



Penanganan Kasus *Cyberbullying* di Kalangan Pelajar SMA melalui Edukasi Jejak Digital dan Simulasi *Restorative Justice* Berbasis Kesadaran Hukum

Putri Alimaah Nur Syaadiyah, Azizah Nur Intisar, Aura Sabrina Alayda Zahro, Iwan Ridwan, Kamalia Putri, Muhammad Maulana Putra Zaidan, Tyas Anggraeni
Universitas Pamulang, Banten, Indonesia
Email: alysadhns@gmail.com

ABSTRAK

Bullying di Indonesia pada tahun 2026 menunjukkan kondisi yang cukup mengkhawatirkan. Menurut laporan dari Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak berdasarkan dari survei nasional yang bekerjasama dengan universitas Indonesia dan Badan Pusat Statistik (BPS) menunjukkan persentase umur 13-17 tahun yang mengalami *cyberbullying* pada laki-laki sebanyak 14.49% dan perempuan 13.78%. Perkembangan teknologi informasi dan penggunaan media sosial di kalangan remaja telah membawa perubahan besar dalam pola interaksi sosial pelajar. Namun, di lain sisi perkembangan tersebut juga memunculkan berbagai permasalahan baru, salah satunya *Perundungan Dunia Maya* karena minimnya promosi dalam pencegahan kejadian bullying terutama di Madrasah Aliyah (MA) Al-Irsyadiyah Ciseeng, Bogor. Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini bertujuan untuk meningkatkan kesadaran hukum pelajar terhadap bahaya *Perundungan Dunia Maya* melalui edukasi jejak digital dan simulasi *restorative justice*. Kegiatan dilaksanakan pada 7 Mei 2026 di MA Al Irsyadiyah. Metode pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui penyuluhan hukum, pemaparan materi interaktif, diskusi, simulasi penyelesaian kasus berbasis *restorative justice*, serta sesi tanya jawab. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa peserta memiliki antusiasme tinggi dalam memahami dampak hukum *Perundungan Dunia Maya* serta pentingnya menjaga jejak digital di media sosial. Melalui simulasi *restorative justice*, peserta juga memperoleh pemahaman mengenai penyelesaian konflik yang mengedepankan pendekatan pemulihan, tanggung jawab, dan kesadaran hukum tanpa mengabaikan hak korban maupun pelaku. Kegiatan ini diharapkan mampu membentuk karakter pelajar yang lebih bijak dalam berinteraksi di ruang digital serta mendorong terciptanya lingkungan pendidikan yang aman, sehat, dan bebas dari tindakan perundungan.

Kata kunci: Perundungan Dunia Maya, Kesadaran Hukum, Edukasi Jejak Digital

PENDAHULUAN

Bullying merupakan bentuk penindasan atau kekerasan yang sengaja dilakukan oleh individu atau kelompok yang lebih kuat, dengan tujuan untuk menyakiti orang lain secara berulang. Jenis perilaku bullying dapat dibedakan menjadi verbal dan nonverbal (Nasir, 2018). Bullying non-verbal seringkali melibatkan ancaman atau kekerasan fisik, sementara bullying



verbal melibatkan penggunaan kata-kata kasar atau menyebarkan fitnah tentang korban. Beberapa bentuk tindakan bullying mencakup manipulasi hubungan persahabatan, pengucilan, pengabaian, pengiriman pesan kaleng, dan perilaku membiarkan seseorang merasa terisolasi (Karyanti & Aminudin, 2019).

Kasus bullying di Indonesia menurut laporan dari Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak berdasarkan dari survei nasional yang bekerjasama dengan Universitas Indonesia dan Badan Pusat Statistik (BPS) yang disampaikan dan disiarkan melalui kanal youtube MDTV Tahun 2026 menunjukkan persentase umur 13-17 tahun yang mengalami *bullying* pada laki-laki sebanyak 14.49% dan perempuan 13.78%. Berdasarkan data Federasi Serikat Guru Indonesia (FSGI), sepanjang Januari hingga Maret 2026 tercatat 22 kasus kekerasan di lingkungan pendidikan, dengan rata-rata tujuh kasus terjadi setiap bulan. Selain itu, Jaringan Pemantauan Pendidikan Indonesia (JPPI) juga mencatat sebanyak 233 kasus kekerasan di lingkungan pendidikan pada kuartal pertama tahun 2026, yang menunjukkan bahwa kasus perundungan dan kekerasan di lingkungan sekolah masih menjadi persoalan serius di Indonesia (NEW Indonesia JPPI, 2026).

Selain bullying secara langsung, seiring dengan pesatnya teknologi dan tingginya penggunaan internet di Indonesia juga memicu meningkatnya kasus *Perundungan Dunia Maya* di kalangan remaja. *Perundungan Dunia Maya* (perundungan dunia maya) ialah bullying/perundungan dengan menggunakan teknologi digital. Hal ini dapat terjadi di media sosial, platform chatting, platform bermain game, dan ponsel. *Perundungan Dunia Maya* merupakan perilaku berulang yang ditujukan untuk menakuti, membuat marah, atau mempermalukan mereka yang menjadi sasaran (Unicef, n.d.).

Berdasarkan survei terbaru dari Asosiasi Penyelenggara jasa Internet (APJII) menyebutkan pengguna penetrasi internet Indonesia pada tahun 2026 menjadi 81,72% atau naik 6 juta jiwa dibandingkan tahun sebelumnya. Durasi akses internet rata-rata berkisar antara 4-6 Jam per hari. Berdasarkan kelompok generasi, penetrasi internet tertinggi berada pada kelompok Gen Z sebesar 89.02 % dan milenial sebesar 90,34% yang menunjukkan dominasi generasi muda dalam pemanfaatan teknologi digital (CNN Indonesia, 2026).

