

STEAM to Protect: Cyberbullying Education and Children's Digital Rights in the Context of Citizenship Law at Giripurno Islamic Elementary School, Magetan

(STEAM untuk Melindungi: Edukasi Cyberbullying dan Hak-Hak Digital Anak dalam Konteks Hukum Kewarganegaraan di Madrasah Ibtidaiyah Giripurno Magetan)

Ihtiar Prastyaningrum^{1*}, Indriyana Dwi Mustikarini², Nurmansa Willyam Pratama³

¹Program Studi Pendidikan Teknik Elektro, FKIP, Universitas PGRI Madiun

²Program Studi Hukum, FH, Universitas PGRI Madiun

³Program Studi Manajemen, FEB, Universitas PGRI Madiun

*E-mail: ihtiar.prastya@unipma.ac.id

ABSTRAK

Bullying merupakan fenomena yang kerap kali terjadi pada lingkup anak-anak, ada yang dilakukan secara langsung namun juga melalui platform digital, atau yang lebih dikenal dengan *cyberbullying*. Edukasi terkait *cyberbullying* sangat penting diberikan sejak awal. Edukasi ini dapat diberikan melalui pendidikan keluarga maupun terintegrasi dalam kegiatan di sekolah. Kolaborasi lima disiplin ilmu meliputi *science, technology, engineering, art and mathematics* atau yang lebih dikenal dengan STEAM dapat menjadi pendekatan pembelajaran untuk mengedukasi anak-anak tentang *bullying* dan *cyberbullying*. Madrasah Ibtidaiyah Giripurno Magetan adalah salah satu sekolah dasar yang terletak di Kabupaten Magetan. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan para guru di sekolah, ditemukan fakta masih ditemukannya siswa yang melakukan *bullying* pada teman, misalnya dengan memberi nama julukan atau memanggil dengan nama bapak. Permasalahan yang dihadapi adalah bagaimana memberikan edukasi pada para siswa, tidak hanya berbentuk ceramah namun pelibatan secara langsung, sehingga pemahaman para siswa menjadi lebih mendalam. Berkaitan dengan hal tersebut, kami berkolaborasi dengan Tim KKN Giripurno dan para pengajar mengadakan satu tema kegiatan pembelajaran yang dapat mengakomodasi lima disiplin ilmu STEAM dalam hubungannya untuk mengedukasi para siswa terkait *bullying, cyberbullying* dalam konteks hukum kewarganegaraan tentang perlindungan hak. Kegiatan dilakukan dengan memberikan sosialisasi, diskusi dan praktik langsung terkait kampanye anti *bullying*. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa pemahaman siswa tentang *bullying* dan *cyberbullying*, cara bersosial media yang bijak dan cara mengamankan data pribadi pada *platform digital*. Harapannya siswa menjadi lebih percaya diri, dan semua siswa tidak melakukan *bullying* mengingat dampaknya yang sangat berbahaya, baik secara fisik maupun psikis.

Kata Kunci: *Bullying, Cyberbullying, STEAM, Hak Digital, Hukum Kewarganegaraan*

ABSTRACT

Bullying is a phenomenon that frequently occurs among children. It can happen directly or through digital platforms, commonly known as cyberbullying. Providing early education about cyberbullying is crucial. This education can be delivered through family-based learning or integrated into school activities. A collaborative approach that combines five disciplines-science, technology, engineering, art, and mathematics (commonly known as STEAM) can be an effective learning method to educate children about bullying and cyberbullying. Madrasah Ibtidaiyah Giripurno in Magetan is one of the elementary schools located in Magetan Regency. Based on observations and interviews with teachers, it was found that some students still engage in bullying behavior, such as giving hurtful nicknames or calling others by their father's name. The challenge lies in how to provide meaningful education to students not just through lectures, but through active engagement so that students can develop a deeper understanding of the issue. In response to this, we collaborated with the Giripurno Community Service (KKN) Team and the teachers to design a thematic learning activity that incorporates all five STEAM disciplines, focusing on educating students about bullying, cyberbullying, and legal aspects of citizen rights protection. The activity included awareness sessions, group discussions, and hands-on practices such as anti-bullying campaigns. The results showed an improvement in students' understanding of bullying and cyberbullying, how to use social media wisely, and how to protect their personal

data on digital platforms. It is hoped that this program will help students become more confident and ensure that they refrain from bullying, considering its serious physical and psychological consequences.

