

Penguatan Literasi Digital untuk Pencegahan Cyberbullying bagi Generasi Z melalui Sosialisasi, Pelatihan Interaktif, dan Pendampingan di Kota Serang, Provinsi Banten

Ronny Yudhi Septa Priana^{*1}, Nguyen Minh Tri², Rina Fitriana³

¹Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Indonesia

²Faculty of International Relations & Communications, Ho Chi Minh City University of Foreign Languages - Information Technology, Vietnam

³Politeknik Sahid, Jakarta, Indonesia

*e-mail: ronny.yudhi@untirta.ac.id¹, trinm@hufilit.edu.vn², rinafitriana@polteksahid.ac.id³

Abstrak

Perkembangan teknologi digital menghadirkan dampak positif sekaligus tantangan serius, salah satunya meningkatnya kasus cyberbullying di kalangan generasi muda. Fenomena ini menjadi ancaman nyata bagi kesejahteraan psikologis dan sosial remaja, sehingga diperlukan langkah preventif yang sistematis. Program pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan memperkuat literasi digital Generasi Z di Kota Serang melalui pendekatan edukatif dan partisipatif. Kegiatan dilaksanakan dalam tiga tahap, yaitu sosialisasi, pelatihan interaktif, dan pendampingan daring yang melibatkan 40 peserta dari pengurus OSIS dan komunitas mahasiswa. Materi kegiatan berfokus pada empat pilar literasi digital Kementerian Komunikasi dan Informatika, yaitu etika digital, budaya digital, keamanan digital, dan keterampilan digital. Metode pelatihan menggunakan case-based learning dengan studi kasus nyata cyberbullying di Indonesia untuk meningkatkan kemampuan analisis, empati, dan tanggung jawab peserta dalam bermedia digital. Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan pemahaman peserta pada seluruh aspek literasi digital dengan rentang peningkatan 29–37% berdasarkan hasil pre-test dan post-test. Peserta juga menunjukkan perubahan sikap terhadap perilaku cyberbullying serta menghasilkan kampanye digital kreatif bertema “Stop Cyberbullying” yang disebarluaskan melalui media sosial. Program ini terbukti efektif dalam membentuk generasi muda yang kritis, bijak, dan beretika dalam menggunakan ruang digital, sekaligus melahirkan kader literasi digital yang berperan sebagai duta anti-cyberbullying di komunitasnya. Dengan demikian, literasi digital dapat menjadi strategi preventif berkelanjutan untuk membangun ekosistem digital yang sehat, aman, dan bertanggung jawab.

Kata kunci: Cyberbullying, Generasi Z, Kota Serang, Literasi Digital, Pengabdian Masyarakat

Abstract

The development of digital technology brings both positive impacts and serious challenges, one of which is the increasing prevalence of cyberbullying among young people. This phenomenon poses a real threat to adolescents' psychological and social well-being, thus requiring systematic preventive efforts. This community service program aims to strengthen the digital literacy of Generation Z in Serang City through an educational and participatory approach. The program consisted of three stages: socialization, interactive training, and online mentoring, involving 40 participants from student councils (OSIS) and student communities. The materials were based on the four pillars of digital literacy established by the Indonesian Ministry of Communication and Information Technology, namely digital ethics, digital culture, digital security, and digital skills. A case-based learning method was applied using real cyberbullying cases in Indonesia to enhance participants' analytical, empathetic, and responsible behavior in digital media. The evaluation results showed an improvement in participants' understanding across all aspects of digital literacy, with an increase ranging from 29% to 37% based on pre-test and post-test scores. Participants also demonstrated a positive shift in attitudes toward cyberbullying and produced creative digital campaigns themed “Stop Cyberbullying” disseminated through social media. This program effectively fosters a young generation that is critical, wise, and ethical in navigating the digital space, while producing digital literacy ambassadors who serve as anti-cyberbullying agents within their communities. Therefore, digital literacy can serve as a sustainable preventive strategy for building a healthy, safe, and responsible digital ecosystem.

