rayhannuramadhan@gmail.com
1 / 2	Zahra Fadiah Sari	zahrafadiah915@gmail.com

2 / 2	Ghefira dwi rachmi diany	ghefiradwi374@gmail.com
1 / 2	Steven phalosa adiwitya	stevenphalosa71@gmail.com
2 / 2	Aisyah Putri. C	aisyahputricahyanii@gmail.com
2 / 2	Balkis hasbi muntamar	hasbibalkis@gmail.com
1 / 2	Destri fitrania hanifar	destrifitrania110995@gmail.com
2 / 2	Beauty Zukruf Hamdi	rahmayeni1004@gmail.com
2 / 2	Azka bilqis adinda	abilqis705@gmail.com
1 / 2	Reyno syahrial Ramadhan x, 3	Reynosyahrialramadhan@gmail.com
2 / 2	farha kaanila	farhakaanila12@gmail.com
2 / 2	Muhamad Adendra Mulya (X-3)	adendra245@gmail.com
2 / 2	alifian dhany indrawan (x-3)	dhnyyy2135@gmail.com
2 / 2	Haitsam Gadang Valentino hibatullah X-3	haitsamvalen13@gmail.com
2 / 2	Muhammad Nazir	muhammadnazirabdurrahman@gmail.com
2 / 2	Miya Setyawati 10.3	Miyasetyawati22@gmail.com
1 / 2	keiza aura putri	keizaauraputri93@gmail.com
2 / 2	alfira anindya naifah	alfiraanindyaa9@gmail.com
2 / 2	Zira Asya Aliyeva X.3	ziraasyaaliyeva@gmail.com
2 / 2	Nadira azwa Wijaya	nadiraazwa96@gmail.com
2 / 2	Bagas Kusumawardana	bagaskusuma239@gmail.com
2 / 2	Mohammad Aesar Maulana	maulanamohamadaesar@gmail.com
2 / 2	Kania Kwometta	kkwometta@gmail.com
2 / 2	Gendis khalishah putri	gendiskhalishah10@gmail.com
1 / 2	Muhamad Radit Syahputra	sahputraradit650@gmail.com
2 / 2	Vellya Azizah	vellyaazizah30@gmail.com
2 / 2	Ageng Zulfa Bagaskara	Ageng Zulfa Bagaskara
2 / 2	Bima Rizky Pratama	utoxtoxic@gmail.com
1 / 2	Talitha sasi kirana	itakiran999@gmail.com
2 / 2	Vena Chrisna Yunira Sihaloho	venachrisyu@gmail.com
2 / 2	Jodi bagus Nugraha	jodijodibagus@gmail.com

2 / 2	Indah citra lestari	icitralestari2@gmail.com
2 / 2	Andika Fathur Rahman	andikafaturahman7@gmail.com
1 / 2	Muhamad Qautsar	muhamadqautsar@gmail.com
2 / 2	Nadiva Syifana Rahma	nadifasifana@gmail.com
2 / 2	NAURA RESTI AGITA	nauraresti@gmail.com
2 / 2	Cahaya Aulia	cahayaaulia661@gmail.com
2 / 2	Lingga Julianti	linggajulianti86@gmail.com
2 / 2	Gladys Ramadhani Tjahyadi	tjahyadigladys@gmail.com
1 / 2	Raizyah Rizky atasya (x-3)	Raizyahhh@icloud.com
2 / 2	Andhika Yusuf Taufiqurochman	ayasikata@gmail.com
2 / 2	Nareshwari Dahayu Kenar	nareshwaridahayukenar.71@gmail.com
1 / 2	Aditiansyah kumala putra	aditiansyah121@gmail.com
2 / 2	Stevanus Tri Anugrah	fakermlevan@gmail.com
1 / 2	Ameliza	amelizaliza0@gmail.com
2 / 2	Faqih Shaquille Ghaisan Gusniar	faqih.shaquille10@gmail.com
2 / 2	Keyara Alike tabhita	keyaraalika632@gmail.com
2 / 2	Muhammad Agung	venzzyz@gmail.com
2 / 2	Sinar Suryono	sinarsuryono27@gmail.com
2 / 2	NAJIB ZAKI FUAD	najibzaki007@gmail.com
1 / 2	Fachrie zidhan Bastian Karyoto Wahyudi	fachriezidhanbkw88@gmail.com
2 / 2	cleantha syadza valencia	syadza.valencia21@gmail.com
2 / 2	Lovita Kayla Amirra	kaylalovita2@gmail.com
2 / 2	Binoto Domo Agatho	binotoda@gmail.com
1 / 2	Shovia Nadyla Putri	shovia.ndyla@gmail.com
2 / 2	Raka tata pradipta	rakatata90@gmail.com
2 / 2	Inge Callysta Setiadi	ingecallysta27@gmail.com
2 / 2	Herdian Alfahrezi	herdianalfahrezi8@gmail.com
2 / 2	mochammad yasser nul hakim	yassernulhakim10@gmail.com
2 / 2	Rangga Aditya Saputra	rengokun8@gmail.com