Keywords: *Bullying, Cyberbullying, STEAM, Digital Rights, Citizenship Law.*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang semakin pesat memberikan dampak positif bagi kehidupan manusia seperti memberikan banyak kemudahan yang mendukung kehidupan manusia. Meskipun demikian, yang perlu diwaspadai adalah dampak negatif yang juga ditimbulkannya, karena perkembangan teknologi juga menciptakan peluang terjadinya berbagai kejahatan [1]. Salah satu dampak negatif yang ditimbulkan dari perkembangan teknologi adalah adanya *cyberbullying*, dimana fenomena ini dapat terjadi dimana saja, tanpa mengenal usia, maupun jenis kelamin korbannya [2]. *Cyberbullying* didefinisikan sebagai suatu tindakan agresif yang dilakukan dengan sengaja oleh sekelompok orang atau individu, dengan menggunakan media elektronik. Tindakan ini dilakukan secara berulang-ulang dan dalam jangka waktu yang lama terhadap korban yang tidak dapat dengan mudah membela diri [3], [4]. Jadi dalam konteks ini terdapat perbedaan kekuatan antara pelaku dan korban. Dalam hal ini perbedaan kekuatannya merujuk pada persepsi kapasitas fisik dan mental.

Cyberbullying terjadi pada hampir semua jenjang usia, bahkan anak usia sekolah dasar. Berdasarkan hasil riset *Neurosensum Indonesia Consumers Trend (Social Media Impact on Kids)* pada tahun 2021, disebutkan 87 persen anak-anak di Indonesia yang telah mengenal *social media* rata-rata berusia dibawah 13 tahun [5]. Hal ini tentu memberikan pengaruh, baik itu pengaruh positif maupun pengaruh negatif. Anak akan memiliki pergaulan yang lebih luas, kemudahan mengakses informasi, dan juga memberikan ruang untuk mengekspresikan diri [6]. Namun, tetap perlu diwaspadai, karena penggunaan *social media* tanpa pengawasan akan dapat memicu anak menjadi individual dan anti sosial [7]. Prosentase anak-anak pengguna *media social* yang cukup tinggi, akan memicu munculnya kelompok yang rentan terhadap *cyberbullying*. Menilik usia mereka yang dapat dikatakan cukup muda, dimungkinkan mereka belum memiliki pemahaman yang cukup tentang risiko *cyberbullying* dan bagaimana cara melindungi diri mereka sendiri. Disamping itu, mereka juga mungkin belum memiliki kemampuan yang cukup untuk mengatasi dampak *cyberbullying*.

Para siswa di Madrasah Ibtidaiyah Giripurno terkadang saling mengejek antar teman, baik itu terkait fisik maupun keluarga (memanggil nama ayah sebagai bahan ejekan). Situasi ini menimbulkan kekhawatiran bagi pihak sekolah. Mereka merasa khawatir jika masalah ini dibiarkan tanpa penanganan yang tepat akan mengakibatkan konsekuensi negatif yang lebih besar. Berkaitan dengan hal tersebut, tentunya diperlukan kerjasama yang kuat antara pihak sekolah, orang tua, dan pemerhati pendidikan untuk mengantisipasi konsekuensi negatif sejak awal melalui edukasi di sekolah.

Edukasi yang dilakukan tidak terbatas pada adanya *bullying* yang dilakukan secara langsung, namun juga dikembangkan ke arah *cyberbullying*. Hal ini sebagai bentuk tindakan preventif yang dilakukan oleh sekolah bekerjasama dengan tim abdimas Universitas PGRI Madiun melalui kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN) Tematik 2025. Guna melindungi anak-anak dari fenomena *cyberbullying* diperlukan pendekatan yang komprehensif dan keterlibatan dari berbagai pihak, termasuk orang tua, sekolah dan masyarakat. Keterlibatan orang tua salah satunya adalah dengan melakukan pendampingan secara penuh pada anak-anak. Orangtua dapat membangun komunikasi positif dengan anak terkait *bullying*, sehingga anak akan memiliki edukasi awal dari orang yang tepat [8], [9]. Disamping orang tua, guru juga memiliki peran yang sangat penting dalam melindungi anak-anak dari fenomena *bullying*. Perlindungan guru dapat dilakukan melalui kegiatan pembelajaran, salah satunya dengan implementasi pendekatan STEAM dalam kegiatan pembelajaran.

Pendekatan STEAM adalah salah satu pendekatan pendidikan yang dapat digunakan sebagai bentuk perlindungan anak-anak dari *cyberbullying*. STEAM sendiri merupakan salah satu bentuk pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan lima disiplin ilmu yang meliputi sains, teknologi, rekayasa, seni dan matematika [10], [11]. Tujuan pembelajaran melalui pendekatan STEAM yang menintegrasikan berbagai disiplin ilmu memiliki tujuan sebagai berikut (1) Membantu menstimulasi keterampilan pemecahan masalah (2) Mengembangkan kreativitas anak (3) Anak-anak dapat belajar mengenai *cyberbullying* (4) Mengetahui hak-hak digital anak (5) Menciptakan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan.

