

PENERAPAN ETIKA BERMEDIA SOSIAL DALAM MEMBANGUN KARAKTER SISWA ANTI-BULLYING STUDI KASUS DI SMPK SANTA MARIA 1 MALANG

**Anwen Steven Athena Cahyono¹, Edwin Sanjaya Sijoatmodjo², Ignasius Angello
Leonel Christiputra Susianto³, Imam Rubai Putra⁴, Muhammad Anggoro Binadro⁵,
Paulus Lucky Tirma Irawan⁶**

^{1,2,3,4,5,6} Teknik Informatika, Universitas Ma Chung, Villa Puncak Tidar N-01, Karangwidoro, Kec. Dau,
Malang, Jawa Timur

***Email korespondensi:** 312410004@student.machung.ac.id

Received: 27 05 2026 – Revised: 29 06 2026 - Accepted: 07 07 2026 - Published: 01 08 2026

Abstrak. Perkembangan platform media sosial telah menjadi ruang interaksi utama tanpa batas ruang dan waktu, namun intensitas penggunaannya di kalangan remaja sering kali tidak diimbangi dengan penerapan etika digital yang memadai. Rendahnya kesadaran ini kerap memicu permasalahan serius, khususnya perilaku *cyberbullying* melalui interaksi daring, termasuk penyalahgunaan *second account* yang memungkinkan anonimitas tanpa kontrol moral. Permasalahan faktual ini diidentifikasi pada siswa kelas VIII di SMPK Santa Maria 1 Malang, di mana kecenderungan tersebut berpotensi memicu konflik nyata di lingkungan sekolah. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk mengimplementasikan edukasi etika bermedia sosial guna membangun karakter siswa yang *anti-bullying*. Metode pelaksanaan menggunakan pendekatan edukatif partisipatif melalui empat tahapan: pendampingan awal daring (*pre-test*), pelaksanaan seminar interaktif luring, pendampingan akhir daring (*post-test*) dan tahap evaluasi kegiatan (refleksi siswa, dan wawancara guru). Kegiatan ini melibatkan partisipasi aktif 80 siswa. Meskipun terdapat dinamika teknis penggunaan gawai di lapangan, tingkat penyelesaian instrumen evaluasi berhasil mencapai lebih dari 90% representasi data valid. Hasil pengukuran menunjukkan pemahaman teoritis awal siswa mengenai etika digital telah berada pada kategori sangat baik, dengan rata-rata ketepatan jawaban 90% saat *pre-test*. Setelah intervensi melalui simulasi kasus, pemahaman siswa mengalami penguatan (*reinforcement*) guna menyempurnakan celah pemahaman tersisa hingga mencapai ketuntasan optimal (mendekati 100%). Lebih lanjut, hasil evaluasi pasca-kegiatan mengonfirmasi bahwa siswa secara praktis semakin menyadari dampak psikologis komentar negatif dan pentingnya empati di ruang maya. Dengan demikian, penerapan edukasi etika digital interaktif terbukti efektif mematangkan karakter positif siswa dan mencegah potensi perundungan di sekolah.

Kata kunci: Etika Digital, Media Sosial, Karakter Siswa, Anti-bullying, Remaja

PENDAHULUAN

Di era digital saat ini, media sosial telah bertransformasi menjadi ruang interaksi utama bagi peserta didik untuk bersosialisasi dan mengekspresikan identitasnya (Kurniawan et al., 2026; Sufaidah et al., 2025). Namun, tingginya intensitas penggunaan ini sering kali memicu kasus perundungan di dunia maya atau *cyberbullying*, yang jejak digitalnya memberikan tekanan psikologis merusak dan berkepanjangan bagi kesejahteraan mental korban (Sirait et al., 2025). Fenomena krisis etika digital ini secara nyata ditemukan pada dinamika pergaulan siswa kelas VIII di SMPK Santa Maria 1 Malang.

