



JUNU

Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Untukmu Nusantara

p-ISSN xxx | e-ISSN 3064-0156

Volume 2, No. 1, Februari 2025 Hal. 83-92

<http://journal.unucirebon.ac.id/index.php/ijpress>



Digital Citizenship Guna Mencegah Perilaku Cyberbullying

Elisa Ika Yuniawati¹, Jap Tji Beng², dan Sri Tiatri³

^{1,2,3}Magister Psikologi, Fakultas Psikologi, Universitas Tarumanagara

elisaika47@gmail.com, t.jap@untar.ac.id, sri.tiatri@untar.ac.id

(corresponding author: elisaika47@gmail.com)

Abstrak

Internet sebagai produk teknologi informasi dan komunikasi berdampak positif dan negatif. Salah satu dampak negatifnya yaitu munculnya perilaku negatif online seperti cyberbullying yang berdampak pada kesehatan mental yang berpengaruh pada kesejahteraan hidup dan mengganggu kognitif individu. Di Indonesia sendiri sepanjang tahun 2020 sebanyak 45% anak Indonesia berusia 14-24 dan 20% berusia 13-17 menjadi korban cyberbullying baik disekolah, rumah, maupun lingkungan sekitar. Berdasarkan hasil survei dan juga diskusi dengan guru serta pelajar sekolah menengah pertama di salah satu Kabupaten Bali, beberapa pelajar pernah mendapatkan perkataan kasar dan komentar negatif melalui jejaring sosial yang merupakan indikator dari perilaku negatif cyberbullying. Oleh karena itu, diperlukan upaya melalui pengenalan serta penerapan program khusus sebagai pencegahan sebagai intervensi yang efektif dalam menurunkan perilaku cyberbullying. Salah satu upaya yang dapat dilakukan yaitu melalui penerapan digital citizenship seperti perilaku beretika dalam dunia digital untuk mencegah individu mengekspos perilaku yang tidak pantas dalam teknologi. Adapun metode pelaksanaannya melalui psikoedukasi di sekolah terhadap pelajar dan juga guru yang dikemas dengan ceramah, permainan, dan tanya jawab interaktif. Diharapkan kegiatan ini dapat menambah pengetahuan peserta didik tentang gambaran tentang jenis perilaku negatif online cyberbullying yang terjadi antar siswa khususnya di lingkungan sekolah menengah pertama, dan memberikan gambaran pada sekolah tentang perilaku digital citizenship sehingga dapat menjadi suatu pertimbangan bagi sekolah dalam membuat kebijakan dan mengubah perilaku menjadi lebih baik serta menciptakan lingkungan sekolah yang bebas dari perilaku negatif online cyberbullying. Luaran penelitian ini yaitu: 1) Terimplementasinya perilaku digital citizenship untuk mengurangi perilaku cyberbullying, 2) hasil kegiatan ini berupa poster sebagai kampanye untuk menegah cyberbullying melalui digital citizenship.

Kata kunci: Perilaku Negatif Online, Cyberbullying, Digital Citizenship

Abstract

The internet as an information and communication technology product has positive and negative impacts. One of the negative impacts is the emergence of negative online behavior such as cyberbullying which has an impact on mental

health which affects the welfare of life and disrupts individual cognition. In Indonesia itself, throughout 2020, 45% of Indonesian children aged 14-24 and 20% aged 13-17 were victims of cyberbullying either at school, home, or the surrounding environment. Based on the results of a survey and also discussions with teachers and junior high school students in one of the regencies of Bali, several students had received harsh words and negative comments through social media which are indicators of negative cyberbullying behavior. Therefore, efforts are needed through the introduction and implementation of special programs as prevention as an effective intervention in reducing cyberbullying behavior. One effort that can be made is through the application of digital citizenship such as ethical behavior in the digital world to prevent individuals from exposing inappropriate behavior in technology. The implementation method is through psychoeducation in schools for students and teachers which is packaged with lectures, games, and interactive questions and answers. It is expected that this activity can increase students' knowledge about the description of the types of negative online cyberbullying behavior that occurs between students, especially in junior high school environments, and provide schools with a description of digital citizenship behavior so that it can be a consideration for schools in making policies and changing behavior to be better and creating a school environment that is free from negative online cyberbullying behavior. The outputs of this study are: 1) Implementation of digital citizenship behavior to reduce cyberbullying behavior, 2) the results of this activity in the form of posters as a campaign to prevent cyberbullying through digital citizenship.

