

Upaya Memperkuat Pemahaman Siswa SMK Negeri 1 Mas Ubud, Kabupaten Gianyar, Provinsi Bali mengenai *Cyberbullying* melalui Video Pembelajaran

Anak Agung Gede Adi Mega Putra¹, Helmy Syakh Alam², Ni Made Rai Suartini³,
Kadek Yogi Saputra Arya Kadjar⁴, Harits Syaifullah Shahid⁵, Putu Ayu Eriana Putri⁶

^{1,2,3,4,5,6} Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Informasi dan Desain, Primakara University, Indonesia
*e-mail: gungde@primakara.ac.id, helmy@primakara.ac.id, kadekraisuartini@gmail.com

Abstrak

Permasalahan yang dihadapi siswa SMK Negeri 1 Mas Ubud adalah masih rendahnya pemahaman terkait *cyberbullying*, baik dari segi pengertian, dampak, maupun cara menyikapinya di media sosial. Hal ini ditunjukkan dari masih adanya siswa yang belum mampu membedakan antara perilaku *bullying* dan bercanda di lingkungan digital. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan kesadaran siswa melalui *workshop* edukasi berbasis video pembelajaran interaktif. Kegiatan dilaksanakan dalam bentuk sosialisasi yang meliputi penayangan video, diskusi, *role play*, dan refleksi siswa. Evaluasi dilakukan setelah kegiatan melalui kuesioner online pasca kegiatan, refleksi tertulis, serta testimoni siswa dan guru untuk mengukur tingkat pemahaman dan respon peserta terhadap materi yang diberikan. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa 91,21% siswa memberikan respon positif terhadap pemahaman materi, khususnya terkait *cyberbullying*, etika bermedia sosial, serta langkah penanganannya di lingkungan sekolah. Selain itu, kegiatan ini juga menunjukkan adanya peningkatan kesadaran siswa dalam menggunakan media sosial secara lebih bijak dan bertanggung jawab. Dari sisi keberlanjutan, video pembelajaran yang digunakan telah diunggah ke LMS sekolah sehingga dapat dimanfaatkan kembali sebagai media pembelajaran dan mendukung upaya pencegahan *cyberbullying*. Dengan demikian, kegiatan ini tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa, tetapi juga memberikan dampak pada perubahan sikap serta mendukung peran sekolah dalam menciptakan lingkungan digital yang lebih aman.

Kata kunci: *Cyberbullying*, Design Thinking, Literasi Digital, SMK, Video Pembelajaran Interaktif

Abstract

The problem faced by students at SMK Negeri 1 Mas Ubud is the low level of understanding related to *cyberbullying*, including its definition, impacts, and how to respond to it on social media. This is indicated by the fact that some students are still unable to distinguish between *bullying* and joking in digital environments. This activity aims to improve students' understanding and awareness through an educational workshop based on interactive learning videos. The activity was conducted in the form of a socialization program, including video presentations, discussions, *role play*, and student reflection. Evaluation was carried out after the activity through an online post-activity questionnaire, written reflections, and testimonials from students and teachers to measure participants' understanding and responses to the material. The evaluation results showed that 91.21% of students gave positive responses regarding their understanding of the material, particularly related to *cyberbullying*, digital ethics, and handling strategies within the school environment. In addition, the activity also indicated an increase in students' awareness in using social media more wisely and responsibly. In terms of sustainability, the learning videos used in the activity have been uploaded to the school's LMS, allowing students to access them again as a learning resource and supporting *cyberbullying* prevention efforts. Thus, this activity not only improves students' understanding but also contributes to changes in attitudes and supports the school's role in creating a safer digital environment.

Keywords: *Cyberbullying*, Design Thinking, Digital Literacy, Interactive Learning Video, Vocational High School

1. PENDAHULUAN

Fenomena *cyberbullying* menjadi salah satu permasalahan yang semakin meningkat di kalangan remaja seiring dengan tingginya penggunaan media sosial. Di Indonesia, penetrasi

internet terus mengalami peningkatan, dengan jumlah pengguna mencapai sekitar 210 juta jiwa atau 77% dari total populasi pada tahun 2023, yang menunjukkan bahwa aktivitas digital telah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari masyarakat. Remaja sebagai pengguna aktif media digital seringkali belum memiliki kontrol diri yang baik dalam berinteraksi di dunia maya, sehingga rentan menjadi pelaku maupun korban *cyberbullying*. Hal ini juga didukung oleh penelitian yang menyatakan bahwa remaja merupakan kelompok pengguna media sosial paling aktif dan memiliki kerentanan lebih tinggi terhadap permasalahan digital, termasuk *cyberbullying* (Baranandita & Asfari, 2022). Hinduja dan Patchin (2014) menjelaskan bahwa *cyberbullying* merupakan tindakan agresi yang dilakukan melalui media digital dengan tujuan menyakiti atau merugikan orang lain. Dampak dari perilaku ini tidak hanya bersifat sosial, tetapi juga berdampak pada kondisi psikologis korban seperti kecemasan, stres, hingga depresi, serta dapat mengganggu proses belajar siswa (Kowalski et al., 2014).