Pengamatan di lapangan menunjukkan bahwa permasalahan yang terjadi di SMPK Santa Maria 1 Malang cukup kompleks dan saling berkaitan. Masalah ini bermula dari maraknya penyalahgunaan *second account* atau akun anonim (seperti akun khusus kelas) yang digunakan siswa untuk menyebarkan foto diam-diam dan komentar merendahkan tanpa rasa takut. Perilaku ini diperparah oleh krisis sopan santun digital, di mana siswa sering salah kaprah menganggap pelecehan verbal di media sosial sekadar candaan biasa, yang pada akhirnya mengonfirmasi tingginya krisis etika digital di kalangan pelajar. Situasi ini terus memburuk akibat kuatnya tekanan teman sebaya (*peer pressure*), yang memicu budaya ikut-ikutan menekan tombol *like* atau menambah komentar kasar pada unggahan perundungan karena takut menjadi target berikutnya. Di sisi lain, aktivitas digital yang banyak terjadi di luar sekolah ini memunculkan keterbatasan pengawasan dari guru dan orang tua secara langsung. Pada akhirnya, rentetan gesekan di ruang digital tersebut memicu eskalasi konflik nyata di sekolah, seperti memanasnya ketegangan antarsiswa hingga terbentuknya kubu-kubuan.

Rentetan masalah tersebut membawa dampak serius berupa kecemasan, degradasi akademik, hingga keengganan siswa korban perundungan untuk bersekolah. Oleh sebab itu, sekolah membutuhkan sebuah intervensi yang bersifat preventif dan edukatif, yang tentunya membutuhkan sinergi kolaboratif dari seluruh elemen komunitas sekolah melalui pendekatan partisipatif (Man Arfa et al., 2024).

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk menyelesaikan permasalahan tersebut dengan mengimplementasikan edukasi etika bermedia sosial guna membangun karakter siswa yang anti-bullying. Pendekatan yang digunakan adalah edukasi partisipatif melalui seminar tatap muka interaktif berbasis simulasi kasus (Pratama et al., 2026; Sirait et al., 2025). Pendekatan semacam ini terbukti efektif dalam memperkuat nilai

karakter positif siswa (Pratama & Husniyah, 2025). Agar tidak membosankan, materi dikemas dalam bentuk kuis interaktif menggunakan platform Quizizz.

Untuk mengevaluasi sejauh mana penanaman nilai moral dan etika ini benar-benar terinternalisasi, pengukuran dilakukan secara terstruktur. Efektivitas pendekatan ini diukur langsung dengan memberikan materi *pre-test* dan *post-test* mengenai etika bermedia sosial dan isu anti-bullying yang dirancang secara khusus untuk mengevaluasi pemahaman siswa kelas 8. Hasil evaluasi dari metode ini diharapkan mampu merumuskan strategi yang tepat guna mewujudkan ekosistem pergaulan pelajar yang aman dan beradab.

MASALAH

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi saat ini telah mengubah cara berkomunikasi masyarakat, terutama di kalangan remaja. Gadget atau ponsel pintar kini sudah menjadi kebutuhan primer bagi para siswa untuk belajar, mencari hiburan, hingga menjalin hubungan pertemanan. Aktivitas penggunaan media sosial di kalangan pelajar saat ini bahkan bisa menyita waktu berjam-jam setiap harinya. Interaksi mereka sehari-hari tidak lagi terbatas pada ruang fisik di sekolah saat jam pelajaran saja, melainkan telah merambah luas ke dunia maya selama 24 jam penuh melalui berbagai platform media sosial populer seperti WhatsApp, Instagram, TikTok, Facebook, dan X (Twitter). Namun, di balik segala kemudahan untuk berekspresi dan mencari teman yang ditawarkan oleh teknologi ini, ada dampak negatif yang cukup besar jika tidak diimbangi dengan pemahaman yang benar. Muncul masalah sosial yang cukup serius di lingkungan pendidikan, yaitu meningkatnya kasus saling mengejek, mengucilkan, dan merundung di internet atau yang sering disebut dengan istilah *cyberbullying*, serta merosotnya nilai sopan santun digital di kalangan siswa.