Khususnya pelajar dan remaja yang aktif menggunakan media sosial untuk berkomunikasi, mencari informasi, hiburan, dan aktivitas digital lainnya, ketimpangan tersebut akhirnya memicu berbagai ancaman nyata yang menasar anak-anak dan remaja setiap harinya.



Risiko yang dihadapi salah satunya adalah perundungan di dalam platform chat online atau gim online yang populer. Dalam tingkat yang lebih mengkhawatirkan, bahwa anak-anak dan remaja yang mengalami *Perundungan Dunia Maya* cenderung enggan melapor kepada orangtua merasa takut dan tidak berani memberitahu siapapun saat menjadi korban kejahatan di internet (Hidayatullah, 2026). Oleh karena itu, diperlukannya edukasi mengenai etika digital, kesadaran hukum, serta pentingnya menjaga jejak digital guna mencegah terjadinya perundungan di ruang siber.

Transformasi besar dalam pola komunikasi manusia terjadi seiring dengan meluasnya adopsi teknologi informasi dan komunikasi (TIK) di seluruh lapisan masyarakat, termasuk di kalangan pelajar. Kemajuan ini membuka peluang yang sangat luas bagi individu untuk saling terhubung, berbagi informasi, dan mengekspresikan diri melampaui batas geografis. Namun dibalik segala manfaat yang ditawarkan, era digital juga memunculkan ancaman sosial baru yang tidak kalah seriusnya, salah satunya adalah perundungan siber atau yang lazim dikenal sebagai *Perundungan Dunia Maya*. (Rahayu, 2012). Berbeda dengan perdagangan konvensional yang terjadi secara langsung, *Perundungan Dunia Maya* berlangsung melalui perantara media digital sehingga memiliki karakteristik yang jauh lebih kompleks dan sulit dikendalikan. Di lingkungan sekolah sebagai mitra, penanganan kasus *Perundungan Dunia Maya* masih cenderung menggunakan pendekatan konvensional yang berfokus pada pemberian sanksi atau hukuman kepada pelaku. Pendekatan ini dinilai belum optimal karena belum menyentuh aspek pemulihan hubungan sosial antara pelaku dan korban serta belum mampu menumbuhkan kesadaran hukum secara menyeluruh. Padahal, dalam perspektif hukum modern, penyelesaian konflik tidak hanya menekankan pada aspek represif, tetapi juga pada pendekatan restoratif yang mengedepankan pemulihan, tanggung jawab, dan rekonsiliasi.

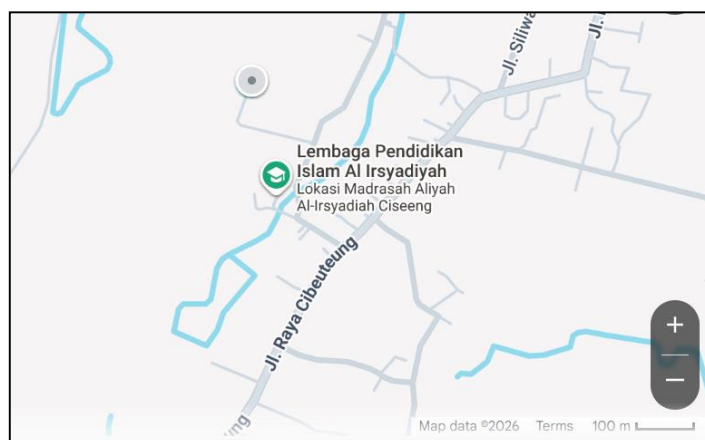
Lebih lanjut, belum adanya program edukasi yang terstruktur terkait jejak digital dan simulasi penyelesaian konflik berbasis *restorative justice* merupakan paradigma penyelesaian sebagai alternatif untuk pemulihan kerugian dari penghubungan antar korban kepada pelaku, serta masyarakat ikut serta dalam kegiatan ini dengan cara berunding dan berdialog mediasi, dan rekonsiliasi. Maka diperlukan suatu upaya strategis melalui edukasi jejak digital dan penerapan *restorative justice* yang berbasis kesadaran hukum sebagai alternatif solusi dalam menangani dan mencegah kasus *cyberbullying* (Riadi, 2025).

Terutama pada Madrasah Aliyah (MA) Al-Irsyadiyah Ciseeng mewakili tantangan pendidikan di wilayah pedesaan yang memiliki keterbatasan akses informasi dan sumber daya pendidikan. Lokasi geografis yang relatif terpencil seringkali menjadi hambatan dalam proses transfer pengetahuan dan pembinaan karakter remaja. Oleh karena itu, intervensi akademis melalui program pengabdian masyarakat menjadi sangat strategis untuk memberikan pencerahan dan pemahaman komprehensif.

Pendekatan ini diharapkan mampu menciptakan lingkungan sekolah yang aman, kondusif, serta mendukung terbentuknya karakter siswa yang bertanggung jawab dan beretika dalam penggunaan teknologi digital. Kondisi ini berpotensi menimbulkan dampak lanjutan, seperti konflik berkepanjangan, trauma pada korban, serta tidak tercapainya efek jera yang edukatif bagi pelaku. Selain itu, terdapat keterbatasan dalam kapasitas sumber daya manusia, baik dari sisi tenaga pendidik maupun peserta didik, dalam memahami dan mengimplementasikan pendekatan penyelesaian konflik berbasis *restorative justice*. Padahal, pendekatan ini dinilai lebih efektif dalam menyelesaikan permasalahan sosial di lingkungan pendidikan karena menekankan pada dialog, tanggung jawab, dan pemulihan.