Keyword: negative online behavior, cyberbullying, digital citizenship

DOI: <https://doi.org/10.52188/Junu.V1i2.1101>

©2025 Authors by Universitas Nahdlatul Ulama Cirebon



PENDAHULUAN

Sejak memasuki abad ke-20 terjadi perkembangan internet hingga menjadi gaya hidup yang hampir selalu dibutuhkan oleh masyarakat sebagai media dalam menghubungkan aktifitas dengan lebih efisien. Namun seiring dengan peningkatan penggunaan internet terjadi juga perilaku negatif online seperti cyberbullying di kalangan pelajar. Perilaku cyberbullying merupakan salah satu perilaku negatif online yang berdampak serius tidak hanya pada psikologis individu namun juga hasil belajar sehingga diperlukan strategi maupun program yang dapat digunakan untuk mencegah dan mengurangi dampak tersebut. Hasil penelitian Al-Rahmi et al., (2019) menyebutkan bahwa lebih dari 50% mahasiswa melaporkan telah mengalami cyberbullying, pelecehan online dan penguntitan sehingga diperlukan strategi khusus bagi universitas agar dapat menurunkan angka ini. Sebuah survei yang dilakukan oleh UNICEF U-Report 2021 menyebutkan hal yang sama bahwa sebanyak 45% dari 2,777 anak muda usia 14-21 tahun mengalami cyberbullying. Heng, Hastuti, & Soetikno (2020) menemukan bahwa penggunaan jejaring sosial banyak dilakukan oleh remaja awal pada bangku sekolah menengah pertama dan menengah atas. Cyberbullying sebagai salah satu bentuk perilaku negatif online memberikan dampak yang serius pada kesehatan mental individu seperti kecemasan, depresi, merasa sendiri, sehingga jika dibiarkan akan berpengaruh pada kesejahteraan hidup dan mengganggu kognitifnya yang ditandai dengan menurunnya prestasi belajar. Oleh karena itu diperlukan upaya baik melalui program untuk mencegah meningkatnya cyberbullying. Hasil penelitian dalam (Livazović & Ham (2019) menyarankan untuk mengkaji perilaku cyberbullying di kalangan remaja dengan mengembangkan program pencegahan sebagai intervensi yang efektif dalam menurunkan perilaku cyberbullying.

Salah satu upaya yang dapat diterapkan yaitu melalui penerapan perilaku yang beretika dalam dunia digital untuk mencegah individu mengekspos perilaku yang tidak pantas melalui teknologi. Berdasarkan referensi dalam jurnal penelitian disebutkan bahwa peran moral dalam digital citizenship berkaitan dalam perilaku negatif online cyberbullying. Digital citizenship tidak sekedar berkaitan dengan tata cara atau teknis penggunaan perangkat internet, namun juga melibatkan kemampuan berpikir kritis, kreatif dan inspiratif dalam memanfaatkan teknologi digital. Digital citizenship terfokus pada pemanfaatan perangkat daring untuk mendorong anak muda terlibat lebih banyak dalam kegiatan kewarganegaraan dan mencontohkan perilaku yang sopan, saling menghormati, dan toleran terhadap orang lain untuk menghindari perilaku yang tidak baik seperti cyberbullying (Jones & Mitchell, 2016a). Pernyataan ini juga senada dengan hasil penelitian Cortesi, Hasse, Lombana, Kim, & Gasser (2020) tentang keefektifan program digital citizenship untuk mengurangi perilaku cyberbullying dan juga peningkatan perilaku positif anak-anak saat berinteraksi dengan orang lain secara daring. Perilaku digital citizenship juga memberikan pemahaman serta kesadaran bagi para pengguna untuk berperilaku baik dalam menggunakan teknologi baru. Selain itu, tujuan inti dari digital citizenship juga pada peningkatan hasil belajar dan menyiapkan bekal para pelajar untuk menjadi warganegara pada abad 21.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Dunaway & Macharia (2021) pada mahasiswa jurusan teknologi informasi di Amerika, peningkatan penggunaan internet berpengaruh pada peningkatan perilaku negatif online yang berdampak pada terjadinya depresi sehingga mengganggu kemampuan belajar. Dengan kata lain, hasil belajar secara tidak langsung dipengaruhi oleh hubungan antara digital citizenship dan perilaku cyberbullying. Untuk mencegah dampak negatif dari cyberbullying, konsep Digital Citizenship menjadi hal penting dalam pendidikan digital. Digital citizenship mencakup pemahaman tentang etika digital, keamanan online, dan tanggung jawab dalam berinteraksi di dunia maya (Ribble, 2011). Pendidikan digital citizenship yang baik dapat membantu siswa memahami konsekuensi dari tindakan mereka di dunia digital serta mendorong penggunaan teknologi secara positif dan bertanggung jawab (Jones & Mitchell, 2016b). Implementasi pendidikan digital citizenship di perguruan tinggi telah terbukti mengurangi insiden cyberbullying dan meningkatkan kesadaran akan pentingnya etika berinternet (Hollandsworth, Dowdy, & Donovan, 2011). Dengan demikian, penerapan digital citizenship diharapkan dapat menjadi strategi efektif untuk mengurangi cyberbullying serta meningkatkan kesejahteraan psikologis dan akademik siswa.