Pendekatan STEAM sangat cocok untuk pembelajaran anti *cyberbullying* karena mengintegrasikan berbagai disiplin ilmu secara holistik. Dari sudut pandang sains, siswa dapat memahami dampak psikologis *cyberbullying* melalui abdimas sederhana tentang efeknya pada kesehatan mental dan emosional korban, serta mendiskusikan konsep empati dalam interaksi daring. Dalam ranah teknologi, mereka mempelajari platform digital dan keamanan daring, mempraktikkan pengaturan privasi, dan mengidentifikasi potensi penyalahgunaan fitur *platform*. Melalui rekayasa, siswa didorong untuk merancang solusi inovatif seperti prototipe aplikasi deteksi dini atau strategi intervensi *cyberbullying* untuk sekolah. Seni memungkinkan siswa mengekspresikan pemahaman dan membangun kesadaran melalui poster, video, drama, atau *role playing* yang menyampaikan pesan anti *cyberbullying* secara kreatif. Terakhir, matematika dapat digunakan untuk menganalisis data insiden *cyberbullying* atau mengukur efektivitas kampanye melalui survei dan visualisasi tren.

Pendekatan STEAM sangat relevan dan efektif dalam edukasi *cyberbullying* di Madrasah Ibtidaiyah karena mengintegrasikan pemahaman multidimensi (psikologis, sosial, teknologi, etika), mengembangkan keterampilan abad ke-21 (berpikir kritis, pemecahan masalah, kreativitas, literasi digital), menawarkan pembelajaran aktif dan terlibat, meningkatkan kesadaran dan empati, serta sangat relevan dengan konteks kehidupan digital siswa. STEAM membekali siswa dengan pemahaman holistik dan keterampilan praktis untuk mengenali, mencegah, dan mengatasi *cyberbullying* serta mendorong pengembangan solusi holistik yang tidak hanya teknis tetapi juga sosial dan emosional.

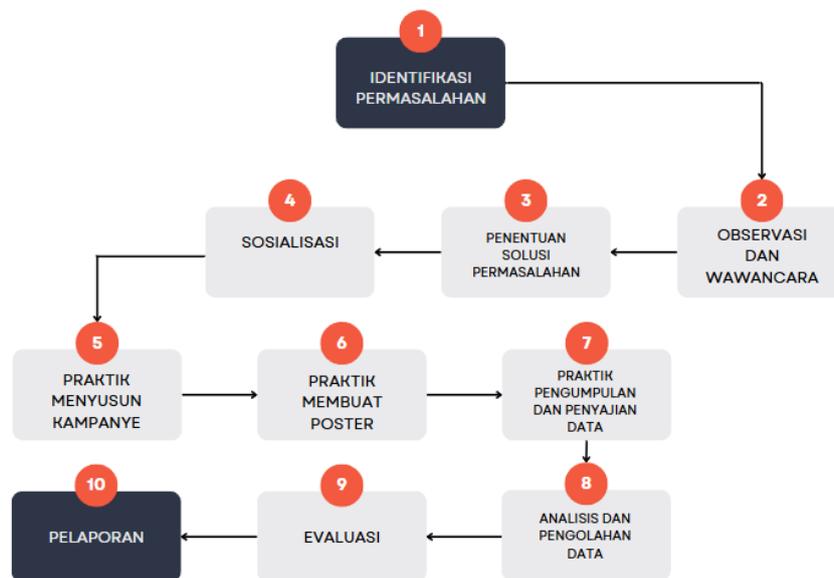
METODE PELAKSANAAN KEGIATAN

Tim Abdimas bekerja sama dengan mahasiswa KKN mendesain sebuah kegiatan pembelajaran sarat edukasi yang dikemas dalam bentuk *STEAM to Protect*. Melalui pembelajaran *sains* para siswa diberikan edukasi dan stimulasi literasi anak tentang bagaimana *cyberbullying* mampu mempengaruhi seseorang. Disamping itu, dalam konteks sains, anak juga diberikan edukasi terkait pentingnya menjaga informasi pribadi.

Kegiatan abdimas ini dilakukan dalam beberapa tahapan. Tahap pertama yang dilakukan adalah identifikasi permasalahan yang dilanjutkan dengan observasi lapangan dan diskusi dengan para guru terkait fenomena *bullying* yang ada di sekolah. Hal ini bertujuan untuk mendapatkan informasi terkait fenomena *bullying* yang ada di sekolah tersebut. Melalui observasi dan wawancara secara langsung, kami akan mendapatkan informasi akurat sebagai bahan untuk merancang kegiatan yang akan dilakukan. Adapun kegiatan ini dilakukan di Madrasah Ibtidaiyah Giripurno Magetan. Peserta yang mengikuti kegiatan ini sejumlah 69 orang terdiri dari kelas 4, kelas 5 dan kelas 6. Kegiatan ini dilaksanakan 1 bulan namun untuk sosialisasi dan implementasi kegiatan siswa dilakukan 2 hari mulai 5 Maret 2025 hingga 6 Maret 2025. Hubungan yang signifikan antara keterlibatan siswa dalam kegiatan STEAM tertentu dan pemahaman mereka tentang isu *cyberbullying*. Keterlibatan aktif dalam elemen Sains (memahami dampak), Teknologi (eksplorasi platform dan keamanan), Rekayasa (merancang solusi), Seni (ekspresi pemahaman), dan Matematika (analisis data) dapat memperdalam pemahaman siswa melalui pembelajaran kontekstual dan pengembangan keterampilan berpikir kritis. Untuk

membuktikan hubungan ini, analisis data yang membandingkan tingkat partisipasi siswa dalam setiap jenis kegiatan STEAM dengan tingkat pemahaman mereka tentang *cyberbullying* diperlukan, yang dapat memberikan wawasan tentang efektivitas masing-masing elemen program.