2 / 2	Kayla Putri Khumeira Sumantri	sumantrikayla11@gmail.com
1 / 2	ayu anindita apriyani	aninditaa055@gmail.com
2 / 2	Muhammad Adianto Nur Faatihah	adiantonurfaatihah6@gmail.com
2 / 2	Tania meirizka Abdurrahman	tania.meiriska09@gmail.com
2 / 2	FAIRUZ JAVIER	taufikjavier06@gmail.com
2 / 2	Tias aldiansah	tyasaldiansyah21@gmail.com
1 / 2	Intan aniska	intananiskaa@gmail.com
2 / 2	Kenshi Azizan Ammar Setiawan	kenshiazizanammar311@gmail.com
2 / 2	Amanda Sintia Dewi	amandasintiad@gmail.com
1 / 2	Durratul Hikmah	ratuhikmah987@gmail.com
1 / 2	muhammad caesar fabiyanto	celiaroefmilina@gmail.com
2 / 2	Mizuta Idlal Zhafirah	mizutazhafirah16@gmail.com
2 / 2	Dhio Faiz Akmal	faizdhioakmal@gmail.com
2 / 2	Gallend nathanael	tayuyungn@gmail.com
2 / 2	Hanif Cahyaningtyas	hanifningtyas2903@gmail.com
2 / 2	muhamad alfiansyah	malfiansyahpro@gmail.com
2 / 2	Diah Tri Renovanti	renovanti12@gmail.com
2 / 2	Viana sari	vianasari68@gmail.com
2 / 2	Rasyad al fayyad Carsito	Rasyadcraft2@gmail.com
2 / 2	Hafidzah Widyadhana	hafidzahwidyadhana@gmail.com
2 / 2	vianca Nayyara	yahaaiyaa@gmail.com
1 / 2	Kesya Shaquina Aulia	shaquin1231@gmail.com
2 / 2	Al wahid arjun daenata	alwahidarjundaenata@email.com
2 / 2	sandra aulia	auliasandra371@gmail.com
2 / 2	Kaysar Hafiz Bakhtiar	kaysarhafiz2008@gmail.com
2 / 2	M.Farrar Nur Ghazian	nur.ghazian@icloud.com
2 / 2	bisma sakti adji	bismasaktiadji055@gmail.com
2 / 2	Huga ahza muharrom	hugaahza@gmail.com
2 / 2	Lulu aurelia	appleid.lulu26@gmail.com

instagram.com/p/DBkkyeXTBdX/?igsh=Y2g1OGNIN3h4MzB5

dekacetangsel and 2 others
Smn 4 Kota Tangerang Selatan

dekacetangsel Edited · 19w
SAFE FROM HARM Educational Roadshow Goes to School

LAST ROADSHOW OF THIS MONTH HAS BEEN HELD 🎉🎉

Telah dilaksanakannya kegiatan Safe from Harm Educational Roadshow Goes to School titik lokasi kesepuluh yaitu di SMAN 4 TANGSEL dengan Tema "Pencegahan Pelecehan & Kekerasan Seksual secara Fisik maupun Verbal".