Tingginya kasus *cyberbullying* menunjukkan pentingnya literasi digital di kalangan siswa. Literasi digital tidak hanya mencakup kemampuan menggunakan teknologi, tetapi juga kemampuan memahami etika, keamanan, dan tanggung jawab dalam berinteraksi di ruang digital. Fitriani (2021) menegaskan bahwa literasi digital menjadi kompetensi penting bagi generasi muda agar mampu memanfaatkan teknologi secara bijak serta menghindari dampak negatif dari penggunaan media sosial. Selain itu, pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran juga terbukti dapat meningkatkan efektivitas penyampaian materi serta memperluas akses siswa terhadap berbagai sumber belajar (Harefa et al., 2025).

Permasalahan tersebut juga ditemukan di SMK Negeri 1 Mas Ubud sebagai mitra dalam kegiatan pengabdian ini. Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru, diketahui bahwa sebagian besar siswa aktif menggunakan media sosial dalam kehidupan sehari-hari, namun belum sepenuhnya memahami etika dalam berinteraksi di dunia digital. Perilaku yang mengarah pada *cyberbullying*, seperti saling mengejek atau menyebarkan konten negatif, masih sering terjadi meskipun dalam skala ringan. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara tingginya penggunaan media sosial dengan pemahaman literasi digital siswa yang masih terbatas.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa SMK yang cenderung lebih tertarik pada media visual dan praktik langsung. Penggunaan video pembelajaran interaktif dipilih sebagai solusi karena mampu menyajikan materi secara menarik dan kontekstual. Mayer (2005) menjelaskan bahwa kombinasi visual dan audio dapat meningkatkan pemahaman siswa dibandingkan metode konvensional, sedangkan Kay (2012) menyatakan bahwa media video mampu meningkatkan perhatian, motivasi, dan pemahaman siswa melalui penyajian materi yang lebih konkret. Hal ini juga diperkuat oleh penelitian yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis visual dan interaktif mampu meningkatkan pemahaman serta kesadaran siswa terhadap dampak *cyberbullying* dan pentingnya etika bermedia sosial (Alam et al., 2025). Dengan demikian, video pembelajaran interaktif dinilai relevan untuk membantu siswa memahami dampak *cyberbullying* secara lebih nyata.

Berdasarkan uraian tersebut, kegiatan pengabdian ini bertujuan meningkatkan pemahaman siswa SMK Negeri 1 Mas Ubud mengenai *cyberbullying* dan etika bermedia sosial melalui video pembelajaran interaktif yang dikemas dalam *workshop* partisipatif. Selain itu, hasil video pembelajaran yang dikembangkan akan diunggah ke Learning Management System (LMS) sekolah sehingga siswa dapat dengan mudah mengakses materi pembelajaran kapan saja dan di mana saja. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan efektivitas penyampaian materi serta mendukung proses pembelajaran yang lebih fleksibel dan berkelanjutan. Selain itu, kegiatan ini juga bertujuan menumbuhkan kesadaran literasi digital sehingga siswa mampu berperilaku secara bijak dan bertanggung jawab di ruang digital.

2. METODE

Metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian ini adalah *Design Thinking*, yang menempatkan kebutuhan pengguna sebagai pusat pemecahan masalah. Berbeda dengan

pendekatan yang hanya berorientasi pada tampilan, *Design Thinking* menekankan pemahaman yang holistik dan mendalam terhadap pengguna (Rustam, Akbar, & Saputra, 2024). Adapun penerapan kelima tahapannya adalah sebagai berikut: (1) **Empathize** – dilakukan melalui wawancara dengan 10 pihak sekolah (Wakil Kepala Sekolah Bidang Humas, dua Kepala Program Jurusan, Pembina OSIS, 4 siswa kelas 10, dan 3 siswa kelas 11) serta observasi langsung proses belajar mengajar; (2) **Define** – pengolahan data (12-22 November 2025) menggunakan papan kerja Miro mengungkap bahwa masalah utama adalah keterbatasan literasi digital, khususnya pemahaman dan etika dalam menghadapi *cyberbullying*; (3) **Ideate** – solusi yang dihasilkan berupa video pembelajaran interaktif dan *workshop*; (4) **Prototype** – pembuatan tiga video interaktif berisi materi pengenalan *bullying/cyberbullying*, cara mengenali/menyikapi, serta pencegahan; (5) **Test** – uji coba *workshop* pada 23 Desember 2025 yang dihadiri 27 siswa, mencakup pemutaran video, kuis, diskusi, *roleplay*, dan sesi refleksi.