Tahapan berikutnya adalah melakukan sosialisasi pada para siswa dengan pendampingan guru, sebagai bentuk implementasi disiplin ilmu sains dalam rangkaian *STEAM for Protect*. Pada tahapan ini tim abdimas bekerjasama dengan mahasiswa dan guru memberikan edukasi terkait *bullying* dan *cyberbullying*. Sosialisasi diberikan untuk memberikan edukasi pada para siswa terkait fenomena *bullying*, bentuk, serta dampaknya pada kehidupan. Selain itu, dalam kegiatan sosialisasi siswa juga dikenalkan dengan penggunaan teknologi digital secara bijak. Siswa dilibatkan dalam diskusi membahas mengenai penggunaan teknologi untuk hal-hal yang positif dan negatif.



Gambar 1. Alur pelaksanaan kegiatan

Setelah kegiatan sosialisasi siswa juga dilibatkan dalam penyusunan kegiatan kampanye anti *bullying* sebagai integrasi ilmu rekayasa. Dalam penyusunan kampanye ini disertakan poster sebagai implementasi seni, yang mengasah kreativitas mereka untuk memvisualisasikan imajinasi mereka terkait kampanye anti *bullying*. Sebagai implementasi ilmu matematika dalam rangkaian *STEAM for Protect*, siswa dilibatkan untuk mengumpulkan data jumlah siswa dalam masing-masing kelas yang mengalami dan melakukan *bullying* dalam beberapa hari. Hasil yang mereka peroleh ditampilkan dalam bentuk tabel atau diagram sebagai bentuk implementasi pembelajaran matematika. Contohnya anak diajari membuat tabel/grafik sederhana berapa teman yang memanggil memakai nama orang tua, mengejek dengan sebutan yang kurang baik atau anak yang suka mendorong teman maupun memukul. Secara sederhana gambaran alur pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ditunjukkan pada Gambar 1.

Terdapat satu orang penanggungjawab pada setiap pelaksanaan kegiatan. Baik berasal dari tim pengabdian masyarakat maupun mahasiswa KKN. Pelibatan mahasiswa secara aktif juga dapat merangsang kemampuan komunikasi mahasiswa, yang tentunya ini sangat penting bagi mereka ketika mereka nanti terjun ke masyarakat setelah selesai kuliah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pendidikan sekolah dasar merupakan jenjang pendidikan yang paling dasar di Indonesia. Tahapan pendidikan ini merupakan langkah awal untuk menciptakan sumber daya manusia yang unggul. Oleh karena itulah tahap pendidikan dasar harus dilakukan dengan sebaik mungkin [12]. Sebagai tahapan awal yang memegang peranan penting, maka potensi karakter pada pendidikan dasar perlu menjadi yang terbaik. Karakter peserta didik yang kurang akan menyebabkan minimnya rasa penghargaan terhadap sesama [13]. Pendidikan sekolah dasar harus dikemas sedemikian rupa sehingga dapat membentuk pondasi yang kokoh berkaitan dengan watak dan kepribadian anak. Oleh karena itu, perilaku negatif misalnya saja *bullying*, dimana perilaku ini dapat menyebabkan kerugian baik fisik maupun mental bagi orang lain [14].

Perilaku *bullying* di sekolah dasar yang sudah kerap ditemukan wajib menjadi perhatian utama bagi para pendidik terutama guru. Keberadaan guru sebagai pendidik harus mampu membimbing dan membina para siswa agar senantiasa membangun hubungan positif serta menghindari konflik dan pertengkaran. Karena dalam perkembangannya *bullying* saat ini bukan hanya kekerasan fisik, namun dapat berupa tindakan verbal, dimana para siswa saling mengejek satu sama lain. Misalnya saja mengolok-olok, memberi nama julukan, atau memanggil dengan nama orang tuanya [15]. Salah satu bentuk pencegahan *bullying* adalah dengan memberikan edukasi terkait *bullying* [16]. Pemberian edukasi ini dapat dilakukan melalui kegiatan pembelajaran yang kolaboratif [17] dengan melibatkan seluruh warga sekolah. Salah satu Langkah pembelajaran kolaboratif yang dapat ditempuh adalah melalui pendekatan STEAM. Dimana pelaksanaan pembelajaran kolaboratif dengan mengintegrasikan lima disiplin ilmu dalam hubungannya dengan fenomena *bullying*.