Pada saat pelaksanaan kegiatan psikoedukasi di SMP Negeri 1 Gianyar, tim PKM melaksanakan diskusi dengan Kepala Sekolah, guru Bimbingan Konseling, dan juga beberapa guru mata Pelajaran tentang perilaku pelajar dalam memanfaatkan gawai. Dari hasil diskusi tersebut ditemukan beberapa permasalahan yang krusial terkait perilaku pelajar pada semester ini seperti adanya beberapa pelajar yang mendapat perlakuan kurang menyenangkan dari sesama temannya melalui aplikasi daring dimana hal ini menyebabkan pelajar yang menjadi korban kurang nyaman berada di sekolah. Selain itu juga ditemukan beberapa dampak negatif lainnya dari penggunaan gawai yang tidak dengan bijak seperti penggunaan aplikasi game online yang menyebabkan beberapa pelajar kurang tidur sehingga mengantuk pada jam Pelajaran dan seringkali meluapkan kata kata tidak pantas ketika bermain game online.

Berdasarkan hasil diskusi tersebut, tim PKM tertarik untuk melaksanakan psikoedukasi terhadap pelajar mengenai pentingnya digital citizenship sebagai salah satu upaya untuk mencegah terjadinya perilaku negative online cyberbullying yang dilakukan oleh pelajar SMP. Selain itu diakhir kegiatan juga akan dilaksanakan diskusi pengenalan lebih dalam tentang pengetahuan digital citizenship bagi para guru untuk dapat disisipkan saat pelaksanaan proses belajar mengajar

METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan melalui pendekatan psikoedukasi dengan metode ceramah, permainan tim, dan tanya jawab interaktif yang akan dilaksanakan di SMP Negeri 1 Gianyar. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa mengenai digital citizenship dan cyberbullying, serta menanamkan perilaku online yang positif dan bertanggung jawab. Berdasarkan (Hinduja & Patchin, 2014), cyberbullying didefinisikan sebagai perilaku negatif online yang dilakukan secara sengaja dan berulang melalui media elektronik. Sedangkan konsep digital citizenship menurut (H. Choi, Kim, & Lee, 2022) digunakan untuk meningkatkan keterampilan dalam berperilaku online dengan sopan, serta memahami etika penggunaan internet yang meliputi keamanan, sopan santun, dan tanggung jawab digital.