Keywords: Community Service, Cyberbullying, Digital Literacy, Generation Z, Serang City

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pada era digital menghadirkan transformasi besar dalam kehidupan masyarakat, khususnya generasi muda. Generasi Z (lahir 1997–2012) tumbuh bersamaan dengan percepatan perkembangan internet, media sosial, dan perangkat digital sehingga dikenal sebagai digital native. Laporan Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia [1] menunjukkan bahwa kelompok usia ini merupakan pengguna internet terbesar di Indonesia dengan tingkat penetrasi mencapai 87,80%. Tingginya keterhubungan digital ini memberikan banyak peluang, mulai dari akses pengetahuan, pengembangan kreativitas, hingga partisipasi dalam ruang publik. Namun, keterhubungan yang masif juga menghadirkan risiko serius berupa penyalahgunaan media digital yang berdampak negatif pada perkembangan psikososial remaja.

Fenomena yang kian mengemuka adalah cyberbullying. Bentuk perundungan digital ini mencakup pelecehan verbal, penyebaran rumor, penghinaan berbasis identitas, hingga doxing atau pembocoran data pribadi di ruang siber. Dampaknya tidak dapat dianggap sepele. Penelitian Rahmawati & Suryana memperlihatkan bahwa korban cyberbullying mengalami stres, depresi, penurunan rasa percaya diri, bahkan kecenderungan menarik diri dari lingkungan sosial [2]. Data tren nasional juga mengindikasikan peningkatan jumlah kasus dari tahun ke tahun [3]. Penelitian Hinduja & Patchin di Amerika Serikat menunjukkan bahwa korban cyberbullying menghadapi risiko lebih tinggi terhadap gangguan kesehatan mental jangka panjang serta penurunan prestasi akademik [4]. Fakta-fakta tersebut menegaskan bahwa cyberbullying merupakan ancaman nyata yang membutuhkan strategi pencegahan sejak dini.

Literasi digital dipandang sebagai salah satu strategi preventif yang efektif dalam mereduksi dampak negatif penggunaan media digital. Gilster mendefinisikan literasi digital sebagai kemampuan memahami dan memanfaatkan informasi melalui teknologi digital, sedangkan UNESCO menekankan bahwa literasi digital merupakan keterampilan abad ke-21 yang meliputi aspek teknis, kognitif, sosial, dan etis [5] [6]. Dalam konteks Indonesia, Kementerian Komunikasi dan Informatika tahun 2021 mengembangkan empat pilar literasi digital, yaitu etika digital, budaya digital, keamanan digital, dan keterampilan digital [7]. Keempat pilar ini menjadi kerangka konseptual penting dalam membangun masyarakat digital yang cerdas, produktif, serta bertanggung jawab.

Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa literasi digital memiliki korelasi kuat dengan perilaku bermedia sosial. Fitriyani & Lubis tahun 2023 mengungkapkan bahwa peningkatan literasi digital berkontribusi signifikan terhadap penurunan perilaku cyberbullying di kalangan remaja [8]. Kartikasari & Pratama menambahkan bahwa literasi digital yang berfokus pada aspek kognitif, afektif, dan etis mampu membentuk sikap positif serta memperkuat kesadaran etika komunikasi di dunia maya [9]. Livingstone, Mascheroni, & Staksrud dalam studi internasional juga menegaskan bahwa literasi digital dapat menumbuhkan kesadaran kritis generasi muda untuk lebih bijak, reflektif, dan bertanggung jawab ketika berinteraksi secara daring [10].

Meskipun demikian, sebagian besar penelitian masih menekankan pada aspek teknis literasi digital, seperti kemampuan menggunakan perangkat, mengakses informasi, dan mengelola privasi. Kajian yang mengintegrasikan literasi digital dengan aspek etis, afektif, serta praktik pencegahan cyberbullying di tingkat komunitas masih terbatas. Selain itu, implementasi literasi digital pada konteks lokal, khususnya di kota-kota tingkat provinsi seperti Serang, relatif jarang diteliti. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan riset dan praktik yang perlu dijawab melalui kegiatan pengabdian masyarakat berbasis literasi digital dengan fokus pada pencegahan cyberbullying.

Kota Serang sebagai ibu kota Provinsi Banten memiliki populasi remaja dan mahasiswa yang cukup besar dengan tingkat intensitas penggunaan media sosial yang tinggi. Observasi awal di sejumlah sekolah dan komunitas kepemudaan menunjukkan bahwa pemahaman mengenai etika bermedia digital masih rendah. Sebagian remaja bahkan memandang praktik perundungan digital sebagai bentuk “candaan biasa” tanpa menyadari konsekuensi jangka panjang yang ditimbulkannya. Fenomena ini menunjukkan adanya kesenjangan antara

keterampilan teknis dalam mengoperasikan perangkat digital dengan kapasitas berpikir kritis, etis, dan bertanggung jawab dalam menggunakannya.