Pendekatan STEAM dalam kegiatan pembelajaran ini dilakukan oleh tim pengabdian masyarakat Universitas PGRI Madiun di Madrasah Ibtidaiyah Giripurno Magetan. Berdasarkan hasil observasi lapangan, masih ditemukan beberapa siswa yang memberikan nama sebagai julukan pada temannya. Perilaku *bullying* yang dilakukan secara verbal kepada sesama teman di sekolah misalnya “hai gundul”, “eh kulitmu kaya arang hitam ha ha”. Sebagai lanjutan dari temuan tersebut, observasi dan wawancara kami arahkan pada konteks *cyberbullying* mengingat bahwa dunia anak-anak saat ini tidak jauh dari *social media*. Hasil yang diperoleh anak-anak di Madrasah Ibtidaiyah Giripurno tidak melakukan *bullying* melalui media digital. Meskipun demikian tim pengabdian masyarakat dan para guru bekerja sama dengan tim KKN di Desa Giripurno sepakat untuk memberikan edukasi ini tidak hanya terkait *bullying* secara langsung namun juga tentang *cyberbullying* dan hubungannya dengan hak-hak digital anak dalam konteks hukum kewarganegaraan.

Hak digital anak termasuk hak untuk mengakses informasi, berekspresi dan mendapatkan perlindungan digital. Perlindungan terhadap hak anak ini diperlukan untuk memproteksi mereka dari kejahatan di dunia digital [18], mengingat saat ini banyak sekali anak-anak yang menjadi sasaran kejahatan yang dilakukan di dunia digital. Berkaitan dengan hal tersebut, pendekatan STEAM dapat menjadi sebuah pendekatan pembelajaran yang dapat digunakan dalam memberikan edukasi menyeluruh pada anak terkait *cyberbullying*. Melalui pendekatan STEAM anak tidak hanya diberikan edukasi secara teori namun juga dilibatkan dalam kegiatan praktikum yang berkaitan dengan edukasi *cyberbullying* dengan harapan pemahaman mereka semakin mendalam sehingga dapat meminimalkan terjadinya *bullying*. Detail pendekatan STEAM yang dilakukan dijelaskan pada Tabel 1.

Tabel 1. STEAM dalam edukasi tentang *cyberbullying*

Konteks STEAM	Bahasan	Keterangan
<i>Sains</i>	Interaksi social, Norma social, Keterampilan social, <i>Cyberbullying</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pemahaman tentang interaksi sosial 2. Jenis-jenis interaksi sosial 3. Dampak interaksi sosial 4. Bagaimana mengantisipasi adanya interaksi sosial yang negatif 5. Siapa saja yang terlibat dalam interaksi sosial 6. Apa saja norma dan etika dalam interaksi sosial 7. Bagaimana keterampilan sosial dapat mendukung interaksi sosial 8. Definisi dan dampak <i>cyberbullying</i> 9. Identifikasi perilaku <i>cyberbullying</i> di media sosial
Teknologi	Jejak digital, Komunikasi dan konflik daring, Potensi dan bahaya <i>cyberbullying</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Definisi jejak digital 2. Jenis-jenis jejak digital yang meliputi jejak digital aktif dan pasif 3. Pemahaman tentang privasi dan keamanan 4. Cara-cara melindungi privasi 5. Cara membersihkan jejak digital 6. Kesadaran dan tanggungjawab serta bijak dalam memanfaatkan teknologi 7. Bagaimana berkomunikasi yang efektif untuk menghindari konflik daring 8. Pemahaman mengenai <i>bullying</i> yang dilakukan secara digital 9. Potensi dan bahaya <i>cyberbullying</i>
<i>Engineering</i>	Perlindungan diri secara online, Desain kampanye <i>cyberbullying</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimana melakukan perlindungan diri secara digital 2. Praktik dan edukasi bersosial media yang bijak 3. Praktik membuat desain kampanye tentang <i>cyberbullying</i>
<i>Art</i>	Menggambar poster untuk bahan kampanye	<ol style="list-style-type: none"> 1. Gambar apa saja yang dapat mengekspresikan emosi dan pengalaman terkait <i>bullying</i> dan <i>cyberbullying</i> 2. Bagaimana gambar tersebut dapat diaplikasikan dalam sebuah poster untuk mengkampanyekan tentang <i>cyberbullying</i>
<i>Mathematics</i>	Statistika	<ol style="list-style-type: none"> 1. Data jumlah dan jenis kejadian <i>bullying</i> yang dilakukan di sekolah 2. Bagaimana menyajikan data tersebut dalam bentuk tabel, grafik maupun diagram

Tabel 1 menunjukkan detail kegiatan yang dilakukan terkait implementasi pendekatan STEAM dalam konteks edukasi *cyberbullying* dan hak-hak digital anak. Desain pendekatan STEAM ini akan dilaksanakan oleh tim pengabdian masyarakat, para guru dan mahasiswa KKN. Pelaksanaan dilakukan secara klasikal, namun khusus kegiatan sosialisasi sebagai bentuk implementasi konteks sains dilaksanakan secara bersamaan di aula sekolah.