Metode ceramah digunakan untuk memberikan pemahaman dasar mengenai bahaya cyberbullying dan pentingnya digital citizenship. Sementara itu, metode permainan tim dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa melalui simulasi kasus nyata yang berkaitan dengan keamanan digital dan etika berinternet. Selanjutnya, sesi tanya jawab interaktif memberikan ruang bagi siswa untuk berbagi pengalaman dan mencari solusi terhadap permasalahan yang mereka hadapi di dunia digital. Dalam konteks pendidikan, digital citizenship berperan penting dalam mengembangkan pengetahuan dan keterampilan siswa, serta mendorong rasa ingin tahu dan kreativitas dalam pembelajaran (M. Choi, Glassman, & Cristol, 2017). Penelitian Finkelhor, Mitchell, & Wolak, (2000) menekankan pentingnya perilaku positif di dunia maya melalui pendidikan digital citizenship berbasis sekolah, yang dapat membantu siswa memahami dampak dari tindakan mereka di lingkungan digital. Melalui rangkaian kegiatan ini, diharapkan siswa dapat : 1) Meningkatkan kesadaran tentang bahaya cyberbullying dan dampaknya terhadap kesejahteraan psikologis; 2) Mengembangkan sikap bertanggung jawab dalam berinteraksi di dunia digital; 3) mempraktikkan digital citizenship dalam kehidupan sehari-hari, baik di dalam maupun di luar lingkungan sekolah. Kegiatan pengabdian ini dirancang untuk memberikan dampak jangka panjang, di mana siswa tidak hanya memperoleh pemahaman teoritis, tetapi juga mampu menerapkan perilaku digital yang etis dan bertanggung jawab dalam kehidupan sehari-hari.

HASIL

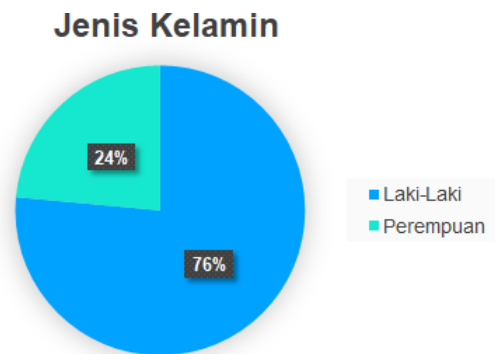
Pada bagian ini uraikanlah bagaimana kegiatan dilakukan untuk mencapai tujuan. Jelaskan indikator tercapainya tujuan dan tolak ukur yang digunakan untuk menyatakan keberhasilan dari kegiatan pengabdian yang telah dilakukan. Ungkapkan keunggulan dan kelemahan luaran atau fokus utama kegiatan apabila dilihat kesesuaiannya dengan kondisi masyarakat di lokasi kegiatan. Jelaskan juga tingkat kesulitan pelaksanaan kegiatan maupun produksi barang dan peluang pengembangannya kedepan. Artikel dapat diperkuat dengan dokumentasi yang relevan terkait jasa atau barang sebagai luaran, atau fokus utama kegiatan. Dokumentasi dapat berupa gambar proses penerapan atau pelaksanaan, gambar prototype produk, tabel, grafik, dan sebagainya.

Berdasarkan hasil dari penelitian terdahulu serta diskusi dengan guru dan beberapa pelajar sekolah menengah pertama di SMP Negeri 1 Gianyar maka akan dilakukan kegiatan psikoedukasi sebagai salah satu proses sosialisasi yang dapat digunakan untuk menangani perubahan perilaku menjadi lebih baik. Adapun Pembahasan pada pelaksanaan psikoedukasi nantinya mengangkat tentang cyberbullying dan juga digital citizenship. Adapun metode psikoedukasi yang akan digunakan dalam kegiatan ini yaitu ceramah, game, diskusi serta tanya jawab secara interaktif. Adapun rangkaian kegiatan psikoedukasi ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan tambahan tentang dampak negative dari cyberbullying dan juga

implementasi pendidikan digital citizenship di sekolah sehingga dapat mengurangi terjadinya perilaku negatif yang terjadi di lingkungan sekolah.

4.1. Pelaksanaan Kegiatan

Rangkaian kegiatan pengabdian kepada Masyarakat di laksanakan pada tanggal 16 Oktober 2024 yang berlokasi di tempat mitra PKM yaitu SMP Negeri 1 Gianyar, Bali. Kegiatan dimulai pukul 08.00 WITA hingga 10.00 WITA sengan keseluruhan durasi selama 120 menit atau 2 jam. Tim aju PKM tiba sekitar pukul 16.30 guna menyiapkan dan menyeting seluruh perlengkapan baik materi, audio, posisi duduk partisipan, permainan, serta kesiapan pembukaan yang juga dibantu oleh pihak mitra. Jumlah keseluruhan peserta sebanyak 102 siswa yang terdiri dari kelas 7, kelas 8, dan kelas 9. Jumlah peserta laki-laki ada 78 siswa, sedangkan peserta perempuan ada 24 siswa. Berikut ini adalah gambar peserta laki-laki dan perempuan.