Kesenjangan tersebut menegaskan adanya kebutuhan mendesak untuk memperkuat literasi digital di kalangan generasi muda Kota Serang. Program pengabdian kepada masyarakat ini dirancang sebagai intervensi preventif untuk meningkatkan pemahaman, keterampilan, dan kesadaran etis Generasi Z dalam menghadapi risiko cyberbullying. Tujuannya adalah membentuk generasi yang tidak hanya mahir dalam mengakses dan mengelola informasi digital, tetapi juga bijak, kritis, dan beretika dalam interaksi di ruang siber, sehingga tercipta budaya bermedia sosial yang sehat, aman, dan bertanggung jawab. Secara khusus, tujuan program ini adalah:

- a. meningkatkan pemahaman peserta pada keempat pilar literasi digital (etika, budaya, keamanan, dan keterampilan digital) melalui kegiatan sosialisasi dan pelatihan;
- b. membentuk sedikitnya 20 kader literasi digital yang berperan sebagai peer educator dan duta anti-cyberbullying di sekolah maupun komunitas mahasiswa;
- c. menghasilkan satu modul pelatihan literasi digital berbasis empat pilar yang dapat dimanfaatkan secara berkelanjutan oleh mitra sekolah dan komunitas; serta
- d. mendorong terciptanya minimal dua kampanye digital kreatif bertema "Stop Cyberbullying" yang disebarluaskan melalui media sosial untuk memperluas dampak edukatif program.

2. METODE

Kegiatan pengabdian masyarakat ini menggunakan pendekatan partisipatif-edukatif yang menekankan keterlibatan aktif peserta serta orientasi pada solusi nyata terhadap persoalan cyberbullying. Tahapan pelaksanaan disusun secara sistematis sebagai berikut:

2.1 Tahap Persiapan

Kegiatan diawali dengan koordinasi bersama sekolah menengah atas (SMA) dan perguruan tinggi di Kota Serang. Peserta dipilih dari pengurus OSIS dan komunitas mahasiswa dengan pertimbangan bahwa mereka berperan sebagai agent of change di lingkungan masing-masing. Kegiatan persiapan meliputi identifikasi kebutuhan peserta terkait literasi digital dan pemahaman tentang cyberbullying, penyusunan modul berbasis empat pilar literasi digital [7], serta perancangan instrumen evaluasi yang tidak hanya mengukur pemahaman literasi digital, tetapi juga kesadaran, sikap, dan keterampilan pencegahan cyberbullying.

2.2 Tahap Sosialisasi dan Pelatihan

Sosialisasi ditujukan untuk membangun pemahaman bersama tentang urgensi literasi digital sebagai strategi pencegahan cyberbullying. Kegiatan melibatkan siswa, mahasiswa, guru, orang tua, serta komunitas lokal. Peserta diperkenalkan pada data kasus, dampak psikologis dan sosial, serta urgensi membangun budaya komunikasi digital yang sehat.

Pelatihan utama dilaksanakan pada 21 April 2025 di Laboratorium FISIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa (Untirta). Kegiatan berbentuk workshop interaktif dengan materi:

- 1) Etika digital: membangun kesadaran etika komunikasi di ruang siber dan memahami konsekuensi hukum maupun sosial dari cyberbullying.
- 2) Budaya digital: mengembangkan pola interaksi positif serta strategi membangun solidaritas digital di kalangan remaja.
- 3) Keamanan digital: keterampilan menjaga privasi, mengelola jejak digital, dan melindungi akun media sosial agar tidak menjadi sasaran perundungan.

- 4) Keterampilan digital: kemampuan memilah informasi, berpikir kritis, dan memproduksi konten positif.

Metode case-based learning digunakan dengan menghadirkan contoh kasus cyberbullying nyata di Indonesia. Peserta diminta menganalisis dampak, mendiskusikan penyebab, serta merumuskan strategi pencegahan yang aplikatif.

2.3 Tahap Pendampingan dan evaluasi

Pendampingan dilakukan pascapelatihan melalui kelompok diskusi daring yang difasilitasi oleh tim pengabdi. Forum ini berfungsi sebagai wadah konsultasi, monitoring, serta penguatan praktik baik. Peserta diposisikan sebagai peer educator yang menyebarkan pengetahuan dan nilai-nilai literasi digital ke lingkungan sekolah maupun komunitasnya.