Gambar 2. Kegiatan sosialisasi dan diskusi

Gambar 2 menunjukkan kegiatan sosialisasi terkait *bullying* yang mengambil tema Pendidikan Nilai-Nilai Pancasila dan Anti *Bullying*. Pada kegiatan sosialisasi siswa juga dilibatkan secara aktif dalam diskusi. Menyampaikan apa yang mereka ketahui atau bertanya tentang apa yang belum mereka ketahui. Kegiatan sosialisasi berjalan lancar, beberapa pertanyaan muncul dari siswa juga guru, terutama tentang topik *bullying* “memanggil nama dengan nama ayah”. Kejadian ini banyak sekali dialami oleh para siswa terutama siswa laki-laki.

Disamping sosialisasi, edukasi tentang *bullying* dan *cyberbullying* juga dilakukan melalui pelibatan siswa dalam kegiatan praktik dan diskusi interaktif. Melalui kegiatan ini para siswa diberikan pemahaman tentang *bullying* dan *cyberbullying*. Bagaimana mereka harus bijak dalam bersosial media, cara berkomunikasi secara daring agar menjauhkan konflik, sampai kegiatan menggambar dan mewarnai gambar yang bertema *bullying*. Hal ini sebagai bentuk implementasi ilmu teknologi dan rekayasa. Sebagai tambahan juga dilengkapi dengan edukasi terkait pentingnya menjaga keamanan data pribadi, sehingga siswa akan lebih berhati-hati, tidak mudah memberikan data pribadi melalui platform digital. Pelibatan siswa dalam setiap bentuk kegiatan akan meningkatkan pemahaman mereka akan konteks yang dipelajari. Melalui diskusi yang interaktif dan praktik, pemahaman siswa akan semakin mendalam [19], [20].

Sebagai implementasi seni, para siswa bersama-sama menggambar dan mewarnai gambar dengan tema *bullying*. Hasil gambar anak-anak menjadi bahan untuk kampanye anti *bullying* yang dilakukan secara sederhana dan telah dipraktikkan Melalui pelibatan seni, siswa akan dilatih untuk lebih kreatif, menstimulasi pemikiran kritis serta menumbuhkan rasa percaya diri [21].



Gambar 3. Kegiatan menggambar dan mewarnai serta hasil kreasi siswa

Sebagai bentuk implementasi unsur matematika, siswa dikenalkan pada yang namanya ilmu statistik sederhana. Contoh nya mengumpulkan data siswa yang memukul temannya dibuat bentuk grafiik dalam kelas tinggi. Mereka diajak untuk mengumpulkan data jumlah siswa dari kelas 1 sampai 6 yang pernah mengalami *bullying*. Kemudian mereka belajar untuk menyajikannya dalam bentuk tabel, grafik maupun diagram. Terkait hal ini siswa yang dilibatkan hanya siswa kelas tinggi, mengingat bab statistika sederhana baru dipelajari di kelas tinggi. Hasil data yang mereka kumpulkan diolah menggunakan *Microsoft Excel* oleh tim KKN, mengingat para siswa belum familiar dalam penggunaan *excel* untuk pengolahan data.

Tabel 2. Perbandingan dampak pengabdian

Indikator Pengabdian	Sebelum	Sesudah	Keterangan
Pemahaman <i>bullying</i> dan <i>Cyberbullying</i>	69,5% paham	100% paham	Sebelumnya siswa hanya paham bahwa <i>bullying</i> itu hanya dilakukan secara langsung dan bersifat ejekan atau penindasan fisik, setelah kegiatan mereka lebih paham bahwa <i>bullying</i> juga dapat dilakukan melalui <i>social media</i> dalam bentuk komentar-komentar negatif.
Pemahaman tentang cara bersosial media yang bijak	30,43% paham	89,86% paham	Sebelumnya para siswa hanya mengetahui cara menggunakan <i>youtube</i> untuk menonton <i>video</i> yang mereka sukai tanpa tahu bagaimana memilah isi dari apa yang mereka lihat.
Pemahaman tentang cara mengamankan data pribadi pada <i>platform digital</i>	10,14% paham	69,57% paham	Para siswa sebelumnya tidak memperhatikan atau membaca tentang <i>notifikasi link</i> yang mungkin tiba-tiba muncul ketika mereka menggunakan <i>social media</i> , karena mereka menganggap bahwa itu hanya <i>link</i> iklan biasa.