Metode Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini dilaksanakan di Sekolah Madrasah Aliyah (MA) Al-Irsyadiyah yang berlokasi di Jl. Inpres II RW 007 RT 003, Cibeuteung Udik, Ciseeng Bogor, Kec. Ciseeng, Kab. Bogor, Prov. Jawa Barat 16330 sebagai mana tersaji dalam gambat di bawah ini :



Gambar 1. Lokasi pelaksanaan PKM 2026



Mengenai “Penanganan Kasus *Perundungan Dunia Maya* di Kalangan Pelajar SMA melalui Edukasi Jejak Digital dan Simulasi *Restorative justice* Berbasis Kesadaran Hukum” dengan menggunakan metode sosialisasi melalui pendekatan penyuluhan hukum kepada pelajar SMA. Penyuluhan merupakan suatu metode sistematis dalam menyampaikan informasi dan pengetahuan dengan tujuan untuk meningkatkan pemahaman, kesadaran, serta perubahan perilaku sasaran agar mampu menerapkan pengetahuan yang diperoleh dalam kehidupan sehari-hari. Dalam konteks ini, penyuluhan difokuskan pada peningkatan kesadaran hukum terkait fenomena *Perundungan Dunia Maya*, pemahaman mengenai jejak digital, serta penerapan pendekatan keadilan restoratif (*restorative justice*) sebagai alternatif penyelesaian konflik di kalangan pelajar.

Dalam kegiatan PKM ini, metode yang digunakan adalah *participatory action*, yaitu pendekatan yang melibatkan peserta secara aktif melalui kombinasi ceramah, diskusi, simulasi, dan praktik langsung serta dipadukan dengan analisis deskriptif kuantitatif melalui hasil *pre-test* dan *post-test* peserta. Komposisi pelaksanaan kegiatan adalah sebesar 40% penyampaian materi dan 60% kegiatan interaktif (diskusi dan tanya jawab).

Pendekatan ini diharapkan mampu meningkatkan pemahaman peserta secara komprehensif dan aplikatif. Adapun beberapa tahapan yang akan dilakukan dalam kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) di MA Al-Irsyadiah berlokasi di Jl. Inpres II RW 007 RT 003, Cibeuteung Udik, Ciseeng Bogor, Kec. Ciseeng, Kab. Bogor, Prov. Jawa Barat 16330 dengan judul “Penanganan Kasus *Cyberbullying* di Kalangan Pelajar SMA melalui Edukasi Jejak Digital dan Simulasi *Restorative justice* Berbasis Kesadaran Hukum”, yaitu:

Tahap Sebelum Kegiatan

Dalam pelaksanaan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) yang akan dilakukan di Jl. Inpres II RW 007 RT 003, Cibeuteung Udik, Ciseeng Bogor, Kec. Ciseeng, Kab. Bogor, Prov. Jawa Barat 16330 mengenai “Penanganan Kasus *Cyberbullying* di Kalangan Pelajar SMA melalui Edukasi Jejak Digital dan Simulasi *Restorative justice* Berbasis Kesadaran Hukum” maka tahapan awal yang dilakukan dalam melakukan kunjungan ke lokasi MA Al-Irsyadiah. Selanjutnya melakukan identifikasi permasalahan terkait maraknya kasus *cyberbullying* di kalangan pelajar SMA melalui studi literatur dan observasi awal. Selanjutnya berkoordinasi dengan pihak sekolah sebagai mitra PKM untuk menentukan waktu, tempat, dan



peserta yang akan dilakukan penyuluhan. Setelah itu dilakukan penyusunan materi penyuluhan yang meliputi pengertian dan bentuk *cyberbullying*, dampak hukum dan sosial, konsep jejak digital, pengenalan *restorative justice* dalam penyelesaian konflik, melakukan penyusunan instrumen evaluasi seperti pre test dan post test untuk mengukur tingkat pemahaman peserta, dan terakhir melakukan persiapan media dan saran seperti slide presentasi serta skenario simulasi kasus.

Tahap Pelaksanaan Kegiatan

Pada tahap pelaksanaan secara tatap muka atau langsung, metode yang digunakan adalah participatory action, yaitu pendekatan yang melibatkan peserta secara aktif melalui kombinasi ceramah, diskusi, dan simulasi serta dipadukan dengan analisis deskriptif kuantitatif melalui hasil pre-test dan post-test peserta adalah sebagai berikut:

a. Pembukaan

- Metode kegiatan dengan pengenalan tim dan menyampaikan tujuan serta manfaat dari kegiatan.
- Melakukan Pre test untuk mengukur pemahaman peserta terkait tema yang disampaikan sebelum masuk ke dalam inti acara.

A. Penyampaian materi sesuai dengan persentase 40% dari waktu yang diberikan. Materi yang disampaikan mengenai:

- 1) Pengertian dan jenis-jenis *cyberbullying*.
- 2) Dampak psikologis dan hukum bagi pelaku dan korban.
- 3) Penjelasan mengenai jejak digital dan konsekuensinya.
- 4) Menerangkan terkait dasar-dasar hukum seperti UU ITE.
- 5) Menyampaikan konsep *restorative justice* sebagai pendekatan penyelesaian konflik.

B. Diskusi, tanya jawab, serta penilaian *post test* sesuai dengan persentase 60% dari waktu yang diberikan.

- 1) Peserta diberikan kesempatan untuk bertanya.
- 2) Diskusi kasus nyata yang sering terjadi di kalangan pelajar.
- 3) Pemecahan masalah secara bersama.
- 4) Melakukan penilaian *post test* untuk mengukur pemahaman peserta dari yang disampaikan.