Setelah diadakannya kegiatan Safe from Harm Educational Roadshow Goes to School di lokasi kesembilan ini, dengan memberikan pelatihan terkait pencegahan kasus Kekerasan Seksual di

Liked by tulusyuniash and others
October 26, 2024

Add a comment...

instagram.com/p/DBbMwpxywnk/?igsh=a2RxeT1ONGR0Yzd5

dekacetangsel and 3 others
Smn 4 Kota Tangerang Selatan

dekacetangsel 19w
Satyaku kudarmakan, darmaku kubaktikan.
Salam Pramuka! Salam Budi Luhur!
Halo Kakak-kakak Pramuka Tangsel & Blutizen! 🎉

SAFE FROM HARM Educational Roadshow Goes to School

BERIKUT PEMATERI UNTUK ROADSHOW DI SMAN 4 TANGSEL!!!!
Kali ini kita kehadiran para narasumber keren yang memiliki berbagai latar belakang keilmuan dari Universitas Budi Luhur yaitu kak Monica, Kak Anggun dan Kak Iman dengan materi yang berguna banget nih pastinya!

Liked by icanggahmad and others
October 22, 2024

Add a comment...



DIGITAL ETHIC

IDENTIFIKASI DAN ANTISIPASI PERUNDUNGAN DIGITAL (CYBERBULLYING)

ANGGUN PUSPITASARI, S.IP., M.SI.

KISAH TRAGIS: GOO HARA & SULLI



FROM THIS

Indonesia, Negara Paling Ramah di Dunia
Kompas.com

BAGIKAN

Perkuat: Ni Luh Made Periwati F | Editor: Made Ashihana

KOMPAS.com - Lonely Planet mengeluarkan daftar "Negara-negara Teramah di Dunia" yang diambil dari buku Lonely Planet edisi "1000 Ultimate Experiences". Salah satu yang masuk dalam daftar tersebut adalah Indonesia. Negara-negara yang menerima pelancong asing dengan hangat niat ramah versi Lonely Planet berasal dari berbagai benua seperti Asia, Eropa, Amerika Serikat, bahkan Afrika.

Indonesia, sangat susah menggeneralisasi negara Indonesia karena negara ini memiliki beragam budaya. Namun satu hal yang pasti, pelancong akan disambut dengan senyum lebar dari penduduk Indonesia yang wilayahnya terbentang luas dari Aceh sampai Papua. Ramah menjadi salah dasar orang Indonesia dan memiliki ketertarikan kepada para pendatang. Mereka selalu memunculkan waktu untuk berhenti beraktivitas sekadar menyapa dan bertemu orang asing.

TO THIS

Survei Microsoft: Warganet Indonesia Paling Tak Sopan Se-ASEAN, Warganet 'Ngamuk'
Rabu, 03 Maret 2021, 12:07 WIB

WE Online, Jakarta - Indonesia menyabet gelar warganet paling tak sopan se-Asia Tenggara, berdasarkan survei Digital Civility Index (DCI) 2020 dari Microsoft. Tak lama setelah publikasi survei itu, akun Instagram Microsoft pun jadi bulan-bulanan warganet.

Survei itu berlangsung pada April dan Mei 2020, lalu terbit pada Februari 2021. Ada lebih dari 16 ribu responden dari 32 negara yang terlibat, 503 di antaranya berasal dari Indonesia.

Melansir laporan DCI, survei tersebut meninjau 21 risiko daring di internet, terbagi jadi 4 kategori, yakni: seksual, perilaku, reputasi, dan pribadi.

cyber bullying di indonesia

Cyberbullying (perundungan dunia maya) ialah bullying/perundungan dengan menggunakan teknologi digital.



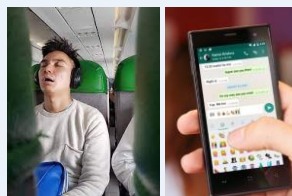
KETAHUI PASALNYA

1. UU Nomor 35 tahun 2014 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 23 tahun 2002 tentang Perlindungan Anak.

2. Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik Pasal 27 (3) - Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diakses Informasi Elektronik dan/atau dokumen Elektronik yang memiliki muatan penghinaan dan/atau pencemaran nama baik.

3. Pasal 28 (2) - Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak menyebarkan informasi yang ditujukan untuk menimbulkan rasa kebencian atau permusuhan individu dan/atau kelompok masyarakat tertentu berdasarkan atas suku, agama, ras, dan antargolongan (SARA).