2.1. Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan memakan waktu selama kurang lebih dua bulan yang dilaksanakan pada bulan November dan Desember.

Tabel 1. Jadwal kegiatan

Tahapan	Waktu	Kegiatan
<i>Empathize</i>	07 November 2025 Sampai 10 November 2025	Mewawancarai siswa dan guru
<i>Define</i>	12 November 2025 sampai 22 November 2025	Menentukan masalah dengan merangkum informasi
<i>Ideate</i>	24 November 2025 Sampai 01 Desember 2025	Mengumpulkan ide Solusi
<i>Prototype</i>	03 Desember 2025	Merancang kegiatan <i>workshop</i> interaktif sebagai bentuk penerapan dari solusi yang telah dirancang
<i>Test</i>	23 Desember 2025	Memberikan materi dengan menonton video animasi tentang <i>Bullying</i> dan <i>Cyberbullying</i> , dan bermain <i>Role Play</i>

- a. Hal pertama yang dilakukan adalah melakukan pendekatan melalui tahap *Empathize* dengan sekolah tujuan yaitu SMK Negeri 1 Mas Ubud. Tahap ini bertujuan untuk membangun pemahaman yang mendalam serta empati terhadap pengalaman nyata yang dirasakan oleh warga sekolah. Pendekatan dilakukan melalui wawancara pada tanggal 7 sampai dengan 10 November 2025 dengan beberapa pihak terkait yang terdiri dari Wakil Kepala Sekolah Bidang Hubungan Masyarakat, Kepala Program Jurusan Teknologi, Kepala Program Jurusan Perhotelan, Pembina OSIS, dan 4 orang siswa kelas 10 beserta 3 orang siswa kelas 11. Wawancara dilakukan dengan mengajukan pertanyaan seputar proses belajar mengajar dan kondisi lingkungan sekolah. Dilakukan pengamatan secara langsung

mengenai proses belajar dan mengajar di SMK Negeri 1 Mas Ubud sehingga dapat diidentifikasi masalah yang sedang dialami oleh sekolah.



Gambar 1. Wawancara dengan Kepala Program Jurusan Teknologi



(a)

(b)

Gambar 2. Wawancara dengan Siswa SMK Negeri 1 Mas Ubud (a) Siswa kelas 11 (b) Siswa kelas 10

- b. Pada tahap selanjutnya, dilakukan proses *Define* untuk mengolah dan menganalisis hasil temuan dari tahap empati sebelumnya. Data-data yang dikumpulkan dirangkum guna mengidentifikasi inti masalah yang dihadapi oleh warga SMK Negeri 1 Mas Ubud. Melalui pemetaan masalah ini, ditemukan sebuah sudut pandang utama, yaitu sebagian siswa masih memiliki keterbatasan dalam memahami literasi digital, khususnya dalam penggunaan platform digital serta etika berinteraksi di dunia digital. Dari berbagai solusi yang didapatkan, salah satu ide yang dapat menjadi solusi yaitu pembuatan video pembelajaran interaktif yang berisi materi mengenai *cyberbullying* di dunia digital. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Purwanto dkk. (2024) yang menyatakan bahwa pemanfaatan video dan modul pembelajaran interaktif efektif dalam menjelaskan bahaya *cyberbullying* serta meningkatkan literasi digital siswa SMK. Proses ini dilakukan dari tanggal 12 sampai 22 November 2025.

Miro adalah platform kolaborasi visual berbasis *cloud* yang memungkinkan pengguna membuat papan kerja (*whiteboard*) untuk perencanaan proyek, desain, dan rapat *online*. Dilanjutkan dengan pencarian solusi terbaik yang dapat dilakukan dalam mengurangi atau menyelesaikan masalah dari SMK Negeri 1 Mas Ubud. Dari berbagai solusi yang didapatkan, salah satu ide yang dapat menjadi solusi yaitu pembuatan video pembelajaran interaktif yang berisi materi mengenai *cyberbullying* di dunia digital. Materi yang disajikan dalam video pembelajaran interaktif meliputi pengenalan *bullying* dan *cyberbullying*, cara mengenali dan menyikapi *cyberbullying*, pencegahan *bullying* dan *cyberbullying* di sekolah serta peran dan layanan SMK. memahami konsep *cyberbullying* dengan cara yang lebih

menarik dan mudah dipahami. Selain video interaktif, dibuat juga rangkaian *workshop* pembelajaran.