3. Tahap Pasca Kegiatan Setelah kegiatan dilaksanakan

Selanjutnya adalah tahap monitoring dan evaluasi kegiatan, tahap ini dilakukan untuk mengetahui efektivitas program “Penanganan Kasus *Cyberbullying* di Kalangan Pelajar SMA melalui Edukasi Jejak Digital dan Simulasi *Restorative justice* Berbasis Kesadaran Hukum” yang dilaksanakan dan untuk mengukur tingkat pemahaman dan respon peserta terhadap kegiatan yang telah dilakukan. Tahapan pelaksanaan ini mengacu pada metode pengabdian partisipatif yang umum digunakan dalam kegiatan pemberdayaan masyarakat. Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif kualitatif dengan mengidentifikasi perubahan pemahaman peserta sebelum dan sesudah kegiatan. Hasil analisis kemudian disajikan dalam bentuk uraian naratif, tabel, dan dokumentasi kegiatan untuk memberikan gambaran mengenai efektivitas pelaksanaan program pengabdian kepada masyarakat.

METODOLOGI

Metode penelitian yang digunakan dalam kegiatan ini adalah metode yuridis empiris, yaitu pendekatan yang mengkaji pelaksanaan atau efektivitas hukum positif dalam realitas sosial masyarakat. Penelitian ini difokuskan pada analisis tingkat kesadaran hukum pelajar di MA Al-Irsyadiyah Ciseeng, Bogor, terhadap fenomena perundungan dunia maya (*cyberbullying*) dan pengenalan konsep keadilan restoratif (*restorative justice*). Data primer dikumpulkan langsung dari lapangan melalui metode observasi, pelaksanaan pre-test dan post-test, serta penyebaran kuesioner terstruktur melalui Google Form kepada 39 responden yang merupakan siswa-siswi di sekolah tersebut.

Pendekatan empiris ini dikombinasikan dengan analisis deskriptif kuantitatif untuk mengukur perubahan pemahaman dan perilaku hukum para peserta sebelum dan sesudah diberikan edukasi. Melalui pengolahan data lapangan ini, efektivitas materi hukum normatif, seperti regulasi mengenai jejak digital dan sanksi dalam Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE), diuji berdasarkan persentase peningkatan nilai pemahaman responden. Penggunaan metode yuridis empiris ini berhasil mengidentifikasi faktor sosial penyebab *cyberbullying* sekaligus mengukur penerimaan siswa terhadap pendekatan *restorative justice* sebagai solusi alternatif penyelesaian konflik di lingkungan siber.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Data yang Diperoleh

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini melibatkan 39 siswa-siswi MA Al-Irsyadiyah dengan rentang usia antara 15–17 tahun. Pengumpulan data dilakukan melalui penyebaran pre-test, post-test, dan survei tingkat pemahaman menggunakan Google Form. Seluruh responden berhasil mengisi instrumen penelitian dengan lengkap sehingga seluruh data dapat diolah dan dianalisis lebih lanjut.

Tabel 1. Jumlah Pre-Test dan Post-Test

No	Keterangan	Pre-Test	Post-Test
1	Jumlah Peserta	39	39
2	Peserta dengan jawaban tidak lengkap	0	0
3	Peserta yang dapat dianalisis	39	39

Sumber: Data Primer, 2026

Berdasarkan Tabel 1, diketahui bahwa jumlah peserta yang mengikuti pre-test dan post-test sebanyak 39 orang. Seluruh responden mengisi instrumen penelitian secara lengkap tanpa adanya data yang tidak valid atau tidak lengkap. Dengan demikian, seluruh jawaban responden dapat digunakan dalam proses analisis penelitian. Hal ini menunjukkan tingkat partisipasi peserta yang sangat baik selama kegiatan sosialisasi berlangsung.

Tabel 2. Jenis Kelamin Responden

No	Keterangan	Jumlah	Persentase (%)
1	Perempuan	22	56
2	Laki-laki	17	44
	Total	39	100

Sumber: Data Diolah, 2026

Berdasarkan Tabel 2, diketahui bahwa mayoritas responden berjenis kelamin perempuan sebanyak 22 orang atau 56%, sedangkan responden laki-laki berjumlah 17 orang atau 44%. Data tersebut menunjukkan bahwa partisipasi siswa perempuan dalam kegiatan sosialisasi sedikit lebih dominan dibandingkan siswa laki-laki. Meskipun demikian, keterlibatan kedua kelompok gender menunjukkan bahwa kegiatan PKM mampu menjangkau peserta secara merata tanpa adanya perbedaan partisipasi yang signifikan.

Tabel 3. Usia Responden

No	Keterangan	Jumlah	Persentase (%)
1	15 Tahun	4	10
2	16 Tahun	18	46
3	17 Tahun	17	44
	Total	39	100

Sumber: Data Diolah, 2026

Berdasarkan Tabel 3, responden dikelompokkan ke dalam tiga kategori usia, yaitu 15 tahun, 16 tahun, dan 17 tahun. Hasil analisis menunjukkan bahwa mayoritas responden berusia 16 tahun sebanyak 18 orang atau 46%, diikuti usia 17 tahun sebanyak 17 orang atau 44%, serta usia 15 tahun sebanyak 4 orang atau 10%.