Secara lebih mendalam, berikut adalah enam permasalahan utama yang ditemukan di lapangan, khususnya pada murid-murid kelas VIII di SMPK Santa Maria 1 Malang:

1. Maraknya Penggunaan Akun Palsu atau Akun Kedua (*Second Account*)

Fenomena membuat akun kedua atau akun samaran di Instagram dan TikTok sudah menjadi tren yang sangat biasa di kalangan remaja awal. Alasan awalnya mungkin sederhana, yaitu ingin memiliki ruang privasi yang lebih bebas untuk berbagi cerita hanya dengan teman-teman terdekat saja. Sayangnya, fitur anonimitas atau persembunyian identitas asli ini sering kali disalahgunakan. Karena merasa



profil aslinya tidak diketahui dan foto wajahnya tidak dipajang, kontrol diri siswa saat mengetik pesan menjadi menurun drastis. Sebagai contoh nyata, seorang siswa bisa saja membuat akun tanpa nama (seperti *@lambe_kelas8*) yang khusus digunakan untuk mengunggah foto *candid* temannya yang sedang tidur di kelas dengan *caption* merendahkan. Mereka merasa memiliki "tameng keselamatan" yang membuat berani melontarkan komentar negatif, menyebarkan rumor atau gosip, membuat akun khusus untuk menjelekkan orang lain (*hate account*), atau mengintimidasi teman sekolahnya sendiri tanpa ada rasa takut akan ketahuan oleh guru maupun orang tua.

2. Dampak Buruk Cyberbullying terhadap Kesehatan Mental dan Psikologis Siswa

Siswa yang duduk di bangku kelas VIII SMP berada pada fase transisi psikologis yang sangat sensitif, yaitu masa remaja awal. Pada usia ini, penilaian dan pengakuan dari kelompok teman sebaya (*peer acceptance*) merupakan hal yang paling penting bagi mereka. Ketika seorang siswa menjadi korban perundungan siber—misalnya fotonya diedit menjadi stiker WhatsApp bahan tertawaan, namanya dihujat di kolom komentar, atau sengaja dikeluarkan dari grup obrolan kelas—dampak psikologis yang dirasakan sangatlah luar biasa. Berbeda dengan perundungan konvensional di sekolah yang akan berhenti begitu bel pulang berbunyi, *cyberbullying* terus meneror korban melalui notifikasi HP hingga ke dalam kamar tidur mereka. Akibatnya, perundungan siber ini sering memicu munculnya gangguan psikologis seperti kecemasan dan depresi, serta menyebabkan terjadinya degradasi prestasi akademik. Korban sering kali kehilangan rasa percaya diri, merasa ketakutan untuk berinteraksi, hingga malas untuk berangkat ke sekolah.

3. Salah Kaprah tentang Sopan Santun Digital (*Netiquette*) dan Batasan Hukum

Sebagian besar remaja menganggap bahwa aktivitas mengetik komentar kasar, membuat *meme* ejekan, memanggil dengan julukan yang merendahkan, atau membagikan rahasia orang lain di media sosial hanyalah sebuah bentuk candaan biasa. Mereka sering kali tidak bisa membedakan mana lelucon yang sehat dan mana yang sudah masuk kategori merundung. Siswa saat ini memang sangat mahir mengoperasikan fitur-fitur canggih, namun pemahaman mereka tentang etika berkomunikasi yang penuh empati masih sangat minim. Anak-anak dengan mudahnya menyerap dan meniru bahasa kasar dari konten digital yang mereka tonton. Tanpa adanya pembinaan yang baik sejak dini, pola komunikasi negatif ini akan



mengakar menjadi kebiasaan sehari-hari. Mereka tidak menyadari bahwa setiap ketikan jari di internet memiliki konsekuensi moral yang nyata, dan bahkan bisa berujung pada pelanggaran hukum yang serius, seperti aturan di dalam Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE).