Gambar 1. Demografi Responden

Setelah seluruh peserta memasuki ruangan dilanjutkan dengan pembukaan PKM yang dipandu oleh MC dilanjutkan dengan doa, sambutan pihak mitra Ibu Ni Putu Wiwik Mayuni dan pihak UNTAR yang pada kesempatan ini di sampaikan oleh ketua pelaksana Ir.Jap Tji Beng, MMSI.,M.Psi.,Ph.D.,P.E.,M.ASCE. Rangkaian kegiatan selanjutnya yaitu penyerahan plakat dan photo bersama dengan pihak mitra. Guna mengetahui pengetahuan awal tentang materi yang akan disampaikan, peserta terlebih dahulu diberikan pre-test yang terdiri dari 6 pertanyaan dan pernyataan. Setelah pelaksanaan pre-test agar peserta tidak jenuh diberikan terlebih dahulu ice-breaking berupa tebak kata melalui quiziz selama dua menit. Adapun hasil dari rerata pre-test dan post-test ditunjukkan pada tabel dibawah ini:

Bagian in iagar ditambahkan penjelasan tabel 1, apa maksud dari tabel tersebut.

Tabel 1. Hasil Pre-test Post-test

Pre test		
No	Skor Nilai	Jumlah Siswa
1	0	7
2	1	12
3	2	18
4	3	10
5	4	32
6	5	22
7	6	1
Rata-rata		14,57
Simpangan Baku		10

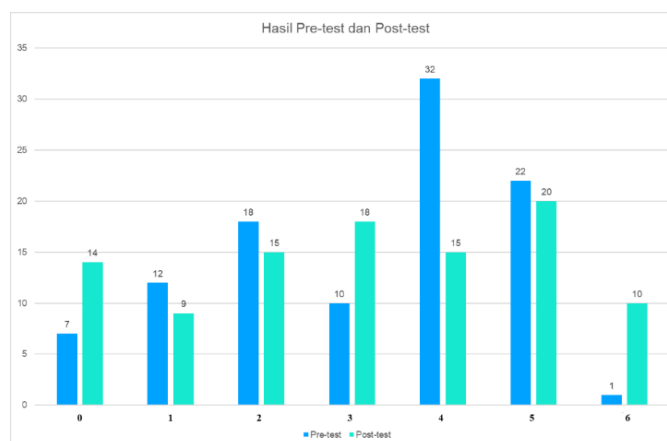
Bagian ini agar ditambahkan penjelasan tabel 2, apa maksud dari tabel tersebut.

Tabel 2. Hasil Post-test

Posttest		
No	Skor Nilai	Jumlah Siswa
1	0	14
2	1	9
3	2	15
4	3	18
5	4	15
6	5	20
7	6	10
Rata-rata		14,57
<u>Simpangan Baku</u>		<u>4</u>

Dari hasil tabel 1 di atas, terlihat bahwa nilai rata-rata data pretest adalah 14,57, dengan simpangan bakunya 10. Hal tersebut menunjukkan persebaran kemampuan pengetahuan peserta tentang *Cyberbullying*, perilaku *Cyberbullying*, dan jenis-jenis *Cyberbullying* masih belum merata. Dalam arti tidak semua peserta memahami apa itu jenis *Cyberbullying*.