Data tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar peserta berada pada kategori usia remaja pertengahan, yaitu fase perkembangan yang sangat aktif dalam penggunaan media sosial dan interaksi digital. Oleh karena itu, kelompok usia ini dinilai rentan terhadap paparan maupun keterlibatan dalam perilaku cyberbullying sehingga membutuhkan edukasi mengenai etika digital dan kesadaran hukum dalam penggunaan media sosial.

Tabel 4. Kelas Responden

No	Keterangan	Jumlah	Persentase (%)
1	Kelas 10	5	13
2	Kelas 11	34	87
3	Kelas 12	0	0
	Total	39	100

Sumber: Data Diolah, 2026

Berdasarkan Tabel 4, diketahui bahwa mayoritas responden berasal dari kelas 11 sebanyak 34 orang atau 87%, sedangkan responden dari kelas 10 berjumlah 5 orang atau 13%. Tidak terdapat responden dari kelas 12 dalam kegiatan ini.

Dominasi peserta dari kelas 11 menunjukkan bahwa kegiatan sosialisasi lebih banyak diikuti oleh siswa tingkat menengah atas yang dinilai memiliki tingkat aktivitas digital cukup tinggi. Selain itu, siswa kelas 11 umumnya berada pada fase perkembangan sosial yang aktif sehingga lebih rentan terhadap konflik sosial maupun interaksi negatif di media digital.

Tabel 5. Pemahaman Pre-Test dan Post-Test

No	Keterangan	Nilai
1	Pre-Test	93,1
2	Post-Test	99,2
	Rata-rata	96,2
	Selisih	6,15
	Persentase Peningkatan	6,61%

Sumber: Data Diolah, 2026

Berdasarkan Tabel 5, diperoleh nilai rata-rata pre-test sebesar 93,1 dan post-test sebesar 99,2. Hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan pemahaman peserta setelah mengikuti kegiatan sosialisasi dengan selisih nilai sebesar 6,15 atau mengalami peningkatan sebesar 6,61%. Peningkatan nilai tersebut menunjukkan bahwa materi yang disampaikan dalam kegiatan PKM mampu meningkatkan pemahaman siswa mengenai bullying, cyberbullying, perlindungan hukum, jejak digital, serta konsep restorative justice.

Tabel 6. Indeks Rasio Kategori Kepuasan dan Pemahaman

No	Kategori	Persentase (%)
1	Sangat Paham	81–100
2	Paham	61–80
3	Cukup Paham	41–60
4	Kurang Paham	21–40
5	Tidak Paham	0–20

Sumber: Data Diolah, 2026

Berdasarkan Tabel 6, tingkat pemahaman peserta dikategorikan ke dalam lima indikator penilaian, yaitu Sangat Paham, Paham, Cukup Paham, Kurang Paham, dan Tidak Paham. Kategori tersebut digunakan sebagai dasar dalam mengukur tingkat pemahaman dan kepuasan peserta terhadap materi sosialisasi yang diberikan. Berdasarkan hasil analisis keseluruhan,



mayoritas peserta berada dalam kategori “Sangat Paham”. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan PKM berhasil meningkatkan kesadaran hukum dan literasi digital siswa terkait bahaya cyberbullying dan pentingnya penggunaan media sosial secara bijak dan bertanggung jawab.

Tabel 7. Rekapitulasi Nilai Kepuasan dan Pemahaman Peserta

No	Uraian Penilaian	Persentase (%)	Kategori
1.	Memahami bullying terjadi karena ketimpangan relasi sosial, bukan kelemahan korban	88,72%	Sangat Paham
2.	Memahami budaya senioritas dan norma kelompok sebagai penyebab bullying	93,85%	Sangat Paham
3.	Memahami pentingnya keberanian saksi dalam menghentikan bullying	88,21%	Sangat Paham
4.	Memahami hak konstitusional anak untuk merasa aman di sekolah	89,74%	Sangat Paham
5.	Memahami kerangka perlindungan hukum terhadap bullying offline	90,77%	Sangat Paham
6.	Memahami peran sekolah, orang tua, dan lingkungan dalam perlindungan anak	90,26%	Sangat Paham
7.	Memahami cyberbullying sebagai tindak pidana	88,72%	Sangat Paham
8.	Memahami pasal UU ITE terkait cyberbullying dan sanksinya	91,79%	Sangat Paham
9.	Memahami jejak digital dapat menjadi alat bukti hukum	93,85%	Sangat Paham
10.	Memahami langkah konkret menghadapi cyberbullying	89,74%	Sangat Paham
11.	Memahami konsep restorative justice	95,38%	Sangat Paham
12.	Materi meningkatkan kesadaran tentang bahaya bullying	87,18%	Sangat Paham
13.	Tertarik memahami bullying sebagai akibat ketimpangan sosial	87,18%	Sangat Paham
14.	Tertarik memahami budaya senioritas sebagai penyebab bullying	93,33%	Sangat Paham
15.	Tertarik menjadi saksi aktif menghentikan bullying	89,74%	Sangat Paham
16.	Tertarik memahami hak anak untuk aman di sekolah	89,23%	Sangat Paham
17.	Tertarik memahami perlindungan hukum bullying offline	89,74%	Sangat Paham
18.	Tertarik memahami cyberbullying sebagai tindak pidana	92,31%	Sangat Paham
19.	Tertarik mempelajari pasal UU ITE tentang cyberbullying	92,31%	Sangat Paham