Cara pengukuran parameter paham sebelum dan sesudah dilakukan dengan pendekatan personal dalam kegiatan sosialisasi dan wawancara terbukti efektif membuka ruang bagi para siswa untuk berbagi pengalaman dan perasaan mereka secara jujur. Salah satu temuan tak terduga dari obrolan santai ini adalah persepsi sebagian siswa yang menganggap panggilan tertentu sebagai bentuk *bullying*. Hal ini menggarisbawahi pentingnya kepekaan terhadap perspektif siswa dan potensi dampak tersembunyi dari norma-norma yang selama ini dianggap hal yang biasa. Prosentase tersebut didapatkan melalui akumulasi pemahaman siswa yang diambil datanya melalui wawancara secara personal. Masing-masing subjek penelitian tersebut kemudian dinilai secara kualitatif tingkat pemahamannya untuk kemudian disimpulkan secara berkelompok untuk menentukan prosentasenya. Dari Tabel 2 di atas pada indikator pemahaman *bullying* dan *cyberbullying* diketahui sebelumnya terdapat 48 siswa yang paham namun setelah berikan sosialisasi meningkat menjadi 69 siswa paham. Pemahaman tentang cara bersosial media yang bijak sebelumnya terdapat 21 siswa yang paham namun setelah mengikuti sosialisasi diperoleh data sebesar 62 siswa. Sedangkan pemahaman tentang cara mengamankan data pribadi pada *platform digital* sebesar 7 siswa yang paham dan setelah mendapatkan sosialisasi terdapat 48 siswa yang paham. Hasil dari wawancara tersebut di triangulasi menggunakan triangulasi sumber, dengan membandingkan keterangan dari masing-masing subjek yang di wawancarai.