APAKAH KITA TERMASUK PEMBULLY?



Posting dengan persetujuan

LINDUNGI DIRI SENDIRI DAN ORANG LAIN DI SOSIAL MEDIA



1. YOU ARE WHAT YOU FOLLOW, PILAH-PILIH DENGAN SIAPA KITA BERINTERAKSI DI SOSIAL MEDIA
2. MULAI BERANI MENEGUR PERILAKU CYBERBULLYING
3. TIDAK BERLINDUNG DIBALIK AKUN PALSU UNTUK BERINTERAKSI



Pengaduan untuk anak-anak klik tombol dibawah ini

[UNTUK ANAK-ANAK](#)

Akun Saya

Laporan anda akan diproses jika anda memberikan informasi yang kronologis kejadian, dan disertakan bukti transaksi.

DISCLAIMER

Apa itu "Laporkan!" ?

DATA PRIBADI

Kami menjamin kerahasiaan data pribadi pelapor

[MASUK DENGAN AKUN GOOGLE](#)



LITERASI ETIKA DIGITAL SEBAGAI UPAYA PENCEGAHAN CYBERBULLYING MELALUI PENGGUNAAN GAME DIGITAL DI SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGERI 4, KOTA TANGERANG SELATAN

Anggun Puspitasari, Iman Permana

Fakultas Ilmu Sosial dan Studi Global, Universitas Budi Luhur

Email: anggun.puspitasari@budiluhur.ac.id

Abstrak

Kemajuan teknologi digital membawa dampak signifikan bagi kehidupan sosial, khususnya di kalangan pelajar. Salah satu dampak negatif yang muncul adalah fenomena *cyberbullying*, yang seringkali tidak disadari oleh siswa. Program pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan literasi etika digital di kalangan siswa Sekolah Menengah Atas (SMA) sebagai upaya pencegahan *cyberbullying*. Pendekatan yang digunakan dalam kegiatan ini adalah melalui sosialisasi literasi digital dan pengenalan game digital edukatif yang dirancang untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang bahaya *cyberbullying* dan cara menghadapinya. Hasil program menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam pemahaman siswa terkait etika digital dan pencegahan *cyberbullying* setelah mengikuti kegiatan.

Kata Kunci: Literasi Etika Digital, Cyberbullying, Game Digital, Pendidikan, Siswa SMA

Pendahuluan

Pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah cara berinteraksi di kalangan remaja, terutama siswa SMA yang sebagian besar merupakan pengguna aktif media sosial. Sayangnya, selain memberikan dampak positif, teknologi digital juga memicu munculnya fenomena *cyberbullying* (perundungan siber), yang menjadi salah satu masalah serius di lingkungan pendidikan. Menurut data dari Center for Digital Society (CfDS) pada tahun 2021, sekitar 45,35% siswa di Indonesia mengaku pernah menjadi korban *cyberbullying*, sementara 38,41% lainnya pernah menjadi pelaku.

Fenomena ini menimbulkan kebutuhan mendesak akan pendidikan terkait literasi etika digital yang dapat memberikan panduan etis bagi siswa dalam menggunakan teknologi digital. Literasi etika digital mencakup berbagai aspek, mulai dari perilaku yang pantas dalam media sosial hingga kesadaran akan keamanan digital. Program literasi ini dirancang untuk memberikan edukasi kepada siswa tentang pentingnya etika digital, serta menawarkan solusi melalui penggunaan game edukatif sebagai media pembelajaran interaktif.

Metodologi

Kegiatan ini dilaksanakan di SMA Negeri 4 Tangerang Selatan, Kota Tangerang, yang melibatkan siswa kelas 10 dan 11 sebagai peserta. Program pengabdian ini berlangsung selama 6 bulan dan menggunakan metode gabungan berupa:

1. Sosialisasi Literasi Etika Digital

Sosialisasi dilakukan melalui presentasi dan diskusi interaktif yang melibatkan guru dan siswa. Materi yang disampaikan meliputi *digital ethics*, *digital safety*, dan cara menghadapi *cyberbullying*.