Gambar 3. Screenshot hasil *defining the problem* Miro

- c. Pada tanggal 23 Desember 2025, kami melaksanakan proyek *workshop* ini di SMK Negeri 1 Mas Ubud, yang dihadiri oleh 27 orang siswa. Selama kegiatan berlangsung, siswa terlihat antusias mengikuti setiap sesi yang diberikan, mulai dari pemaparan materi, pemutaran video pembelajaran, hingga diskusi dan simulasi kasus yang berkaitan dengan *cyberbullying*.

Alur pelaksanaan *workshop* ini yaitu sebagai berikut :

1. Pembukaan Kegiatan yaitu kegiatan dimulai dengan perkenalan tim dan penjelasan singkat mengenai tujuan *workshop*. Siswa kemudian diberikan pengantar mengenai *bullying* dan *cyberbullying* agar memiliki pemahaman awal sebelum masuk ke materi utama dengan durasi 10 menit.
2. Penayangan Video pembelajaran interaktif yaitu siswa menonton tiga video pembelajaran yang berisi materi mengenai pengenalan *bullying* dan *cyberbullying* 20 menit, cara mengenali serta menyikapi *cyberbullying* 20 menit, dan pencegahan *bullying* di lingkungan sekolah 20 menit. Selama pemutaran video, siswa juga diajak menjawab beberapa kuis singkat untuk mengetahui sejauh mana pemahaman mereka terhadap materi yang disampaikan. Kegiatan ini dilakukan agar siswa dapat memahami materi secara lebih menarik dan interaktif.



Gambar 4. Penayangan Video interaktif

3. Diskusi dan *Roleplay* yaitu siswa berdiskusi dalam kelompok kecil mengenai contoh kasus *cyberbullying* yang pernah mereka lihat di media sosial atau lingkungan sekolah. Beberapa siswa juga mencoba melakukan simulasi sederhana untuk menunjukkan cara menyikapi situasi *cyberbullying*.



Gambar 5. *Roleplay*

4. Siswa dan *Sharing Session* yaitu siswa diminta menuliskan pengalaman pribadi atau pengalaman yang pernah mereka lihat terkait *cyberbullying* dalam bentuk surat refleksi dengan durasi 30 menit.



Gambar 6. *Sharing Session* (a) Penyampaian *Sharing Session* (b) Pembagian Kertas

5. *Workshop* ini diakhiri dengan sesi foto bersama siswa sebagai dokumentasi hasil pelaksanaan kegiatan di SMK Negeri 1 Mas Ubud.



Gambar 7. Foto bersama setelah kegiatan

2.2 Evaluasi

Evaluasi kegiatan dilakukan menggunakan dua teknik pengumpulan data, yaitu kuesioner dan wawancara. Kuesioner digunakan untuk memperoleh data kuantitatif terkait tingkat pemahaman, persepsi, dan sikap siswa setelah mengikuti kegiatan, sedangkan wawancara digunakan untuk menggali data kualitatif berupa testimoni peserta terhadap pelaksanaan kegiatan.

Instrumen kuesioner terdiri dari 31 item pernyataan kuantitatif yang terbagi ke dalam enam aspek, yaitu: (1) tingkat pemahaman siswa terhadap *cyberbullying*, (2) pemahaman etika bermedia sosial, (3) pemahaman layanan bimbingan konseling, (4) penilaian efektivitas video pembelajaran, (5) dampak kegiatan sosialisasi dan roleplay, serta (6) sikap dan kesadaran setelah kegiatan. Kuesioner disusun menggunakan skala Likert 4 poin, dengan kategori: 1 = sangat tidak setuju, 2 = tidak setuju, 3 = setuju, dan 4 = sangat setuju. Penggunaan skala ini bertujuan untuk menghindari pilihan netral sehingga responden memberikan penilaian yang lebih tegas.

Data kuesioner dianalisis menggunakan dua pendekatan, yaitu perhitungan rata-rata (mean) dan persentase respon positif. Nilai mean dihitung dengan menjumlahkan seluruh skor responden pada setiap item, kemudian dibagi dengan jumlah responden. Selanjutnya, nilai tersebut dikonversi ke dalam bentuk persentase dengan membagi rata-rata (mean) dengan skala tertinggi yaitu 4 lalu dikalikan dengan 100%. Lalu pendekatan yang kedua yaitu persentase respon positif yang diperoleh dari jumlah responden yang memilih kategori *setuju* dan *sangat setuju*, kemudian dibandingkan dengan jumlah total responden dan dikalikan dengan 100%.