PROJUSTISIA

PROSIDING SEMINAR NASIONAL HUKUM

<https://openjournal.unpam.ac.id/index.php/ICon>



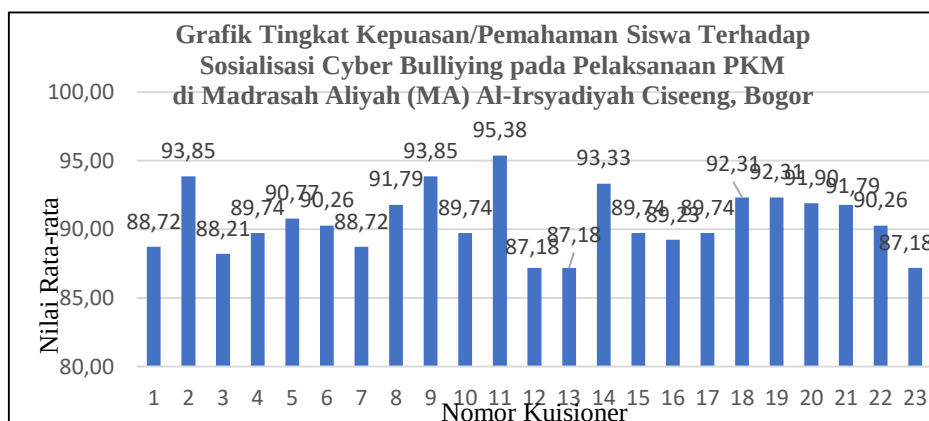
20.	Tertarik memahami jejak digital sebagai alat bukti hukum	91,79%	Sangat Paham
21.	Tertarik mengetahui langkah menghadapi cyberbullying	91,79%	Sangat Paham
22.	Tertarik pada restorative justice dalam penyelesaian bullying	90,26%	Sangat Paham
23.	Tertarik menyebarkan materi kepada pelajar lain	87,18%	Sangat Paham
Rata-rata Keseluruhan		90,57%	Sangat Paham

Sumber: Data kuisisioner PKM Diolah, 2026

Tabel 7. Adalah tabel yang memberikan data rekapitulasi hasil kuisisioner peserta yang mengikuti kegiatan sosialisasi cyber bullying hasil olahan kelompok kami dengan tujuan memberikan kemudahan bagi pembaca memahami hasil kepuasan dari kegiatan tersebut sehingga lebih memahami arti dan hasil manfaatnya. Tabel rekapitulasi tersebut mengolah data sederhana dengan memasukkan rata-rata kuisisioner peserta dengan mengorelasikan dengan tabel penilaian seperti yang di sajikan dalam Tabel 6 diatas.

PEMBAHASAN

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) yang dilaksanakan di MA Al-Irsyadiyah Ciseeng bertujuan untuk meningkatkan pemahaman, kesadaran hukum, serta perubahan perilaku digital siswa dalam menghadapi fenomena cyberbullying di lingkungan sekolah maupun media sosial. Berdasarkan hasil pre-test, post-test, dan survei pemahaman peserta, kegiatan ini menunjukkan adanya peningkatan pengetahuan serta kesadaran siswa terhadap bahaya bullying, cyberbullying, perlindungan hukum, jejak digital, dan pendekatan restorative justice. Pembahasan hasil kegiatan ini dalam data singkat dapat di lihat pada grafik di bawah ini :



Dari grafik yang kami sajikan diatas, kami dapat memberikan penjelasan yang di jabarkan seperti di bawah ini :

1. Peningkatan Pemahaman dan Kesadaran Hukum Siswa terhadap Cyberbullying

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) yang dilaksanakan di Madrasah Aliyah (MA) Al-Irsyadiyah Ciseeng bertujuan untuk meningkatkan pemahaman, kesadaran hukum, serta perubahan perilaku digital siswa agar mampu menggunakan media sosial secara bijak dan bertanggung jawab. Berdasarkan hasil evaluasi melalui kuesioner terstruktur, terjadi peningkatan pemahaman yang signifikan setelah pelaksanaan sosialisasi. Secara kumulatif, tingkat kepuasan dan pemahaman siswa mencapai rata-rata 90,57% yang termasuk dalam kategori “Sangat Paham”.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa metode pembelajaran berbasis *participatory action* lebih efektif dibandingkan metode ceramah satu arah. Pendekatan partisipatif memungkinkan siswa terlibat langsung dalam proses pembelajaran melalui diskusi, simulasi kasus, dan penyelesaian konflik secara edukatif. Kondisi ini sejalan dengan penelitian Mete, Balla, dan Ibrahim (2025), menjelaskan bahwa pendidikan hukum digital berbasis interaktif mampu meningkatkan kesadaran hukum dan pemahaman siswa terhadap bahaya perundungan siber.

Peningkatan pemahaman tersebut juga terlihat dari respons positif peserta terhadap materi mengenai konsekuensi hukum *cyberbullying*, etika digital, serta penggunaan media sosial secara sehat. Sebagian besar siswa mulai memahami bahwa tindakan menghina, menyebarkan ujaran kebencian, maupun memperlakukan orang lain di media sosial dapat menimbulkan dampak psikologis sekaligus konsekuensi hukum.

2. Efektivitas Edukasi *Restorative Justice* dalam Pencegahan Cyberbullying

Salah satu materi utama dalam kegiatan ini adalah pengenalan konsep *restorative justice* sebagai pendekatan penyelesaian konflik secara edukatif dan humanis. Berdasarkan hasil evaluasi, indikator nomor 11 memperoleh skor tertinggi sebesar 95,38%. Hal tersebut menunjukkan bahwa siswa sangat memahami konsep *restorative justice* sebagai upaya penyelesaian konflik yang menitikberatkan pada pemulihan hubungan sosial, perlindungan korban, dan pembinaan pelaku.