2. Penggunaan Game Digital sebagai Media Edukasi

Tim pengabdian mengembangkan sebuah game digital yang bertujuan untuk memberikan pemahaman praktis kepada siswa tentang bahaya *cyberbullying*. Game ini mensimulasikan situasi di mana siswa harus memilih respons etis terhadap tindakan *cyberbullying*.

3. Evaluasi Pemahaman Siswa

Evaluasi dilakukan dengan menggunakan kuesioner yang dibagikan sebelum dan sesudah kegiatan, untuk mengukur tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan.

Hasil dan Pembahasan

a. Peningkatan Pemahaman Siswa

Hasil kuesioner menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam pemahaman siswa mengenai literasi etika digital. Sebelum program, hanya 35% siswa yang memahami etika digital, sementara setelah program, angka ini meningkat menjadi 98%. Siswa juga menunjukkan pemahaman yang lebih baik tentang konsep *digital safety* dan cara melaporkan tindakan *cyberbullying*.

Pertanyaan	Sebelum (%)	Sesudah (%)
Memahami apa itu literasi etika digital	35%	98%
Mengetahui tindakan yang tergolong <i>cyberbullying</i>	40%	100%
Mengetahui cara melaporkan tindakan <i>cyberbullying</i>	25%	92%

b. Efektivitas Game Digital dalam Edukasi

Pendekatan melalui game edukasi terbukti efektif dalam meningkatkan kesadaran siswa terhadap *cyberbullying*. Sebanyak 90% siswa merasa bahwa game tersebut membantu mereka memahami situasi *cyberbullying* dengan lebih baik. Siswa juga lebih responsif terhadap

simulasi di mana mereka dihadapkan pada pilihan etis untuk melindungi diri dari *cyberbullying*.

c. Umpan Balik dari Guru dan Siswa

Guru dan siswa memberikan umpan balik positif terhadap program ini. Guru merasa bahwa materi yang disampaikan mudah dipahami dan aplikatif, sementara siswa menyatakan bahwa metode pembelajaran melalui game digital sangat menyenangkan dan membantu dalam memahami konsep *cyberbullying*.

Kesimpulan

Program literasi etika digital ini berhasil meningkatkan pemahaman siswa SMA Negeri 4 Tangerang Selatan, Kota Tangerang, mengenai etika digital dan pencegahan *cyberbullying*. Pengenalan game digital sebagai media edukasi interaktif terbukti efektif dalam menarik minat siswa untuk belajar, sekaligus memberikan pengalaman praktis dalam menghadapi situasi *cyberbullying*. Literasi etika digital ini diharapkan dapat menjadi program berkelanjutan di sekolah untuk membentuk perilaku siswa yang lebih bertanggung jawab dalam penggunaan teknologi digital.

Saran

- Implementasi Literasi Digital Secara Berkelanjutan**
Program literasi etika digital ini sebaiknya dijadikan bagian dari kurikulum sekolah, agar dapat dilakukan secara berkelanjutan dan menjangkau lebih banyak siswa.
 - Penggunaan Game Edukasi yang Lebih Luas**
Game edukasi yang dikembangkan dalam program ini dapat diadopsi oleh sekolah-sekolah lain sebagai alat pembelajaran interaktif untuk mencegah *cyberbullying*.
 - Pelatihan Khusus untuk Guru**
Disarankan agar sekolah memberikan pelatihan literasi digital kepada guru, agar mereka dapat berperan lebih aktif dalam membimbing siswa dalam penggunaan teknologi digital secara etis.
-

Daftar Pustaka

- Center for Digital Society. (2021). *Teenager-Related Cyberbullying Case in Indonesia*. CfDS.
- Handaya, Y. et al. (2020). Teknologi dalam Pencegahan *Cyberbullying*. Jurnal Teknologi Pendidikan.
- Pratiwi, R. (2019). *Cyberbullying dan Pengaruhnya terhadap Kesehatan Mental Remaja*. Jurnal Psikologi Anak.