Evaluasi program kegiatan pengabdian masyarakat dilakukan dengan dua instrumen utama:

- a. Pre-test dan post-test untuk mengukur peningkatan pemahaman literasi digital serta kesadaran pencegahan cyberbullying.
- b. Lembar observasi dan refleksi untuk menilai perubahan sikap, keterampilan komunikasi digital, serta kemampuan peserta dalam mengidentifikasi dan merespons kasus cyberbullying.

Hasil evaluasi menjadi dasar perbaikan program sekaligus mengukur efektivitas kegiatan sebagai model penguatan literasi digital.

2.4 Output dan Luaran

Luaran kegiatan meliputi:

- [1] Peningkatan pemahaman dan keterampilan literasi digital yang berorientasi pada pencegahan cyberbullying.
- [2] Modul pelatihan yang dapat digunakan secara berkelanjutan oleh sekolah maupun komunitas.
- [3] Terbentuknya kader literasi digital di kalangan pelajar dan mahasiswa yang berperan sebagai duta anti-cyberbullying di Kota Serang.
- [4] Dokumentasi kegiatan dan laporan evaluasi sebagai rujukan pengembangan program serupa di daerah lain

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian masyarakat yang berfokus pada penguatan literasi digital generasi Z di Kota Serang dilaksanakan pada 21 April 2025 di Laboratorium FISIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa (Untirta). Jumlah peserta sebanyak 40 orang yang terdiri dari pengurus OSIS SMA dan anggota komunitas mahasiswa. Pemilihan peserta dilakukan dengan pertimbangan bahwa mereka merupakan agen perubahan (agent of change) di lingkungan masing-masing sehingga diharapkan mampu menyebarkan dampak positif ke komunitas yang lebih luas. Rangkaian kegiatan mencakup tahapan sosialisasi, pelatihan interaktif, dan pendampingan daring, yang seluruhnya dirancang untuk mencapai tujuan utama yaitu memperkuat literasi digital sebagai upaya pencegahan cyberbullying.

3.1 Kegiatan Sosialisasi

Tahap sosialisasi merupakan langkah awal yang dirancang untuk membuka wawasan peserta mengenai urgensi literasi digital dalam kehidupan sehari-hari sekaligus membangun kesadaran kolektif tentang bahaya cyberbullying. Kegiatan ini dilaksanakan dengan melibatkan beragam aktor, yakni pihak sekolah dan Pembina kelompok mahasiswa Kota Serang. Kehadiran lintas aktor ini sangat penting karena pencegahan cyberbullying tidak dapat dilakukan secara

parsial, melainkan memerlukan dukungan ekosistem yang menyeluruh.

Metode sosialisasi dilakukan melalui kombinasi ceramah interaktif, pemutaran video edukatif, serta diskusi kelompok. Pemaparan awal menyajikan data statistik mengenai kasus cyberbullying di Indonesia dan di Kota Serang, sehingga peserta menyadari bahwa fenomena ini bukanlah isu yang jauh dari realitas mereka. Selanjutnya, peserta diajak untuk menonton potongan video singkat yang menggambarkan dampak nyata perundungan digital terhadap korban. Tayangan ini mampu memicu empati peserta dan mendorong mereka untuk lebih serius memperhatikan permasalahan ini.

Setelah itu, diskusi kelompok difasilitasi untuk menggali pemahaman awal peserta. Dari diskusi terungkap bahwa banyak peserta masih menganggap praktik perundungan di media sosial sebagai bentuk candaan yang tidak berbahaya. Fenomena ini menunjukkan rendahnya pemahaman etika digital dan lemahnya kesadaran mengenai dampak jangka panjang. Fasilitator kemudian memberikan klarifikasi, menjelaskan konsekuensi hukum, sosial, maupun psikologis yang dapat menimpa korban. Beberapa guru dan orang tua yang hadir turut menyampaikan pengalaman pribadi dalam mendampingi anak atau siswa yang menjadi korban cyberbullying, sehingga memberikan perspektif yang lebih nyata.

Selain diskusi, dalam sosialisasi ini juga dilakukan simulasi interaktif berupa studi kasus. Peserta diberikan skenario singkat terkait bentuk-bentuk cyberbullying, seperti penyebaran rumor di media sosial atau penghinaan berbasis identitas. Mereka diminta untuk mengidentifikasi apakah skenario tersebut termasuk cyberbullying atau bukan, serta menjelaskan alasannya. Kegiatan ini membuat peserta lebih aktif dan mampu membedakan interaksi yang sehat dengan bentuk perundungan.