Pemahaman mengenai *restorative justice* menjadi penting karena sebagian besar kasus *cyberbullying* yang melibatkan anak membutuhkan pendekatan yang tidak hanya bersifat menghukum, tetapi juga memperhatikan kondisi psikologis dan perkembangan sosial remaja. Dalam kegiatan ini, siswa diberikan simulasi penyelesaian konflik digital sehingga mereka dapat memahami dampak perundungan siber dari sudut pandang korban maupun pelaku.

Metode simulasi terbukti efektif meningkatkan keterlibatan peserta karena siswa tidak hanya menerima teori, tetapi juga mengalami proses penyelesaian konflik secara langsung. Pendekatan tersebut sejalan dengan pendapat Ruslan (2025) menyatakan bahwa *restorative justice* mampu menjadi alternatif penyelesaian perkara *cyberbullying* yang lebih edukatif dan berorientasi pada pemulihan sosial.

3. Peningkatan Literasi Digital dan Kesadaran Jejak Digital

Kegiatan PKM ini juga menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa mengenai pentingnya literasi digital dan kesadaran terhadap jejak digital. Indikator nomor 9 dan 2 memperoleh skor sebesar 93,85%, terutama pada materi mengenai budaya senioritas, etika komunikasi digital, dan permanensi jejak digital.

Melalui pemaparan materi, siswa mulai memahami bahwa setiap aktivitas di media sosial meninggalkan jejak digital yang dapat digunakan sebagai alat bukti dalam penegakan hukum siber. Pemahaman tersebut menjadi penting mengingat masih banyak remaja yang menggunakan media sosial tanpa mempertimbangkan dampak hukum maupun dampak sosial dari unggahan mereka. Selain itu, siswa juga mulai memahami pentingnya menjaga etika komunikasi di ruang digital sebagai bentuk tanggung jawab sosial. Temuan ini sejalan dengan penelitian Sadaruddin dkk. (2025) yang menjelaskan bahwa penguatan literasi digital dan etika bermedia sosial dapat mengurangi perilaku agresif serta menekan angka *cyberbullying* di kalangan pelajar.

4. Faktor Penyebab Cyberbullying di Kalangan Pelajar

Berdasarkan hasil diskusi dan evaluasi kegiatan, ditemukan beberapa faktor utama yang menyebabkan tingginya risiko *cyberbullying* di kalangan pelajar. Faktor tersebut meliputi rendahnya pengawasan penggunaan media sosial, kurangnya literasi digital, lemahnya kontrol diri, serta minimnya edukasi mengenai konsekuensi hukum *cyberbullying*.

Selain itu, kondisi lingkungan sosial dan pola interaksi remaja di ruang digital turut memengaruhi terbentuknya perilaku agresif secara daring. Remaja cenderung mudah terpengaruh oleh lingkungan pergaulan maupun konten negatif yang mereka konsumsi melalui media sosial. Kurangnya pemahaman mengenai etika digital juga menyebabkan sebagian siswa menganggap tindakan mengejek atau mempermalukan teman di media sosial sebagai sesuatu yang wajar.

Temuan ini sesuai dengan *social learning theory* yang menjelaskan bahwa perilaku individu dipengaruhi oleh lingkungan sosial, proses observasi, serta pengalaman yang diperoleh dari interaksi sehari-hari. Dalam konteks ini, perilaku *cyberbullying* dapat terbentuk akibat pengaruh lingkungan digital yang negatif serta lemahnya pengawasan dari keluarga maupun sekolah.

5. Kendala dan Keterbatasan Pelaksanaan Kegiatan

Meskipun kegiatan PKM menunjukkan hasil yang positif, terdapat beberapa kendala dalam pelaksanaannya. Berdasarkan hasil evaluasi, indikator nomor 12, 13, dan 23 memperoleh skor terendah sebesar 87,18%. Hal tersebut menunjukkan bahwa masih terdapat siswa yang memerlukan pendampingan lebih lanjut dalam memahami penerapan praktis penyelesaian konflik digital dan pengendalian diri dalam penggunaan media sosial.

Keterbatasan utama dalam kegiatan ini adalah waktu pelaksanaan yang relatif singkat sehingga perubahan perilaku peserta belum dapat diukur secara berkelanjutan. Selain itu, keterlibatan orang tua dan lingkungan sekitar sekolah masih terbatas, padahal keduanya memiliki peran penting dalam pengawasan dan pembentukan karakter remaja di era digital.

Kurangnya literasi digital orang tua juga menjadi tantangan tersendiri karena pengawasan penggunaan media sosial di lingkungan keluarga belum berjalan optimal. Hidayatullah (2026) dan Arifin, Salim, dan Arifudin (2024) menjelaskan bahwa rendahnya pemahaman digital dalam keluarga dapat meningkatkan risiko terjadinya viktimisasi sekunder terhadap remaja di ruang siber.

6. Upaya Penguatan Pencegahan Cyberbullying Secara Berkelanjutan

Hasil kegiatan ini menunjukkan pentingnya kolaborasi antara sekolah, orang tua, aparat penegak hukum, dan masyarakat dalam mencegah cyberbullying di lingkungan pendidikan.



Kerja sama tersebut diperlukan untuk menciptakan lingkungan digital yang aman dan mendukung perkembangan karakter siswa.

Sekolah dapat memperkuat program literasi digital dan edukasi hukum melalui kegiatan rutin, seminar, maupun pendampingan siswa. Orang tua juga perlu meningkatkan pengawasan penggunaan media sosial dan membangun komunikasi yang sehat dengan anak. Selain itu, keterlibatan aparat penegak hukum dan lembaga terkait dalam memberikan edukasi mengenai dampak hukum cyberbullying dinilai penting sebagai langkah preventif.