SIMPULAN

Kegiatan pengabdian yang dilaksanakan bekerjasama dengan Tim KKN Universitas PGRI Madiun. Kegiatan ini berlokasi di Madrasah Ibtidaiyah Giripurno Magetan, dengan mengambil tema pelaksanaan kegiatan edukasi *cyberbullying* dengan pendekatan STEAM. Kegiatan ini mendapatkan mendapatkan hasil yang cukup baik. Para siswa menjadi lebih paham akan bentuk-bentuk serta dampak *bullying* dan *cyberbullying*. Pemahaman para siswa terkait cara bijak dalam bersosial media serta pentingnya melindungi data pribadi juga semakin meningkat. Kekurangan dari kegiatan abdimas ini adalah eksplorasi untus teknologi dan rekayasa yang masih sebatas penyampaian teori. Hal ini dikarenakan keterbatasan sarana untuk praktik. Kegiatan pengabdian masyarakat di Madrasah Ibtidaiyah Giripurno Magetan berhasil meningkatkan pemahaman siswa tentang *cyberbullying* melalui pendekatan STEAM, meskipun eksplorasi teknologi dan rekayasa terbatas pada teori karena keterbatasan sarana praktik. Untuk penelitian dan praktik di masa depan, rekomendasi konkretnya adalah fokus pada penyediaan praktik langsung dalam elemen teknologi dan rekayasa, didukung oleh alokasi sumber daya sekolah dan integrasi STEAM dalam kurikulum yang lebih luas, serta penelitian longitudinal untuk mengukur dampak jangka panjang. Mengingat keterbatasan ukuran sampel dan durasi intervensi, penelitian mendatang sebaiknya melibatkan sampel yang lebih besar dan beragam, desain yang lebih ketat dengan kelompok kontrol, serta mengeksplorasi penerapan STEAM di berbagai tingkatan sekolah dan integrasinya dengan strategi pengajaran lain untuk menghasilkan model intervensi yang lebih komprehensif dan berkelanjutan, termasuk penelitian kualitatif untuk mendapatkan wawasan mendalam dari siswa dan guru.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terimakasih kepada Tim KKN Giripurno Universitas PGRI Madiun dan Keluarga Besar Madrasah Ibtidaiyah Giripurno yang telah bekerjasama dengan baik sehingga kegiatan pengabdian masyarakat ini dapat terlaksana.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] I. F. Anshori, S. Hidayatulloh, A. S. Dewi, R. Viargi, and S. Yulianti, "Fenomena *cyber bullying* dalam kehidupan remaja," *J. Sos. Abdimas*, vol. 4, no. 1, pp. 26–32, 2022, doi: 10.51977/jsa.v4i1.670.
- [2] S. F. Korua, E. Kanine, and H. Bidjuni, "Hubungan pola asuh orang tua dengan perilaku bullying pada remaja SMK Negeri 1 Manado," *Jurnal Keperawatan*, vol. 3, no. 2, 2015, doi: <https://doi.org/10.35790/jkp.v3i2.7474>.
- [3] E. Menesini and A. Nocentini, "Cyberbullying definition and measurement: some critical considerations," *Zeitschrift für Psychologie / Journal of Psychology*, vol. 217, no. 4, pp. 230–232, 2009, doi: 10.1027/0044-3409.217.4.230.
- [4] F. Mishna, J. E. Sanders, S. McNeil, G. Fearing, and K. Kalenteridis, "'If somebody is different': a critical analysis of parent, teacher and student perspectives on bullying and cyberbullying," *Children and Youth Services Review*, vol. 118, p. 105366, 2020, doi: 10.1016/j.childyouth.2020.105366.
- [5] N. F. Kamaruddin, "Fenomena media sosial terhadap minat belajar siswa sekolah di era digitalisasi," *Al-Din: Jurnal Dakwah dan Sosial Keagamaan*, vol. 8, no. 2, 2022, doi: 10.30863/ajdsk.v8i2.3893.
- [6] S. N. Anisa *et al.*, "Sosialisasi penggunaan media sosial dalam upaya mencegah *social media* addiction pada siswa SDN 3 Paras Boyolali," *Reswara. j. pengabd. kpd. masy*, vol. 5, no. 1, pp. 318–326, 2024, doi: 10.46576/rjpk.v5i1.4006.
- [7] P. S. Maola and T. Lestari, "Pengaruh *gadget* terhadap perkembangan sosial anak sekolah dasar," *EduPsyCouns: Journal of Education, Psychology and Counseling*, vol. 3, no. 1, 2021.
- [8] S. Agustin, N. Deliana, and J. Batu Bara, "Peran orang tua dalam meminimalisir dampak *cyberbullying* terhadap kesehatan mental anak," *Jurnal Kolaborasi Resolusi Konflik*, vol. 6, no. 1, 2024, doi: <https://doi.org/10.24198/jkrk.v6i1.53281>.
- [9] S. R. Setiawati and H. Wulandari, "Peran orang tua dalam mengatasi kasus perundungan melalui komunikasi positif pada anak usia dini," *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, vol. 6, no. 4, 2023, doi: <https://doi.org/10.31004/jrpp.v6i4.22335>.
- [10] L. T. B. Le, T. T. Tran, and N. H. Tran, "Challenges to STEM education in vietnamese high school contexts," *Heliyon*, vol. 7, no. 12, p. e08649, 2021, doi: 10.1016/j.heliyon.2021.e08649.
- [11] J. Rodrigues-Silva and Á. Alsina, "Conceptualising and framing STEAM education: what is (and what is not) this educational approach?," *Texto livre*, vol. 16, p. e44946, 2023, doi: 10.1590/1983-3652.2023.44946.
- [12] P. Y. A. Dewi, "Perilaku school bullying pada siswa sekolah dasar," *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, vol. 1, no. 1, 2020.
- [13] A. Sukawati, D. A. Muiz Lidinillah, and N. Ganda, "Fenomena bullying berkelompok di sekolah dasar," *PEDADIDAKTIKA*, vol. 8, no. 2, pp. 354–363, 2021, doi: 10.17509/pedadidaktika.v8i2.35344.
- [14] D. Oktaviany and Z. H. Ramadan, "Analisis dampak bullying terhadap psikologi siswa sekolah dasar," *educatio*, vol. 9, no. 3, pp. 1245–1251, 2023, doi: 10.31949/educatio.v9i3.5400.
- [15] B. A. Rahayu and I. Permana, "Bullying di sekolah : kurangnya empati pelaku *bullying* dan pencegahan," *JKJ*, vol. 7, no. 3, p. 237, 2019, doi: 10.26714/jkj.7.3.2019.237-246.
- [16] D. C. Rahayuningrum, H. Patricia, E. Apriyeni, and V. Irman, "Edukasi pencegahan bullying pada siswa sekolah dasar," *Martabe: Jurnal Pengebodian Kepada Masyarakat*, vol. 5, no. 9, 2022, doi: 10.31604/jpm.v5i9.3110-3116.
- [17] I. Anugraheni, "Stop *bullying* di sekolah dasar melalui pembelajaran kooperatif dengan media gambar," *publikan*, vol. 8, no. 2, 2018, doi: 10.26858/publikan.v8i2.4886.

- [18] L. D. Arnetta, G. A. Fathyasani, and T. W. E. Suryawijaya, "Privasi anak di dunia digital: tinjauan hukum tentang penggunaan teknologi terhadap data pribadi anak," *SEMNASTEKMU*, vol. 3, no. 1, pp. 132–141, 2023, doi: 10.51903/semnastekmu.v3i1.208.
- [19] Y. S. Bitu, A. P. Setiawi, F. G. Bili, S. A. Iriyani, and E. N. S. Patty, "Pembelajaran interaktif: meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa," *J-KIP*, vol. 5, no. 2, 2024, doi: 10.25157/j-kip.v5i2.14697.
- [20] Y. D. Hapsari, S. A. Rahmawati, F. A. Sani, A. P. Baskoro, R. Lestari, and S. Nadia, "Pengaruh metode pembelajaran praktek dan ceramah pada pembelajaran seni kelas III SD 6 BulungKulon," *JIPG*, vol. 4, no. 2, pp. 137–145, 2023, doi: 10.30738/jipg.vol.4.no.2.a15396.
- [21] Y. Marni, Desyandri, and F. Mayar, "Mengoptimalkan pembelajaran seni rupa di sekolah dasar: strategi dan praktik terbaik," *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD*, vol. 9, no. 2, 2023.