4. Tekanan Teman Sebaya (*Peer Pressure*) dan Budaya Ikut-ikutan yang Salah

Pada usia remaja, keinginan untuk dianggap keren, kompak, dan diterima oleh geng atau lingkaran pertemanan yang populer sangatlah kuat. Hal inilah yang memicu munculnya budaya ikut-ikutan yang salah di media sosial. Ketika ada satu siswa populer memulai untuk memojokkan siswa lain di grup seangkatan, teman-teman dalam kelompoknya cenderung ikut menekan tombol *like*, membagikan ulang unggahan, atau ikut menambahkan komentar kasar (misalnya, ikut mengetik "*wkwkwk bener banget*"). Banyak siswa yang sebenarnya tahu bahwa tindakan tersebut salah dan menyakiti hati, namun ketakutan akan menjadi target korban berikutnya membuat sebagian dari mereka memilih berpihak kepada pelaku, sementara sebagian lainnya memilih pasif dan diam. Minimnya keberanian siswa untuk mengambil peran aktif sebagai pembela korban (*active bystander*) membuat rantai perundungan siber ini menjadi semakin sulit diputus.

5. Keterbatasan Sistem Pengawasan dari Pihak Sekolah dan Orang Tua

Aktivitas digital siswa yang terjadi di luar jam sekolah, di ruang obrolan pribadi yang terkunci, atau melalui akun-akun samaran, membuat pihak guru dan orang tua menemui jalan buntu dalam hal pengawasan langsung. Orang tua sering kali merasa tenang ketika melihat anaknya diam di dalam kamar memegang ponsel, mengira mereka sedang belajar atau menonton hiburan. Kenyataannya, sang anak mungkin saja sedang menangis tertekan karena diserang di ruang digital, atau justru sedang asyik menjadi pelaku cyberbullying. Metode penegakan disiplin tradisional di sekolah seperti teguran lisan terbukti sudah tidak mampu lagi menjangkau dan menyelesaikan akar permasalahan ini. Oleh sebab itu, sekolah sangat membutuhkan sebuah program intervensi baru yang bersifat preventif, edukatif, dan mampu mendorong partisipasi siswa agar mereka sendiri yang menjadi agen pencegah perundungan bagi teman sebayanya.

6. Eskalasi Konflik Digital yang Berpotensi Memicu Konflik Nyata di Sekolah

Permasalahan faktual yang terjadi di ruang digital ini pada akhirnya tidak berdiri sendiri di dalam layar gawai, melainkan memiliki dampak langsung pada

dinamika sosial harian siswa. Gesekan, sindiran menggunakan second account, maupun pengucilan digital yang dialami oleh siswa kelas VIII SMPK Santa Maria 1 Malang terbukti berpotensi kuat memicu konflik nyata di lingkungan sekolah, seperti ketegangan di kelas, terbentuknya kubu-kubuan (geng), hingga aksi saling diam saat kerja kelompok fisik. Pola edukasi konvensional yang satu arah terbukti belum mampu menyentuh aspek kesadaran praktis siswa.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di SMPK Santa Maria 1 Malang. Mitra sasaran dalam program ini adalah siswa-siswi kelas VIII, dengan total peserta yang terlibat aktif sebanyak 80 siswa. Mengingat pesertanya adalah anak SMP yang membutuhkan cara belajar yang tidak membosankan, kegiatan ini dirancang dengan metode pendidikan masyarakat yang melibatkan peran aktif siswa. Agar pelaksanaan program berjalan terstruktur dan hasilnya bisa diukur dengan jelas, rangkaian kegiatan dibagi menjadi empat tahapan utama, yaitu:

a. Pengukuran Pemahaman Awal (*Pre-test*):

Tahap pertama sebelum pemaparan materi dimulai adalah memberikan *pre-test* secara daring kepada seluruh peserta. Langkah ini sangat penting untuk mengetahui sejauh mana pemahaman dasar siswa mengenai etika bermedia sosial dan apa saja yang termasuk dalam *cyberbullying*. Melalui *pre-test* ini, tim pelaksana dapat melihat bagian materi mana yang belum dipahami oleh siswa, sehingga fokus penjelasan nanti bisa lebih pas sasaran. Hasil *pre-test* ini juga menjadi data nilai awal siswa sebelum mereka mendapatkan materi.