Sementara itu, data wawancara digunakan untuk melengkapi hasil kuesioner dengan memberikan gambaran yang lebih mendalam mengenai pengalaman dan persepsi peserta selama mengikuti kegiatan. Wawancara dilakukan secara langsung kepada beberapa perwakilan peserta dengan pendekatan semi-terstruktur, sehingga responden dapat menyampaikan pendapat, kesan, serta saran secara lebih bebas. Hasil wawancara kemudian dianalisis secara deskriptif dengan mengelompokkan tema-tema utama yang muncul, seperti pemahaman terhadap materi, ketertarikan terhadap media pembelajaran, serta dampak kegiatan terhadap sikap dan perilaku siswa.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah kegiatan *workshop* dilaksanakan, diperoleh data hasil evaluasi yang digunakan untuk melihat dampak kegiatan terhadap pemahaman siswa. Data tersebut kemudian dianalisis untuk memberikan gambaran yang lebih jelas terkait efektivitas kegiatan yang telah dilakukan.

3.1 Hasil

Data kuesioner dikumpulkan setelah kegiatan *workshop* selesai dilaksanakan. Seluruh siswa yang mengikuti kegiatan diminta untuk mengisi kuesioner secara online melalui *Google Formulir*. Kuesioner ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi *cyberbullying* serta menilai efektivitas kegiatan yang telah dilakukan. Kuesioner disusun menggunakan skala Likert 1-4 (Sangat tidak setuju sampai sangat setuju). Data yang diperoleh kemudian diolah melalui beberapa tahapan. Pertama, dilakukan perhitungan rata-rata (*mean*) untuk setiap item pernyataan dengan menjumlahkan seluruh skor responden kemudian dibagi dengan jumlah responden. Untuk memudahkan interpretasi, nilai *mean* tersebut kemudian dikonversi ke dalam bentuk persentase dengan membandingkan terhadap skor maksimum skala Likert yaitu (4).

Selanjutnya digunakan pendekatan persentase respon positif, yaitu penggabungan jawaban Setuju (3) dan Sangat Setuju (4), kemudian dibandingkan dengan total responden. Pendekatan ini bertujuan untuk melihat sejauh mana tingkat penerimaan atau persetujuan responden terhadap pernyataan yang diajukan. Skor akhir pada setiap aspek merupakan hasil rata-rata jawaban responden yang kemudian dikonversi ke dalam bentuk persentase untuk memudahkan interpretasi data.

Tabel 2. Hasil Persentase Respon Positif Siswa

Aspek	Skor Akhir
Tingkat Pemahaman Siswa Terhadap <i>Cyberbullying</i>	93.65%
Pemahaman Etika Bermedia Sosial	93.52%
Pemahaman Layanan Bimbingan Konseling	85.19%
Penilaian Efektivitas Video Pembelajaran	91.53%
Dampak Kegiatan Sosialisasi dan <i>Roleplay</i>	88.89%
Sikap dan Kesadaran Setelah Kegiatan	94.45%

Hasil kuesioner menunjukkan bahwa seluruh aspek yang diukur memiliki nilai di atas 85%, dengan nilai tertinggi pada aspek sikap dan kesadaran setelah kegiatan sebesar 94,45%, serta nilai terendah pada aspek pemahaman layanan bimbingan konseling sebesar 85,19%. Secara umum, data ini menunjukkan bahwa siswa memberikan respon positif terhadap materi dan kegiatan yang telah dilaksanakan. Hasil ini juga sejalan dengan penggunaan kuesioner skala Likert yang umum digunakan untuk melihat kecenderungan respon dan persepsi peserta terhadap suatu kegiatan (Kalatasik et al., 2024).



Gambar 8. Testimoni Siswa Mengenai Kegiatan (a) Testimoni Siswa 1 Dwik (b) Testimoni Siswa 2 Dewa Ayu

Hasil kuesioner menunjukkan bahwa siswa memiliki tingkat pemahaman yang tinggi terhadap *cyberbullying*. Temuan ini diperkuat oleh hasil wawancara dengan siswa, dimana Dwi (wawancara, 23 Desember 2025) menyatakan bahwa kegiatan ini penting karena masih banyak remaja yang belum dapat membedakan antara bullying dan *cyberbullying*. Hal serupa juga diungkapkan oleh Dewa Ayu (wawancara, 23 Desember 2025) yang merasa terbantu dalam memahami perbedaan antara bullying dan bercanda yang sebelumnya sering disalahartikan.