Hasil dari tahap sosialisasi menunjukkan adanya pergeseran pemahaman. Jika sebelumnya mayoritas peserta masih menganggap cyberbullying sebagai candaan biasa, setelah sosialisasi mereka mulai menyadari bahwa tindakan tersebut dapat menimbulkan dampak serius bagi korban. Peserta juga menyadari pentingnya membangun budaya komunikasi yang santun, empatik, dan bertanggung jawab di ruang digital. Dengan demikian, tahap sosialisasi berperan sebagai fondasi penting yang mendukung keberhasilan tahap-tahap berikutnya, terutama dalam pelatihan dan pendampingan.

3.2 Kegiatan Pelatihan

Tahap pelatihan merupakan inti dari keseluruhan kegiatan pengabdian, karena pada tahap inilah peserta memperoleh pengalaman belajar yang lebih mendalam mengenai literasi digital dan strategi pencegahan cyberbullying. Pelatihan dilaksanakan dalam bentuk *workshop interaktif* yang menggabungkan penyampaian materi, studi kasus nyata, diskusi kelompok, hingga praktik langsung pembuatan strategi kampanye digital. Proses ini dirancang tidak sekadar mentransfer pengetahuan, tetapi juga membentuk sikap dan keterampilan yang dapat diaplikasikan peserta dalam kehidupan sehari-hari.



Gambar 1. Kegiatan Pelatihan

Materi pelatihan mengacu pada empat pilar literasi digital (Kominfo, 2021), yaitu etika digital, budaya digital, keamanan digital, dan keterampilan digital. Pada sesi etika digital, peserta diperkenalkan dengan prinsip komunikasi yang sehat di ruang siber, termasuk penggunaan

bahasa santun, penghargaan terhadap privasi orang lain, serta pemahaman mengenai konsekuensi hukum dari tindakan cyberbullying. Sesi budaya digital difokuskan pada bagaimana membangun iklim interaksi yang positif dan solidaritas di ruang digital, sehingga media sosial tidak hanya menjadi wadah hiburan, tetapi juga sarana membangun jejaring yang produktif.

Pada sesi keamanan digital, peserta mendapatkan pembekalan tentang cara melindungi data pribadi, mengelola jejak digital, dan mengamankan akun media sosial agar tidak mudah diretas atau disalahgunakan. Hal ini dilakukan melalui simulasi langsung, seperti cara mengaktifkan two-factor authentication dan praktik mengidentifikasi tautan berbahaya. Sementara itu, sesi keterampilan digital diarahkan untuk melatih kemampuan berpikir kritis, memilah informasi yang kredibel, serta memproduksi konten kreatif yang berorientasi pada pesan positif.

Metode case-based learning digunakan untuk menghadirkan kasus-kasus nyata cyberbullying yang pernah terjadi di Indonesia. Peserta dikelompokkan untuk menganalisis kasus, mendiskusikan akar permasalahan, serta merumuskan strategi pencegahan yang sesuai dengan konteks mereka. Dalam diskusi kelompok, peserta menunjukkan kemampuan untuk mengidentifikasi peran korban, pelaku, serta pihak ketiga, lalu mengajukan solusi seperti melaporkan akun bermasalah, membuat kampanye anti-cyberbullying, atau mengadakan sosialisasi lanjutan di sekolah masing-masing.

Hasil pre-test dan post-test memperlihatkan adanya peningkatan signifikan pada seluruh aspek literasi digital. Peningkatan terbesar terjadi pada aspek keamanan digital (37%), yang menandakan peserta lebih sadar akan pentingnya melindungi data pribadi dan menjaga privasi daring. Peningkatan etika digital (34%) menunjukkan munculnya kesadaran baru mengenai dampak dari perilaku bermedia yang tidak bertanggung jawab. Aspek keterampilan digital (35%) memperlihatkan bahwa peserta lebih terlatih dalam memilah informasi dan membuat konten kreatif yang mendukung pesan positif. Peningkatan budaya digital (29%) mengindikasikan pergeseran perilaku peserta menuju interaksi digital yang lebih sehat, misalnya dengan menghindari ujaran kebencian dan hoaks.