b. Pemaparan Materi Seminar berupa Studi Kasus (*Study Case*):

Tahap kedua adalah kegiatan utama yang dilaksanakan secara tatap muka (*luring*) di sekolah. Karena audiensnya adalah anak usia remaja yang mudah bosan jika hanya mendengarkan ceramah biasa, tim pelaksana menggunakan konsep



"belajar sambil bermain". Materi tentang etika digital tidak hanya dijelaskan secara teori, tetapi dikemas dalam bentuk pembahasan contoh kasus nyata (*study case*) yang sering terjadi di media sosial. Siswa diajak berdiskusi tentang bagaimana cara merespons dan mencegah kejadian *bullying* di dunia maya. Agar suasana semakin seru dan menyenangkan, pemaparan kasus ini digabungkan dengan permainan kuis interaktif menggunakan platform web Quizizz. Cara ini terbukti sangat efektif untuk memancing antusiasme dan membuat seluruh siswa berpartisipasi aktif dalam kegiatan.

c. Pengukuran Pemahaman Akhir (*Post-test*):

Setelah rangkaian pemaparan materi dan kuis interaktif selesai, tahap ketiga adalah memberikan *post-test* secara daring kepada para siswa. Pertanyaan di dalam *post-test* dibuat selaras dengan *pre-test* agar hasilnya bisa dibandingkan secara akurat. Tujuan dari tahap ini adalah untuk melihat apakah ada peningkatan pemahaman dan perubahan sudut pandang siswa setelah mengikuti seminar. Dengan membandingkan selisih nilai *pre-test* dan *post-test*, tim pelaksana bisa membuktikan dengan angka (data kuantitatif) bahwa metode edukasi yang diberikan benar-benar efektif untuk membangun karakter siswa yang *anti-bullying*.

d. Refleksi dan Wawancara Evaluasi:

Tahap terakhir yang dilakukan setelah seluruh rangkaian acara inti selesai adalah sesi refleksi dua arah, yang melibatkan siswa dan pihak sekolah. Pertama, tim pelaksana mengumpulkan data refleksi dari siswa melalui pengisian kuesioner lembar refleksi berbasis *Google Form*. Langkah ini bertujuan untuk mengonfirmasi sejauh mana siswa secara praktis menyadari dampak psikologis dari komentar negatif serta tingkat penumbuhan empati mereka di ruang maya setelah mendapatkan intervensi. Kedua, tim pelaksana melakukan wawancara langsung dengan guru penanggung jawab di SMPK Santa Maria 1 Malang. Sesi wawancara ini bertujuan untuk meminta tanggapan, penilaian, serta masukan dari pihak sekolah mengenai kelancaran acara dan perubahan sikap awal yang teramati pada siswa. Melalui kombinasi data refleksi ini, tim pelaksana dapat menyusun evaluasi yang

komprehensif agar program edukasi literasi digital dan pencegahan *bullying* di sekolah tersebut dapat terus diterapkan secara berkelanjutan.

Secara teknis, keseluruhan kegiatan pengabdian ini dilaksanakan dengan mengambil lokasi di SMPK Santa Maria 1 Malang. Rangkaian acara luring berlangsung pada pagi hari mulai pukul 08.00 hingga 12.00 WIB, dengan total durasi pelaksanaan selama 4 jam. Untuk teknik pengumpulan data, tim pelaksana menggunakan kuesioner daring berbasis *Google Form* pada pengisian *pre-test*, *post-test*, dan refleksi siswa, platform web *Quizizz* untuk merekam data kuis interaktif (penilaian formatif), serta metode wawancara langsung dengan pihak guru untuk data penguat refleksi. Sementara itu, teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kuantitatif sederhana, yaitu dengan menghitung dan membandingkan selisih nilai rata-rata antara hasil *pre-test* dan *post-test* serta persentase hasil respons kuesioner refleksi siswa untuk melihat keefektifan program. Data tambahan yang diperoleh dari hasil wawancara dengan guru kemudian dianalisis secara kualitatif untuk melengkapi evaluasi kelancaran acara.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian ini berfokus pada penerapan etika bermedia sosial sebagai langkah antisipasi sekaligus fondasi dalam membangun karakter siswa yang anti-*bullying*. Untuk mengukur efektivitas pemahaman siswa terkait materi yang diberikan, evaluasi dilakukan secara kuantitatif melalui tiga tahapan tes. Tes ini berisi 20 soal pertanyaan yang mengukur pemahaman konsep literasi digital, jejak digital, kesopanan digital (*digital civility*), empati, serta kontrol emosi. Tahapan evaluasi meliputi penilaian awal (*pre-test*), penilaian formatif berbasis *Quizizz* yang dilakukan tepat setelah pemaparan materi, dan penilaian akhir (*post-test*).