Secara keseluruhan, kegiatan PKM ini memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan kesadaran hukum dan etika digital di kalangan pelajar. Program edukasi berbasis jejak digital dan simulasi restorative justice terbukti mampu menjadi langkah preventif yang efektif dalam mencegah cyberbullying di lingkungan sekolah. Dengan pengembangan program yang lebih terintegrasi dan berkelanjutan, diharapkan dapat tercipta lingkungan pendidikan yang aman, sehat, dan bebas dari tindakan perundungan siber.

KESIMPULAN

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) mengenai penanganan kasus cyberbullying melalui edukasi jejak digital dan simulasi restorative justice di MA Al-Irsyadiyah Ciseeng berjalan dengan baik dan memberikan dampak positif terhadap peningkatan pemahaman serta kesadaran hukum siswa. Hasil pre-test dan post-test menunjukkan adanya peningkatan pemahaman peserta sebesar 6,61%, sedangkan hasil survei kepuasan dan pemahaman memperoleh rata-rata sebesar 90,57% dengan kategori “Sangat Paham”.

Kegiatan ini membuktikan bahwa metode participatory action melalui penyuluhan interaktif, diskusi, dan simulasi restorative justice efektif dalam meningkatkan literasi digital, pemahaman hukum, serta kesadaran siswa mengenai bahaya cyberbullying dan pentingnya menjaga jejak digital. Peserta juga mulai memahami bahwa cyberbullying bukan hanya persoalan etika, tetapi juga memiliki konsekuensi hukum yang dapat diproses berdasarkan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Selain itu, pendekatan restorative justice dinilai mampu memberikan pemahaman kepada siswa mengenai pentingnya penyelesaian konflik yang mengedepankan pemulihan, tanggung jawab, dan perlindungan terhadap korban maupun pelaku. Dengan demikian, kegiatan ini diharapkan dapat menjadi langkah preventif dalam menciptakan lingkungan sekolah yang



aman, sehat, dan bebas dari tindakan perundungan, baik secara langsung maupun di ruang digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggita, S. R. (2025). *Implementasi Kebijakan Literasi Digital dalam Pencegahan Tindak Cyber Bullying*. Jakarta: Pustaka Ilmu.
- Arifin, B., Salim, A. N., & Arifudin, O. (2024). Integrasi penguatan pendidikan karakter dalam pembelajaran berbasis literasi digital. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(1), 45–58.
- CNN Indonesia. (2026, May 21). *Survei: Pengguna Internet Indonesia Tumbuh 6 Juta di 2026*. CNN Indonesia. Retrieved May 27, 2026, from <https://www.cnnindonesia.com/teknologi/20260521122201-213-1360738/survei-pengguna-internet-indonesia-tumbuh-6-juta-di-2026>
- Hidayatullah, F. (2026, May 22). *Gen Z Dominasi Internet, Literasi Digital Orang Tua 2026 Masih Tertinggal*. Inikata. Retrieved May 27, 2026, from <https://inikata.co.id/gen-z-dominasi-internet-literasi-digital-orang-tua-2026-masih-tertinggal>
- Hidayatullah, M. (2026). *Perlindungan Remaja dalam Ruang Siber dan Tantangan Literasi Digital Keluarga*. Bandung: Cendekia Press.
- Mete, K. R., Balla, E., & Ibrahim, A. (2025). *Studi literatur: Pendidikan kewarganegaraan dan kesadaran hukum dalam mencegah perundungan di lingkungan sekolah*. *Global Education Trend*, 3(1), 1–6.
- NEW Indonesia JPPI. (2026, April 16). *Darurat Kekerasan di Dunia Pendidikan, Ada 233 Kasus dalam Tiga Bulan - New Indonesia*. Jaringan Pemantau Pendidikan Indonesia (JPPI). Retrieved May 27, 2026, from <https://www.new-indonesia.org/2026/04/7331/darurat-kekerasan-di-dunia-pendidikan-ada-233-kasus-dalam-tiga-bulan/>
- Rahayu, F. S. (2012). *Cyberbullying sebagai dampak negatif penggunaan teknologi informasi. Cyberbullying sebagai dampak negatif penggunaan teknologi informasi*, 8(1), 1. <https://jsi.cs.ui.ac.id/index.php/jsi/article/view/321/296>
- Ramadhanti, N. (2026). *Kolaborasi Sekolah dan Keluarga dalam Pencegahan Cyberbullying pada Remaja*. Yogyakarta: Media Akademi.
- Riadi, A. (2025). Peran *restorative justice* sebagai alternatif penyelesaian terhadap tindak pidana *cyberbullying*. *Peran restorative justice sebagai alternatif penyelesaian terhadap tindak pidana cyberbullying*, 10(2025), -. <https://cibangsa.com/index.php/triwikrama/article/view/4622/4030>
- Ruslan, A. (2025). Pendekatan *restorative justice* dalam penyelesaian tindak *cyberbullying* pada anak. *Jurnal Hukum dan Perlindungan Anak*, 8(2), 112–126.



Sadaruddin, A., Fadhilah, N., & Kurniawan, R. (2025). Penguatan literasi digital sebagai upaya preventif cyberbullying di kalangan pelajar. *Jurnal Teknologi dan Pendidikan Digital*, 5(1), 77–89.

Unicef. (n.d.). *Apa itu cyberbullying dan bagaimana menghentikannya?* UNICEF. Retrieved May 27, 2026, from <https://www.unicef.org/indonesia/id/child-protection/apa-itu-cyberbullying>