Selain penguasaan materi, keberhasilan pelatihan juga terlihat dari inisiatif peserta dalam merancang prototipe kampanye digital. Beberapa kelompok menghasilkan ide berupa poster online, video singkat, hingga slogan kreatif bertema **stop cyberbullying**. Kegiatan ini tidak hanya meneguhkan pemahaman, tetapi juga melatih kemampuan peserta untuk mengomunikasikan pesan edukatif kepada khalayak yang lebih luas. Dengan demikian, tahap pelatihan terbukti efektif dalam meningkatkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan peserta secara komprehensif, sekaligus menyiapkan mereka menjadi agen perubahan dalam mencegah cyberbullying di komunitas masing-masing.

3.3 Kegiatan Pendampingan

Tahap pendampingan pasca pelatihan dirancang untuk memastikan keberlanjutan dampak kegiatan serta memberikan ruang bagi peserta dalam mengimplementasikan pengetahuan yang diperoleh. Pendampingan dilakukan secara daring melalui forum diskusi berbasis grup media sosial yang difasilitasi oleh tim pengabdian. Forum ini berfungsi sebagai sarana komunikasi dua arah, di mana peserta dapat berbagi pengalaman, menyampaikan kesulitan, sekaligus mendapatkan umpan balik dan arahan dari fasilitator.

Kegiatan pendampingan berlangsung selama satu bulan setelah pelatihan. Setiap minggu, tim pengabdian memberikan topik diskusi tertentu, misalnya cara mengidentifikasi ujaran kebencian, strategi menghadapi cyber harassment, atau tips membuat konten edukasi digital yang menarik. Peserta diminta untuk menanggapi, memberikan contoh, bahkan berbagi pengalaman pribadi terkait topik tersebut. Melalui forum ini, peserta tidak hanya belajar dari fasilitator, tetapi juga dari sesama peserta, sehingga tercipta proses peer learning yang memperkuat pemahaman dan keterampilan mereka.

Antusiasme peserta terlihat dari berbagai inisiatif yang muncul. Beberapa peserta mengunggah konten kampanye anti-cyberbullying di akun Instagram sekolah, berupa poster digital dengan desain kreatif dan pesan singkat yang mudah dipahami. Ada juga yang membuat

video edukatif pendek di TikTok dengan memanfaatkan tren musik populer agar pesan literasi digital lebih mudah diterima oleh rekan-rekannya. Inisiatif ini menunjukkan adanya kemampuan peserta dalam memanfaatkan platform digital secara positif sekaligus memperluas dampak program ke audiens yang lebih luas.

Selain produksi konten, peserta juga melaporkan penerapan pengetahuan di lingkungan sekolah. Beberapa OSIS mengadakan diskusi kecil di kelas masing-masing untuk mengedukasi teman sebaya mengenai etika bermedia. Ada pula mahasiswa peserta kegiatan yang berinisiatif mengadakan webinar mini secara mandiri dengan mengundang rekan satu komunitasnya. Fakta-fakta ini menunjukkan bahwa pendampingan mampu menumbuhkan rasa tanggung jawab peserta untuk menjadi agen perubahan (peer educator) di lingkungan mereka.

Tantangan yang hadir yakni tidak semua peserta konsisten aktif dalam forum diskusi karena keterbatasan waktu dan akses internet. Namun, peserta yang aktif menunjukkan perkembangan yang signifikan dalam sikap kritis, keberanian menyampaikan pendapat, serta kreativitas dalam menghasilkan solusi. Dengan demikian, pendampingan berperan sebagai penguat praktik baik, menjaga kesinambungan dampak kegiatan, sekaligus memperluas jangkauan pengaruh melalui inisiatif yang dilakukan peserta sendiri.

3.4 Indikator Pencapaian Tujuan dan Tolak Ukur Keberhasilan

Tujuan utama kegiatan ini adalah memperkuat literasi digital generasi muda dalam rangka pencegahan cyberbullying. Untuk mengukur sejauh mana tujuan tersebut tercapai, digunakan beberapa indikator yang bersifat kuantitatif maupun kualitatif.

Dari sisi kuantitatif, peningkatan pemahaman literasi digital peserta terukur melalui instrumen pre-test dan post-test. Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan skor pemahaman pada seluruh aspek literasi digital dengan kisaran 29–37%. Indikator ini menegaskan bahwa kegiatan berhasil meningkatkan pengetahuan peserta mengenai etika digital, budaya digital, keamanan digital, serta keterampilan digital. Angka peningkatan yang cukup signifikan ini menjadi bukti konkret bahwa materi pelatihan dapat diterima dengan baik dan dipahami oleh peserta.