Acara dilanjutkan dengan penyampaian materi berupa ceramah hingga sesi diskusi tanya jawab selama kurang lebih 50 menit. Pada sesi tanya jawab ini peserta antusias dan bersemangat untuk mengikuti kegiatan dan pada kesempatan ini sebanyak lima peserta mengajukan pertanyaan dan sharing pengalaman pribadi. Setelah sesi penyampaian materi dan diskusi serta tanya jawab kemudian dilanjutkan dengan permainan. Setelah kegiatan penyampaian materi dilanjutkan dengan post-test serta evaluasi peserta. Dari hasil posttest (tabel 2) diperoleh bahwa nilai rata-rata *posttest* adalah 14,57 dan simpangan baku 4, hal ini menunjukkan bahwa seluruh peserta sudah memiliki pemahaman yang sama terkait *Cyberbullying*, hal ini tergambarkan dari nilai simpangan bakunya. Selain itu, bahwa siswa yang mendapatkan skor 6, jika dibandingkan dengan nilai pretest, hal ini menunjukkan bahwa peserta memahami tentang *Cyberbullying*, perilaku *Cyberbullying*, jenis-jenis *Cyberbullying*, dan bahaya *Cyberbullying* meningkat. Dengan memahami apa itu *Cyberbullying*?, diharapkan peserta dapat menghindari / menjahui tindakan *Cyberbullying* seperti tindakan kekerasan atau intimidasi kepada orang lain melalui media digital (media sosial, pesan teks, atau platform online lainnya). Selain itu, peserta diharapkan dapat mengidentifikasi perilaku-perilaku yang termasuk dalam kategori ini, seperti pengiriman pesan yang menyinggung, penyebaran rumor, hingga pengucilan secara online.



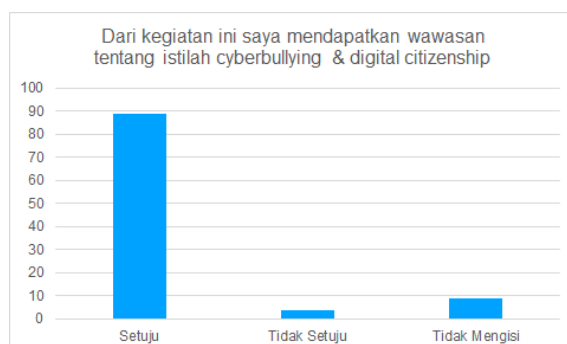
Gambar 2. Hasil Pre-test Post-test

Setelah menggali pengetahuan dan pemahaman peserta terkait *Cyberbullying*, kegiatan di lanjut ke acara berikutnya yaitu permainan. Adapun bentuk permainan yang dilaksanakan yaitu sambung kalimat dimana peserta bekerjasama dengan kelompok yang didapat untuk membuat kalimat sambungan dari huruf depan frase “*Stop Cyberbullying by implementing Digital Citizenship*” sesuai dengan alokasi waktu yang ditentukan.

Dalam permainan tersebut, peserta antusias untuk membuat kalimat baru sekaligus bersama mengglorifikasikan kampanye stop *cyberbullying* baik yang terjadi di lingkungan sekolah maupun sekitar tempat tinggal peserta. Diakhir permainan, bagi kelompok yang berhasil melanjutkan kalimat dengan lengkap dan tepat waktu diberikan hadiah yang dapat dibagikan bagi anggotanya. Pada akhir kegiatan permainan tersebut dilanjutkan dengan pengambilan dokumentasi melalui yel-yel bersama seluruh peserta dan tim PKM dengan mengkampanyekan “ Digital citizenship....Etika Saya Berinternet”. Adapun dokumentasi kegiatan permainan ini ditunjukkan pada lampiran.

4.2. Evaluasi Kegiatan

Evaluasi kegiatan yang diperoleh dari partisipan setelah mengikuti rangkaian kegiatan PKM melalui psikoedukasi tersebut sangat bervariasi, namun sebagian besar peserta sangat mengapresiasi adanya kegiatan ini dan juga menginginkan agar kedepannya juga diagenda kegiatan ini kembali dengan menambah jumlah peserta dan juga narasumber terkait tema *cyberbullying* dan juga *bullying* di tempat mitra. Berikut ini adalah tanggapan peserta terkait kegiatan yang berjalan.