Temuan tersebut juga diperkuat oleh hasil wawancara dengan guru bimbingan dan konseling. Ibu Lasmitha selaku Kepala BK SMK Negeri 1 Mas Ubud (wawancara, 23 Desember 2025) menyatakan bahwa kegiatan ini memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan pemahaman siswa terkait *cyberbullying* serta mendorong siswa untuk lebih bijak dalam menggunakan media sosial. Selain itu, kegiatan ini juga dinilai mampu meningkatkan empati siswa, sikap saling menghargai, serta keberanian dalam menolak dan melaporkan tindakan bullying maupun *cyberbullying* di lingkungan sekolah.



Gambar 9. Testimoni Bu Lasmitha Guru BK

Dengan demikian, hasil kuesioner dan wawancara menunjukkan bahwa kegiatan yang dilaksanakan tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa secara kognitif, tetapi juga memberikan dampak terhadap sikap dan perilaku sosial siswa. Selain itu, sebagai bentuk keberlanjutan kegiatan, video pembelajaran yang digunakan dalam *workshop* juga diunggah ke LMS sekolah. Hal ini memungkinkan siswa untuk mengakses kembali materi secara mandiri di luar kegiatan, sehingga pembelajaran tidak hanya berlangsung saat *workshop* saja.

3.2 Pembahasan

Berdasarkan hasil pada Tabel 2, terlihat bahwa siswa memiliki tingkat pemahaman yang baik setelah mengikuti kegiatan *workshop*. Nilai pada setiap aspek menunjukkan respon positif, terutama pada pemahaman *cyberbullying*, etika bermedia sosial, serta sikap dan kesadaran setelah kegiatan. Namun demikian, hasil ini perlu dipahami sebagai gambaran pemahaman setelah kegiatan, bukan peningkatan yang diukur secara langsung, karena tidak terdapat data awal (*baseline*) sebagai pembandingan. Oleh karena itu, hasil yang diperoleh lebih menunjukkan bahwa kegiatan *workshop* mampu memperkuat pemahaman siswa terhadap materi yang diberikan.

Jika dilihat lebih dalam, tingginya nilai pada aspek pemahaman dan sikap menunjukkan bahwa materi yang disampaikan relevan dengan kondisi siswa saat ini. Siswa tidak hanya memahami konsep *cyberbullying*, tetapi juga mulai menyadari pentingnya bersikap bijak dalam menggunakan media sosial. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan yang dilakukan tidak hanya memberikan pengetahuan, tetapi juga membentuk kesadaran dan pola pikir siswa dalam menghadapi permasalahan di lingkungan digital.

Penggunaan video pembelajaran interaktif menjadi salah satu faktor utama yang mendukung keberhasilan kegiatan ini. Video membantu menyampaikan materi secara lebih menarik melalui kombinasi visual dan audio, sehingga siswa lebih mudah memahami isi materi. Selain itu, adanya kuis di sela-sela video juga membuat siswa lebih aktif dan fokus selama pembelajaran. Hal ini sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa media video pembelajaran dapat meningkatkan minat, keterlibatan, dan pemahaman siswa (Saraswati, Iksam, & Hidayat, 2025). Selain itu, penggunaan media pembelajaran berbasis digital juga terbukti dapat meningkatkan literasi serta hasil belajar siswa (Saputra, Islam, & Iswinarti, 2025).

Selain itu, metode pembelajaran interaktif seperti diskusi dan *role play* juga memberikan kontribusi yang cukup besar. Melalui *role play*, siswa dapat memahami situasi *cyberbullying* secara lebih nyata dengan melihat dari berbagai sudut pandang, seperti korban, pelaku, dan saksi. Hal ini membantu siswa untuk tidak hanya memahami materi secara teori, tetapi juga merasakan

langsung dampak dari perilaku tersebut. Metode ini terbukti efektif dalam meningkatkan empati dan pemahaman siswa karena melibatkan pengalaman langsung dalam proses pembelajaran (Fazry & Apsari, 2021).

Dari sisi keberlanjutan, kegiatan ini juga memberikan dampak jangka panjang melalui pemanfaatan LMS sekolah. Video pembelajaran yang telah digunakan diunggah sehingga dapat diakses kembali oleh siswa kapan saja. Hal ini memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri dan memperkuat pemahaman mereka setelah kegiatan berlangsung. Selain itu, dukungan dari pihak sekolah dan guru juga menjadi faktor penting dalam menjaga keberlanjutan edukasi terkait *cyberbullying*, sehingga siswa dapat terus menerapkan pengetahuan dan sikap yang telah diperoleh dalam kehidupan sehari-hari.