Tabel 1. Rerata Pre-test dan Post-Test

Aspek Literasi Digital	Rerata Pre-test (%)	Rerata Post-test (%)	Peningkatan (%)
Etika Digital	48	82	34
Budaya Digital	55	84	29
Keamanan Digital	42	79	37
Keterampilan Digital	50	85	35

Dari sisi kualitatif, perubahan sikap peserta menjadi indikator penting. Sebelum kegiatan berlangsung, banyak peserta menganggap cyberbullying hanya sebatas candaan. Namun, setelah mengikuti sosialisasi, pelatihan, dan pendampingan, paradigma mereka bergeser. Hal ini terlihat dari hasil lembar refleksi dan diskusi kelompok, peserta mulai menyatakan cyberbullying sebagai masalah serius yang berdampak pada kesehatan mental dan kehidupan sosial korban. Perubahan persepsi ini menjadi indikator keberhasilan yang menunjukkan adanya peningkatan kesadaran etis.

Indikator lain yang tidak kalah penting adalah lahirnya inisiatif nyata dari peserta. Beberapa kelompok berhasil memproduksi konten digital bertema stop cyberbullying dan menyebarkannya melalui media sosial, sementara yang lain mengadakan diskusi internal di sekolah maupun komunitas mahasiswa. Tindakan nyata ini menunjukkan bahwa peserta tidak hanya memahami materi secara teoritis, tetapi juga mampu mengimplementasikannya dalam kehidupan nyata. Dengan kata lain, keberhasilan kegiatan tidak hanya diukur dari pengetahuan, tetapi juga dari transformasi sikap dan perilaku.

Tolak ukur keberhasilan kegiatan ini dapat dirangkum menjadi tiga aspek: (1) peningkatan pemahaman terukur melalui pre-test dan post-test; (2) perubahan sikap peserta

yang tercatat dalam lembar refleksi dan observasi; serta (3) adanya bukti praktik baik berupa kampanye digital, diskusi, dan kegiatan peer education yang dilakukan secara mandiri. Ketiga aspek ini menjadi dasar untuk menyatakan bahwa kegiatan pengabdian masyarakat telah mencapai tujuan yang ditetapkan.

3.5 Keunggulan dan Kelemahan Luaran

Luaran kegiatan mencakup modul literasi digital, kader literasi digital, serta dokumentasi evaluasi program. Keunggulan luaran terletak pada relevansi modul yang berbasis empat pilar literasi digital sehingga dapat digunakan secara berkelanjutan oleh sekolah maupun komunitas. Selain itu, lahirnya kader literasi digital memperkuat keberlanjutan dampak karena mereka dapat berperan sebagai duta anti-cyberbullying. Pendekatan partisipatif yang digunakan dalam kegiatan ini juga menjadi keunggulan, karena mendorong keterlibatan aktif peserta dan menghasilkan pembelajaran yang lebih bermakna.

Namun, kegiatan ini juga memiliki kelemahan. Pertama, jumlah peserta masih terbatas sehingga jangkauan dampak langsung belum optimal. Kedua, kegiatan masih bersifat jangka pendek, sehingga kontinuitas program sangat bergantung pada tindak lanjut sekolah dan komunitas. Ketiga, keterbatasan infrastruktur digital di beberapa sekolah menyulitkan penerapan praktik literasi digital secara maksimal. Kesulitan utama yang dihadapi dalam pelaksanaan kegiatan adalah mengubah mindset peserta agar menyadari bahwa cyberbullying merupakan masalah serius. Hal ini membutuhkan pendekatan persuasif yang intensif dan penggunaan contoh kasus nyata. Selain itu, koordinasi lintas pihak (sekolah, guru, orang tua, mahasiswa, komunitas) memerlukan upaya ekstra karena adanya perbedaan kepentingan dan kesibukan masing-masing pihak. Dalam hal produksi luaran, penyusunan modul harus menyesuaikan bahasa, gaya komunikasi, dan media agar sesuai dengan karakteristik remaja. Demikian pula, produksi konten kampanye digital membutuhkan kreativitas dan keterampilan teknis yang cukup, yang tidak dimiliki oleh semua peserta.