Dalam proses pengumpulan data, terjadi perubahan jumlah respons valid (*N*) akibat dinamika teknis di lapangan, seperti kendala koneksi internet (*disconnect*) pada tahap *Quizizz* serta adanya data ganda (*double-submit*) pada *Google Form*. Setelah dilakukan proses pembersihan data (*data cleaning*), hasil analisis deskriptif dari respons valid di setiap tahapan disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Analisis

Tahapan Evaluasi	Jumlah Siswa Valid (N)	Nilai Minimum	Nilai Maksimum	Rata-Rata (Mean)
Pre-test	76	70,00	100,00	96,33
Quizizz	74	45,00	100,00	94,86
Post-test	73	65,00	100,00	97,05

Berdasarkan Tabel 1, terlihat bahwa secara wawasan, pemahaman dasar siswa mengenai etika bermedia sosial sudah berada pada kategori yang sangat memuaskan, dengan nilai rata-rata *pre-test* mencapai 96,33. Menariknya, pada tahap tes menggunakan Quizizz, terjadi sedikit penurunan rata-rata nilai menjadi 94,86. Penurunan sementara ini mengindikasikan variasi respons siswa ketika dihadapkan pada tekanan waktu (*time limit*) dan suasana yang kompetitif. Menurut Larasati et al. (2025), pemahaman literasi digital yang seutuhnya tidak hanya sebatas tingginya pengetahuan kognitif, melainkan juga kemampuan remaja untuk tetap konsisten menerapkan etika bermedia sosial meskipun sedang berada dalam situasi interaksi digital yang serba cepat dan menekan. Namun, setelah suasana kembali stabil pada tahap *post-test*, nilai rata-rata siswa kembali meningkat dan mencapai titik tertinggi di angka 97,05.