BERITA ACARA SERAH TERIMA ASET

Nomor: S/UBL/DRPM/000/006/8/24

Pada hari ini **Kamis** tanggal **21 Juli 2024** bertempat di **SMA Yuppentek 1 Kota Tangerang** telah terjadi penyerahan/ penerimaan barang sesuai dengan surat perjanjian penugasan dalam rangka pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat program **Pemberdayaan Kemitraan Masyarakat** tahun 2024 antara:

Nama : Anggun Puspitasari, M.Si
Jabatan : Dosen
Alamat : Jl. H. Sipin no. 61 A Ciledug Tangerang

Selaku penanggungjawab perseorangan sebagai pihak yang menyerahkan:

Nama : Ir. H. Nardi, M.Si
Jabatan : Kepala Sekolah SMA Yuppentek 1 Kota Tangerang
Alamat : Jl. Perintis Kemerdekaan I No.1, Kota Tangerang, 15118

Sebagai pihak yang menerima barang:
Daftar rincian barang sebagai berikut:

No	Nama Barang	Jumlah Barang	Harga satuan	Harga Total
1.	Website eliterasiyuppentek.id	1	Rp. 1.384.000	Rp. 1.384.000
Jumlah Total Harga (Rp.)				Rp. 1.384.000

Yang menerima:



Ir. H. Nardi, M.Si

Yang menyerahkan


Anggun Puspitasari, M.Si
120057/0314129001/

Mengetahui,
Direktur Riset dan Pengabdian kepada Masyarakat



Ir. Prudensius Maring, M.A.)
190043/0020026606

FORMULIR PERMOHONAN HAK CIPTA

I. IDENTITAS PENCIPTA

1. **Nama Pencipta:**
 - Anggun Puspitasari, M.Si
 - Arin Fithriana, M.Si
 2. **Alamat Pencipta:**
 - Fakultas Ilmu Sosial dan Studi Global
 - Universitas Budi Luhur, Jakarta Selatan
 3. **Email:**
 - anggung.puspitasari@budiluhur.ac.id
 - arin.fithriana@budiluhur.ac.id
 4. **Telepon/HP:**
 - +62 8111619090 (Anggun Puspitasari)
 - +62 81575376265 (Iman Permana)
-

II. JUDUL CIPTAAN

1. **Judul Ciptaan:**

Literasi Etika Digital Sebagai Upaya Pencegahan Cyber Bullying Melalui Penggunaan Game Digital di Sekolah Menengah Atas Negeri 4, Kota Tangerang
 2. **Jenis Ciptaan:**
 - Modul Literasi Etika Digital
 - Modul Penggunaan Game digital Interland
-

III. URAIAN CIPTAAN

1. **Deskripsi Singkat:**

Karya ini merupakan modul literasi etika digital yang bertujuan untuk meningkatkan kesadaran siswa terkait bahaya cyberbullying. Pendekatan melalui modul dilengkapi dengan game edukatif interaktif yang dirancang untuk mengedukasi siswa secara praktis dan mudah tentang literasi digital, digital safety, serta pencegahan cyberbullying. Game ini digunakan sebagai alat pembelajaran interaktif yang relevan dengan kehidupan siswa SMA.
 2. **Tahun Penciptaan:**

2024
 3. **Tanggal Penyelesaian:**

Januari 2025
 4. **Kategori Ciptaan:**
 - Edukasi (Modul dan Game)
 - Inovasi Teknologi Digital
-

IV. PENGGUNAAN DAN MANFAAT CIPTAAN

1. Penggunaan:

- Ciptaan ini digunakan sebagai alat pembelajaran di Sekolah Menengah Atas untuk meningkatkan literasi etika digital serta membantu siswa dalam menghadapi dan mencegah cyberbullying melalui media teknologi digital interaktif.

2. Manfaat:

- Meningkatkan kesadaran dan kemampuan siswa dalam mengelola etika berinternet dan menghindari cyberbullying.
 - Mendorong pengembangan pembelajaran digital yang interaktif dan berbasis game untuk menjawab tantangan perkembangan teknologi di kalangan pelajar.
-

V. HAK CIPTA

1. **Hak Cipta** yang dimohonkan adalah untuk **Modul Literasi Etika Digital** dan **Game Edukasi Digital** yang telah dikembangkan oleh tim Universitas Budi Luhur.
-

VI. DOKUMEN PENDUKUNG

1. Deskripsi lengkap modul dan game digital.
 2. Bukti orisinalitas (tangkapan layar, spesifikasi teknis, desain game, dll.).
 3. Surat pernyataan keaslian karya.
-

VII. PERNYATAAN PENCIPTA

Dengan ini kami menyatakan bahwa karya yang diajukan adalah hasil orisinal yang tidak melanggar hak kekayaan intelektual pihak lain. Kami bertanggung jawab sepenuhnya atas kebenaran informasi yang diberikan dalam formulir ini.