3.6 Peluang Pengembangan ke Depan

Kegiatan ini memiliki peluang besar untuk dikembangkan lebih lanjut. Pertama, program dapat direplikasi di daerah lain dengan menyesuaikan konteks sosial budaya setempat. Kedua, materi literasi digital dapat diintegrasikan ke dalam kurikulum sekolah atau dijadikan kegiatan ekstrakurikuler, sehingga pembelajaran berlangsung secara berkelanjutan. Ketiga, kolaborasi lintas sektor dengan lembaga pemerintah, komunitas kreatif, lembaga psikologi, serta organisasi masyarakat sipil dapat memperluas jangkauan dan memperkaya konten pelatihan. Keempat, pengembangan platform digital berupa modul daring, video edukasi, atau aplikasi sederhana dapat mempermudah akses dan memperkuat keberlanjutan dampak program. Dengan peluang ini, kegiatan pengabdian masyarakat tidak hanya berdampak jangka pendek, tetapi juga mampu memberikan kontribusi nyata dalam membangun generasi muda yang cerdas, kritis, dan beretika dalam bermedia digital.

Secara keseluruhan, kegiatan ini tidak hanya berhasil meningkatkan pemahaman literasi digital peserta, tetapi juga melahirkan aksi nyata berupa kampanye anti-cyberbullying yang digagas oleh peserta sendiri. Hal ini menunjukkan bahwa literasi digital dapat dijadikan strategi preventif yang efektif dalam menghadapi tantangan dunia maya, sekaligus membangun budaya komunikasi digital yang sehat, aman, dan bertanggung jawab di kalangan generasi Z.

4. KESIMPULAN

Program pengabdian kepada masyarakat tentang Penguatan Literasi Digital Generasi Z di Kota Serang sebagai Upaya Pencegahan Cyberbullying terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman, keterampilan, dan kesadaran etis peserta terkait pemanfaatan ruang digital. Melalui rangkaian kegiatan sosialisasi, pelatihan, dan pendampingan, peserta menunjukkan peningkatan signifikan pada aspek etika, budaya, keamanan, serta keterampilan digital yang tercermin dari hasil evaluasi pre-test dan post-test. Selain itu, perubahan sikap terhadap

cyberbullying serta munculnya inisiatif nyata berupa kampanye digital dan kegiatan edukasi sebaya memperkuat capaian program. Kegiatan ini berkontribusi dalam membentuk kader literasi digital sebagai agen perubahan di lingkungan sekolah dan komunitas. Meskipun terdapat keterbatasan pada jumlah peserta, durasi, dan infrastruktur, kegiatan ini memberikan dampak positif dan memiliki peluang besar untuk direplikasi di daerah lain maupun diintegrasikan ke dalam kurikulum sekolah. Dengan demikian, literasi digital dapat dijadikan strategi preventif yang efektif dalam membangun budaya digital yang sehat, aman, dan bertanggung jawab di kalangan generasi muda.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] APJII, "Laporan Survei Internet APJII 2025," Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia, Jakarta, 2025.
- [2] A. Rahmawati and D. Suryana, "Dampak Cyberbullying terhadap Psikologis Remaja," *Jurnal Psikologi Remaja*, vol. 5, no. 2, pp. 115–126, 2023.
- [3] F. Sari and R. Lestari, "Tren Nasional Kasus Cyberbullying di Indonesia," *Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan*, vol. 7, no. 1, pp. 45–56, 2023.
- [4] S. Hinduja and J. W. Patchin, "Connecting Adolescent Suicide to the Severity of Bullying and Cyberbullying," *Journal of School Violence*, vol. 19, no. 6, pp. 1–15, 2020.
- [5] P. Gilster, *Digital Literacy*, New York: Wiley Computer Publishing, 1997.
- [6] UNESCO, *Global Framework of Reference on Digital Literacy Skills for Indicator 4.4.2*, Paris: UNESCO, 2019.
- [7] Kementerian Komunikasi dan Informatika RI, *Empat Pilar Literasi Digital*, Jakarta: Kominfo, 2021.
- [8] A. Fitriyani and H. Lubis, "Pengaruh Literasi Digital terhadap Perilaku Cyberbullying Remaja," *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Informasi*, vol. 2, no. 1, pp. 77–86, 2023.
- [9] D. Kartikasari and R. Pratama, "Literasi Digital dan Etika Komunikasi di Dunia Maya," *Jurnal Komunikasi Digital*, vol. 4, no. 2, pp. 101–112, 2023.
- [10] S. Livingstone, G. Mascheroni, and E. Staksrud, "European Research on Children's Internet Use: Assessing the Past and Anticipating the Future," *New Media & Society*, vol. 20, no. 3, pp. 1103–1122, 2018.