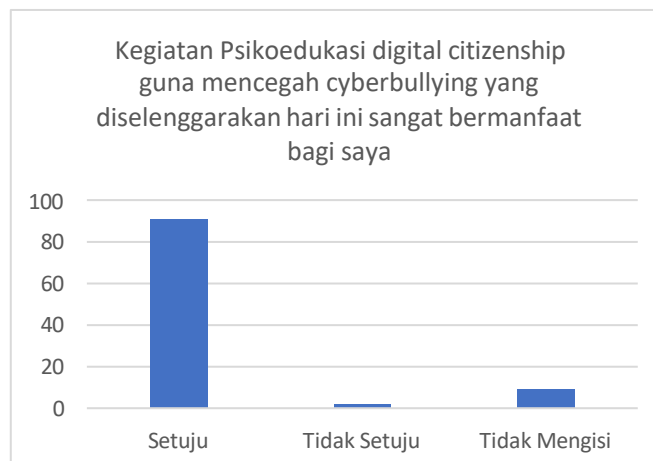
Gambar 3. Wawasan Peserta Tentang Istilah *Cyberbullying* & Digital Citizenship



Gambar 4. Peserta Akan Lebih Berhati-Hati Bersikap Di Dunia Digital



Gambar 5. Peserta Ingin Menerapkan Konsep Digital Citizenship Dalam Kesehariannya



Gambar 6. Manfaat Kegiatan Yang Tengah Berjalan

Adapun saran masukan beberapa peserta ditunjukkan dalam gambar 5 dibawah ini.



Gambar 7. Saran masukan peserta

Selama pelaksanaan rangkaian kegiatan ini, terdapat dua hal yang dapat dijadikan bahan pertimbangan dalam pelaksanaan PKM kedepan. Adapun evaluasi yang pertama yaitu perlunya penambahan tim yang bertindak sebagai operator dan juga fasilitator pada permainan, sedangkan yang kedua yaitu perlunya penambahan waktu sebagai persiapan pelaksanaan sehingga dapat memaksimalkan kegiatan.

KESIMPULAN

Internet merupakan produk teknologi informasi dan komunikasi yang bisa membawa dampak positif maupun negatif bagi penggunaannya. Salah satu dampak negatif yang semakin marak terjadi adalah cyberbullying, yaitu perilaku negatif online yang dapat mempengaruhi kesehatan mental individu, mengganggu kesejahteraan hidup, serta berdampak pada

kemampuan kognitif. Untuk mencegah terjadinya cyberbullying, diperlukan upaya nyata dalam memberikan edukasi terkait kesadaran digital dan etika berinternet, agar siswa dapat menggunakan teknologi secara bijak dan bertanggung jawab. Salah satu pendekatan yang dapat diterapkan adalah melalui pendidikan digital citizenship, yang mengajarkan siswa tentang perilaku beretika, keamanan digital, serta tanggung jawab dalam bermedia digital.

Rangkaian kegiatan PKM yang diselenggarakan tim bekerjasama dengan mitra dapat memberikan wawasan pengetahuan kepada peserta khususnya tentang digital citizenship dan juga perilaku negative online cyberbullying. Berdasarkan hasil pre-post test serta saran masukan dari peserta didapatkan peningkatan hasil dari yang awalnya belum memahami konsep digital citizenship hingga mendapatkan pencerahan setelah mengikuti rangkaian sesi penyampaian materi diskusi dan juga tanya jawab.

Selain itu, kegiatan PKM sangatlah penting. Tidak hanya semata-mata berfokus pada peningkatan kesadaran individu terhadap bahaya cyberbullying, tetapi juga dalam membangun budaya digital yang sehat di lingkungan sekolah. Dengan adanya pemahaman yang lebih baik tentang digital citizenship, siswa diharapkan dapat lebih bertanggung jawab dalam interaksi digital mereka, serta mampu menciptakan ekosistem digital yang lebih aman dan positif.