3.3 Evaluasi

Secara keseluruhan, kegiatan *workshop* berjalan dengan efektif dan sesuai dengan target yang telah direncanakan. Kegiatan berhasil dilaksanakan di SMK Negeri 1 Mas Ubud dengan jumlah peserta sebanyak 27 siswa. Selain itu, hasil kuesioner menunjukkan mayoritas peserta memberikan respon positif terhadap kegiatan yang dilaksanakan, yang diperkuat oleh testimoni siswa dan guru pendamping. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan yang dilakukan mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi *cyberbullying* secara signifikan.

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa kegiatan yang dilaksanakan berjalan secara efektif dalam meningkatkan pemahaman dan kesadaran siswa terkait *cyberbullying*. Hal ini ditunjukkan dari tingginya persentase respon positif pada seluruh aspek yang diukur, serta hasil post-test yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa telah memahami materi yang diberikan setelah kegiatan berlangsung. Efektivitas kegiatan ini juga didukung oleh hasil penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa pendekatan edukatif melalui sosialisasi dan pembelajaran interaktif dapat meningkatkan pemahaman serta kesadaran siswa dalam menghadapi *cyberbullying* (Andriani et al., 2024). Oleh karena itu, metode yang digunakan dalam kegiatan ini dinilai tepat dan relevan untuk diterapkan dalam upaya pencegahan *cyberbullying* di lingkungan sekolah.

Namun demikian, pelaksanaan kegiatan ini masih menghadapi beberapa kendala. Salah satunya adalah keterbatasan waktu pelaksanaan yang menyebabkan penyampaian materi belum dapat dilakukan secara lebih mendalam pada setiap indikator. Selain itu, meskipun telah dilakukan post-test sebagai bentuk evaluasi, kegiatan ini belum dilengkapi dengan pre-test, sehingga peningkatan pemahaman siswa belum dapat dibandingkan secara kuantitatif sebelum dan sesudah kegiatan.

Oleh karena itu, diperlukan tindak lanjut berupa pengembangan kegiatan serupa secara berkelanjutan dengan durasi yang lebih optimal, serta penggunaan metode evaluasi yang lebih komprehensif, seperti penerapan pre-test dan post-test, agar dampak kegiatan dapat diukur secara lebih akurat dan mendalam di masa mendatang.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan, program pengabdian kepada masyarakat di SMK Negeri 1 Mas Ubud telah berjalan dengan baik dan sesuai dengan tujuan yang direncanakan. Melalui pendekatan *Design Thinking*, kegiatan ini berhasil mengidentifikasi permasalahan rendahnya pemahaman siswa terkait *cyberbullying* dan literasi digital, serta menghadirkan solusi berupa video pembelajaran interaktif yang relevan dengan karakteristik siswa.

Pelaksanaan *workshop* menunjukkan bahwa siswa memiliki keterlibatan dan antusiasme yang tinggi selama kegiatan berlangsung. Penggunaan video pembelajaran interaktif dinilai efektif dalam membantu siswa memahami materi secara lebih jelas, kontekstual, dan menarik, sehingga mendukung tercapainya tujuan peningkatan pemahaman mengenai *cyberbullying* dan etika bermedia sosial.

Selain memberikan manfaat bagi siswa dalam meningkatkan pemahaman dan kesadaran literasi digital, kegiatan ini juga memberikan kontribusi bagi sekolah sebagai alternatif media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan secara berkelanjutan. Namun demikian, kegiatan ini

masih memiliki keterbatasan, di antaranya evaluasi yang dilakukan berbasis persepsi siswa serta pelaksanaan kegiatan yang bersifat jangka pendek, sehingga belum dapat mengukur perubahan perilaku secara mendalam.