Temuan kuantitatif ini menghadirkan sebuah diskusi kualitatif yang krusial terkait pembangunan karakter. Tingginya skor siswa di setiap tahapan menunjukkan bahwa mereka sebenarnya sudah sangat memahami apa itu perundungan digital dan bagaimana etika yang benar secara teori. Akan tetapi, realitas di lapangan menunjukkan bahwa tingginya pengetahuan seringkali tidak berbanding lurus dengan perilaku aktual remaja (Hinduja & Patchin, 2019). Pemahaman ini menjadi bukti bahwa fokus utama instansi pendidikan saat ini harus bergeser dari sekadar transmisi informasi mengenai definisi perundungan, menuju pada internalisasi nilai dan simulasi pengendalian emosi. Sinergi yang kuat antara guru, kebijakan sekolah, dan orang tua menjadi kunci utama agar teori etika bermedia sosial yang sudah sangat dipahami siswa ini tidak hanya sekadar bertahan di atas kertas tes, melainkan terwujud menjadi karakter anti-*bullying* yang autentik dalam interaksi keseharian mereka di ruang digital.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dinyatakan mencapai target secara optimal, terbukti dari skor kognitif siswa yang secara konsisten melampaui angka 93 pada seluruh rangkaian tahapan evaluasi. Dampak signifikan dari kegiatan ini adalah terbangunnya kesadaran moral siswa akan pentingnya kontrol diri dan empati, serta kemampuan mereka dalam mengenali batasan tegas antara lelucon dan perundungan siber, termasuk kesadaran akan bahaya penyalahgunaan akun anonim (*second account*). Sebagai rekomendasi untuk menindaklanjuti keterbatasan pengawasan digital oleh pihak guru dan orang tua, sekolah perlu memfasilitasi program lanjutan berupa pembentukan kader "Duta Anti-Bullying" dari kalangan siswa sendiri, sehingga bekal kognitif dan karakter kesopanan digital yang telah terbentuk dari rangkaian evaluasi tersebut dapat terinternalisasi menjadi budaya pengawasan dan perlindungan antarteman sebaya (*peer protection*) yang aktif dan berkelanjutan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya penulis sampaikan kepada pihak SMPK Santa Maria 1 Malang yang telah bersedia menjadi mitra dan memfasilitasi pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini. Secara khusus, apresiasi kami berikan kepada Ibu Kristina Damayanti, S.Si., M.Pd., atas dukungan, arahan, dan kerja samanya sejak tahap perencanaan hingga selesainya program. Kami juga mengucapkan terima kasih kepada Universitas Ma Chung yang telah memberikan ruang dan dukungan melalui *Team Based Project* pada Mata Kuliah Umum Pancasila, sehingga kegiatan pengabdian ini dapat terealisasi dengan baik. Terakhir, penghargaan kami sampaikan kepada seluruh siswa-siswi kelas VIII SMPK Santa Maria 1 Malang atas antusiasme dan partisipasi aktifnya selama rangkaian kegiatan berlangsung, sehingga program edukasi etika digital dan kampanye *anti-bullying* ini dapat berjalan dengan lancar dan sukses.

DAFTAR PUSTAKA

- Hinduja, S., & Patchin, J. W. (2019). Connecting adolescent suicide to the severity of bullying and cyberbullying. *Journal of School Violence*, 18(3), 333–346.
- Kurniawan, B. A., Yudhianto, K. A., Indrayana, S., Sari, B. K., & Ngaisah, S. (2026). Hubungan Antara Penggunaan Media Sosial Dengan Perilaku Bullying di Kalangan Remaja. *Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan*

(JERKIN), 4(3), 18504-18514.

- Larasati, S., Habie, R. O., Aisyah, M. R., Fadel, M., & Sintiawati, R. (2025). Literasi digital dan etika bermedia sosial di kalangan remaja. *Easta Journal of Innovative Community Services*, 3(3), 184–193.
- Man Arfa, A., Lasaiba, D., & Lasaiba, I. (2024). Pemberdayaan Komunitas Sekolah dalam Pengembangan Budaya Antibullying dan Etika Digital di Era Media Sosial. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Arumbai*, 2(2), 230-239.
- Pratama, R. A., & Husniyah, H. (2025). Efektivitas Program Anti Bullying Terhadap Karakter Siswa Di Sekolah Menengah Atas. *Studia Religia: Jurnal Pemikiran dan Pendidikan Islam*, 9(1), 64-72.
- Pratama, R., Opradi, M. M., Rahmadani, S., Lubis, B. S., Putri, F. A., & Riswanto. (2026). Literasi Digital Anti-Cyberbullying Membangun Etika Media Sosial Siswa SMAN 1 Bengkulu. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Nusantara (JPkMN)*, 7(1), 1661-1666.
- Sirait, S., Japina, H., Simanjuntak, H., Sinaga, S., Widia, H., & Ar Razy, M. (2025). STOP BULLYING DAN ETIKA BERKOMUNIKASI. *Jurnal Akademik Pengabdian Masyarakat*, 3(4), 339-352.
- Sufaidah, S., Nashrullah, M. I., Ibrahim, Roofiq, A. A., Wahyu, S. D., Sejati, M. H., Izzulchaq, M. A. K., Wahid, A. N., & Anam, C. (2025). Literasi Digital untuk Pencegahan Bullying dan Pembentukan Karakter Siswa. *INFORMATIKA: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 6(3), 132-137.