SARAN

Adapun saran setelah pelaksanaan PKM yaitu :

- 1) Setelah pelaksanaan PKM melalui psikoedukasi yang dilaksanakan di tempat mitra dapat diterapkan isi seluruh materi yang diperoleh baik guru, pelajar, maupun pemangku kebijakan di lingkungan SMP Negeri 1 Gianyar. Adapun tujuan dari penerapan ini guna mencegah terjadinya perilaku negative online cyberbullying melalui konsep digital citizenship di lingkungan Sekolah mitra. Selain itu pihak mitra juga dapat mengadakan kembali diskusi terkait materi yang telah disampaikan untuk dapat disisipkan pada setiap proses pembelajaran.
- 2) Pada pelaksanaan berikutnya dapat mempertimbangkan alokasi waktu yang diberikan sebagai persiapan kelengkapan yang akan digunakan saat kegiatan berlangsung. Selain itu penambahan anggota tim sebagai fasilitator sangat diperlukan apabila diberikan penambahan permainan dalam rangkaian kegiatan ini. Karena keterbatasan waktu saat pelaksanaan maka perlu dipertimbangkan kembali untuk PKM selanjutnya dengan tema yang sama serta mengupas tuntas bentuk-bentuk dari cyberbullying ditempat mitra berdasarkan anemo peserta yang disampaikan saat evaluasi

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Rahmi, W. M., Yahaya, N., Alamri, M. M., Aljarboa, N. A., Kamin, Y. Bin, & Moafa, F. A. (2019). A Model Of Factors Affecting Cyber Bullying Behaviors Among University Students. *IEEE Access*, 7(1), 2978–2985. Retrieved from <https://doi.org/10.1109/ACCESS.2018.2881292>
- Choi, H., Kim, J., & Lee, S. (2022). Digital Literacy and Its Impact on Online Behavior: A Study on Cyberbullying Prevention. *Journal of Digital Education*, 45(3), 215–230.
- Choi, M., Glassman, M., & Cristol, D. (2017). What it means to be a citizen in the internet age: Development of a reliable and valid digital citizenship scale. *Computers & Education*, 107, 100–112. Retrieved from <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2017.01.002>

- Cortesi, S. C., Hasse, A., Lombana, A., Kim, S., & Gasser, U. (2020). Youth and Digital Citizenship+ (Plus): Understanding Skills for a Digital World. *SSRN Electronic Journal*. Retrieved from <https://doi.org/10.2139/ssrn.3557518>
- Dunaway, M., & Macharia, M. (2021). The Effect of Digital Citizenship on Negative Online Behaviors and Learning Outcomes in Higher Education. *Journal of Information Systems Education*, 32(4), 294–307.
- Finkelhor, D., Mitchell, K. J., & Wolak, J. (2000). *Online Victimization: A Report on the Nation's Young People*. ERIC (Educational Resources Information Center). Retrieved from <http://eric.ed.gov/?id=ED442039>
<http://files.eric.ed.gov/fulltext/ED442039.pdf>
- Heng, P. H., Hastuti, R., & Soetikno, N. (2020). The Use of Social Media by Urban Adolescents in Java : Descriptive Study, 478(Ticash), 572–579.
- Hinduja, S., & Patchin, J. W. (2014). *Cyberbullying: Identification, Prevention, and Response*. Cyberbullying Research Center. Retrieved from <https://cyberbullying.org/>
- Hollandsworth, R., Dowdy, L., & Donovan, J. (2011). Digital Citizenship in K-12: It Takes a Village. *TechTrends*, 55(4), 37–47. Retrieved from <https://doi.org/10.1007/s11528-011-0510-z>
- Jones, L. M., & Mitchell, K. J. (2016a). Defining and measuring youth digital citizenship. *New Media and Society*, 18(9), 2063–2079. Retrieved from <https://doi.org/10.1177/1461444815577797>
- Jones, L. M., & Mitchell, K. J. (2016b). Defining and measuring youth digital citizenship. *New Media and Society*, 18(9), 2063–2079. Retrieved from <https://doi.org/10.1177/1461444815577797>
- Livazović, G., & Ham, E. (2019). Cyberbullying and emotional distress in adolescents: the importance of family, peers and school. *Heliyon*, 5(6), e01992. Retrieved from <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2019.e01992>
- Ribble, M. (2011). Digital Citizenship in Schools Second Edition. In *The Nine Elements of Digital Citizenship* (pp. 15–43). ISTE. Retrieved from https://www.researchgate.net/profile/Ahmed-Shaaban-25/publication/340468314_Digital_Citizenship_in_Schools_Second_Edition/links/5e8bd7244585150839c63804/Digital-Citizenship-in-Schools-Second-Edition.pdf