Oleh karena itu, diperlukan tindak lanjut berupa penguatan program edukasi secara berkelanjutan serta pengembangan media pembelajaran yang lebih variatif agar dampak yang dihasilkan dapat lebih optimal dalam jangka panjang.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terimakasih kepada SMK Negeri 1 Mas Ubud, terutama kepada anggota pengurus OSIS sebagai peserta yang terlibat langsung dalam kegiatan *workshop* ini, juga kepada Kepala sekolah, kepala program, guru serta staf yang bersedia memberikan informasi serta izin berkegiatan di lokasi sekolah. Ucapan terimakasih juga kami ucapkan kepada Primakara *University*, terutama kepada dosen pembimbing yang senantiasa memberikan bimbingan, solusi dan ide dalam proses pengerjaan *workshop* ini. Semoga dengan diadakannya kegiatan ini maka semakin banyak ilmu dan informasi yang tersebar mengenai literasi digital terutama pemahaman mengenai *bullying* dan *cyberbullying* sehingga tercipta lingkungan sekolah yang aman dan nyaman untuk anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Alam, H. S., Putra, A. A. G. A. M., Adelia Devananda, N. M., Triana Putri, I. G. A., & Yoga Pradnyana, I. P. G. (2025b). Pemanfaatan media digital dalam rekrutmen tutor di bimbel dengan LinkedIn. *Joong-Ki: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(3), 605–609.
- Alam, H. S., Putra, A. A. G. A. M., Dhita Aditya, I. P. Y., Darmayasa Tangkas, I. N. G., & Nik Eka Nanda, I. W. (2025a). Pemanfaatan media visual dalam pembelajaran numerasi di SDN No. 1 Tuban. *Joong-Ki: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(3), 804–811.
- Andriani, A., Bramasta, D., & Fathoni, A. (2024). Problematika dan penanganan bullying dan cyberbullying di era digital melalui edukasi guru. *Jurnal Ilmiah Pengabdian kepada Masyarakat*, 7(2), 337–344. <https://doi.org/10.33474/jipemas.v7i2.21726>
- Baranandita, F., & Asfari, N. (2022). Remaja, media sosial, dan cyberbullying: Kajian literatur. *Flourishing Journal*, 2(10), 650–655. <https://doi.org/10.17977/um070v2i102022p650-655>
- Fazry, L., & Apsari, N. C. (2021). Pengaruh media sosial terhadap perilaku cyberbullying di kalangan remaja. *Jurnal Penelitian dan Pengabdian Sosial*, 2(1), 28–36. <https://doi.org/10.24198/jppm.v2i1.33435>
- Fitriani, Y. (2021). Pemanfaatan media sosial sebagai media penyajian konten edukasi atau pembelajaran digital. *Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research*, 5(4), 1006–1013. <https://doi.org/10.52362/jisamar.v5i4.609>
- Harefa, H., Pasaribu, I. M., Khulzannah, M., Haloho, E., Balan, B. M. S., & Garamba, A. K. (2025). Penguatan literasi digital sebagai upaya pencegahan cyberbullying pada siswa SMA Negeri 12 Medan. *Altifani: Jurnal Pengabdian Masyarakat Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah*, 5(2), 29–43. <https://doi.org/10.32939/altifani.v5i2.6276>
- Hinduja, S., & Patchin, J. W. (2018). *Cyberbullying: Identification, prevention, and response*. Cyberbullying Research Center.
- Kay, R. H. (2012). Exploring the use of video podcasts in education: A comprehensive review of the literature. *Computers in Human Behavior*, 28(3), 820–831. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2012.01.011>
- Kowalski, R. M., Giumetti, G. W., Schroeder, A. N., & Lattanner, M. R. (2014). Bullying in the digital age: A critical review and meta-analysis of cyberbullying research among youth.

- Psychological Bulletin, 140(4), 1073–1137. <https://doi.org/10.1037/a0035618>
- Mayer, R. E. (Ed.). (2005). *The Cambridge handbook of multimedia learning*. Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/CB09780511816819>
- Purwanto, P., Pudoli, A., Hardjianto, M., Yulianawati, Y., Setiono, D., & Wahyuningsih, S. (2024). Peran edukasi dalam mengurangi cyberbullying di kalangan pelajar SMK Kebangsaan. *KRESNA: Jurnal Riset dan Pengabdian Masyarakat*, 4(2), 241–248.
- Rustam, R., Akbar, A., & Saputra, S. (2024). Design thinking dalam pembelajaran berdiferensiasi bahasa Indonesia mahasiswa program pendidikan profesi guru di SMA. *Semantik*, 13(1), 43–56.
- Saputra, W., Islam, F., & Iswinarti, I. (2025). Pengaruh media sosial terhadap perilaku remaja. *Journal of Comprehensive Science (JCS)*, 4(1), 18–27. <https://doi.org/10.59188/jcs.v4i1.2956>
- Saraswati, R. P., & Hidayat, T. (2025). Penerapan media video pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar PPKn siswa kelas III SDN 008 Sungai Kunjang. *TUNAS: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 2, 31–43.
- Ulfah, S., Hermina, H., & Huda, M. (2024). Desain instrumen evaluasi yang valid dan reliabel dalam pendidikan Islam menggunakan skala Likert. *Jurnal Pendidikan Islam*, 856–857.