Jakarta, 20 Januari 2025

Pencipta:

Anggun Puspitasari, M.Si

Iman Permana, M.Kom

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini pemegang hak cipta:

- **Nama:**
 1. Anggun Puspitasari, M.Si
 2. Arin Fithriana, M.Si
 3. Iman Permana, M.Kom
- **Kewarganegaraan:**
Indonesia
- **Alamat:**
Fakultas Ilmu Sosial dan Studi Global
Universitas Budi Luhur
Jl. Ciledug Raya, Jakarta Selatan

Dengan ini menyatakan bahwa:

Karya Cipta yang saya mohonkan:

- **Berupa:**
Modul Literasi Etika Digital dan Game Digital Edukasi
- **Berjudul:**
Literasi Etika Digital Sebagai Upaya Pencegahan Cyber Bullying Melalui Penggunaan Game Digital di Sekolah Menengah Atas Negeri 4, Kota Tangerang Selatan

Bahwa karya cipta ini:

1. Tidak meniru dan tidak sama secara esensial dengan Karya Cipta milik pihak lain atau obyek kekayaan intelektual lainnya sebagaimana dimaksud dalam Pasal 68 ayat (2);
2. Bukan merupakan Ekspresi Budaya Tradisional sebagaimana dimaksud dalam Pasal 38;
3. Bukan merupakan Ciptaan yang tidak diketahui penciptanya sebagaimana dimaksud dalam Pasal 39;
4. Bukan merupakan hasil karya yang tidak dilindungi Hak Cipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 41 dan 42;
5. Bukan merupakan Ciptaan seni lukis yang berupa logo atau tanda pembeda yang digunakan sebagai merek dalam perdagangan barang/jasa atau digunakan sebagai lambang organisasi badan usaha atau badan hukum sebagaimana dimaksud dalam Pasal 65;
6. Bukan merupakan Ciptaan yang melanggar norma agama, norma susila, ketertiban umum, pertahanan, dan keamanan negara atau melanggar peraturan perundang-undangan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 74 ayat (1) huruf d Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

Sebagai pemohon, saya/kami mempunyai kewajiban untuk menyimpan asli contoh ciptaan yang dimohonkan dan harus memberikan apabila dibutuhkan untuk kepentingan penyelesaian sengketa perdata maupun pidana sesuai dengan ketentuan perundang-undangan.

Karya Cipta yang saya/kami mohonkan tersebut di atas tidak pernah dan tidak sedang dalam sengketa pidana dan/atau perdata di Pengadilan.

Dalam hal ketentuan sebagaimana dimaksud di atas saya/kami langgar, maka saya/kami bersedia secara sukarela bahwa:

- Permohonan karya cipta yang saya ajukan dianggap ditarik kembali; atau

- Karya Cipta yang telah terdaftar dalam Daftar Umum Ciptaan Direktorat Hak Cipta Direktorat Jenderal Hak Kekayaan Intelektual Kementerian Hukum Dan Hak Asasi Manusia R.I dihapuskan sesuai dengan ketentuan perundang-undangan yang berlaku.

Dalam hal kepemilikan Hak Cipta yang dimohonkan sedang dalam perkara dan/atau sedang dalam gugatan di Pengadilan, maka status kepemilikan surat pencatatan tersebut ditangguhkan menunggu putusan Pengadilan yang berkekuatan hukum tetap.

Demikian Surat Pernyataan ini saya/kami buat dengan sebenarnya dan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jakarta, 20 Maret 2024

(Materai 10.000)

(Anggun Puspitasari, M.Si)

(Arin Fithriana, M.Si)

(Iman Permana, M.Kom)

Pemegang Hak Cipta