

PENGEMBANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR SEBAGAI MEDIA LITERASI DIGITAL ANTI KEKERASAN DIGITAL

Ni Putu Ayu Kartika Sari Dewi^{1*}, I Gede Gita Wiastra²,
I Gusti Ngurah Bagus Yoga Widiadnya³, Ni Made Surpiyanti,⁴
Elsita Lisnawati Guntar⁵
Fakultas Pendidikan Bahasa dan Seni, IKIP Saraswati^{1,2,3,4,5}
(ayukartika21@gmail.com)

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan buku cerita bergambar sebagai media edukasi literasi anti kekerasan digital bagi remaja. Buku cerita ini dirancang dengan pendekatan visual yang menarik, menggunakan narasi yang relevan dan dekat dengan kehidupan remaja. Dengan menggunakan metode penelitian pengembangan (R&D), buku ini diharapkan dapat menjadi sarana yang efektif untuk menyampaikan pesan tentang bahaya kekerasan digital, cara pencegahannya, serta langkah yang dapat diambil jika menjadi korban. Selain itu, buku ini juga didukung dengan evaluasi melalui uji coba terbatas di kalangan siswa sekolah menengah untuk mengukur efektivitasnya dalam meningkatkan pemahaman dan kesadaran mereka. Penelitian ini menarik karena, di tengah maraknya penggunaan teknologi di kalangan remaja, masih sedikit media edukasi yang secara spesifik membahas literasi anti kekerasan digital. Buku cerita bergambar menawarkan pendekatan yang unik dan interaktif, memadukan visualisasi yang menarik dengan pesan-pesan edukatif yang mendalam. Oleh karena itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan bagi dunia pendidikan dalam membentuk generasi muda yang lebih bijak, aman, dan bertanggung jawab dalam menggunakan teknologi digital.

Kata kunci: pengembangan buku cerita bergambar, literasi digital, kekerasan digital, remaja, media edukasi

DEVELOPING PICTURE STORIES AS A DIGITAL LITERACY MEDIA AGAINST DIGITAL VIOLENCE

ABSTRACT

This research aims to develop picture story books as a medium for digital anti-violence literacy education for teenagers. This storybook is designed with an attractive visual approach, using narratives that are relevant and close to teenagers' lives. By using research and development (R&D) methods, it is hoped that this book can be an effective means of conveying messages about the dangers of digital violence, how to prevent it, and steps you can take if you become a victim. Apart from that, this book is also supported by evaluation through limited trials among high school students to measure its effectiveness in increasing their understanding and awareness. This research is interesting because, amidst the widespread use of technology among teenagers, there are still few educational media that specifically discuss digital anti-violence literacy. Picture storybooks offer a unique and interactive approach, combining attractive visualizations with in-depth educational messages. Therefore, it is hoped that the results of this research can make a significant contribution to the world of education in forming a younger generation who is wiser, safer and more responsible in using digital technology.

Key words: *development of picture story books, digital literacy, digital violence, teenagers, educational media*

PENDAHULUAN

Teknologi digital telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan remaja masa kini. Penggunaan internet, media sosial, dan perangkat pintar sudah menjadi hal biasa di kalangan pelajar sekolah menengah. Namun, seiring dengan manfaatnya, muncul juga ancaman kekerasan digital, seperti cyberbullying, ujaran kebencian, dan peretasan informasi pribadi. Catherine Steiner-Adair (2013) dalam bukunya *“The Big Disconnect: Protecting Childhood and Family Relationships in the Digital Age”*, Steiner-Adair memperingatkan bahwa teknologi, khususnya media sosial, dapat mengganggu perkembangan anak secara emosional dan sosial. Anak-anak bisa rentan terhadap pengaruh negatif, seperti cyberbullying atau konten yang tidak sesuai, yang bisa berdampak buruk pada perkembangan identitas mereka. Sejalan dengan permasalahan tersebut,

Literasi digital tidak hanya mencakup kemampuan menggunakan teknologi, tetapi juga memahami risiko yang datang bersamanya. Anak-anak perlu dibekali pengetahuan untuk mengenali bentuk-bentuk kekerasan di dunia digital dan bagaimana cara melindungi diri dari ancaman tersebut. Literasi digital sangat penting bagi remaja dalam menghadapi tantangan dunia digital yang semakin kompleks. Pemahaman literasi digital membantu mereka mengenali dan menghindari dampak negatif seperti cyberbullying, penipuan online, dan penyebaran hoaks. Selain itu, literasi digital melatih keterampilan berpikir kritis, sehingga mereka dapat membedakan informasi yang akurat dari yang menyesatkan. Keamanan dan privasi juga menjadi aspek penting, dimana remaja perlu mengetahui cara melindungi data pribadi dan menjaga keamanan akun online. Selain itu, literasi digital membuka peluang bagi remaja untuk mengembangkan kreativitas dan produktivitas dengan memanfaatkan teknologi secara positif. Mer-

eka dapat belajar, berkreasi, dan berkolaborasi melalui media digital. Lebih jauh, literasi digital juga menekankan pentingnya etika dalam berinteraksi di ruang digital, sehingga remaja dapat menjadi warga digital yang bertanggung jawab dan sadar akan konsekuensi dari tindakan mereka di dunia maya. Dengan demikian, literasi digital membekali remaja untuk menjadi pengguna teknologi yang bijak dan siap menghadapi era digital dengan aman dan produktif.

Buku cerita bergambar merupakan salah satu media edukasi yang efektif dalam menyampaikan pesan moral dan pendidikan pada anak-anak. Visual yang menarik dapat membuat materi lebih mudah dipahami dan diingat oleh siswa. Penggunaan cerita bergambar yang interaktif dapat membantu siswa memahami konsep anti kekerasan digital dengan cara yang menyenangkan dan relevan. Buku cerita bergambar berperan penting sebagai media edukasi yang efektif bagi remaja dengan menyajikan informasi yang kompleks melalui kombinasi visual dan teks yang menarik dan mudah dipahami.

Pada jenjang sekolah menengah, siswa semakin sering menggunakan teknologi digital, baik untuk kegiatan belajar seperti mengakses informasi di internet, menggunakan aplikasi pendidikan, atau berpartisipasi dalam pembelajaran online, maupun untuk interaksi sosial melalui media sosial, pesan instan, dan platform hiburan. Meskipun mereka aktif terlibat dalam dunia digital, banyak siswa yang belum memahami secara mendalam tentang keamanan digital, seperti bagaimana melindungi data pribadi, mengenali penipuan online, atau menghindari bahaya cyberbullying. Selain itu, mereka mungkin tidak sepenuhnya menyadari dampak negatif dari penggunaan teknologi yang berlebihan, seperti kecanduan internet atau penurunan kesehatan mental akibat tekanan sosial di media sosial.

Buku cerita bergambar dapat menjadi

alat yang efektif untuk memperkenalkan konsep-konsep ini secara menarik dan mudah dipahami. Melalui cerita visual, siswa dapat belajar mengenai berbagai bentuk ancaman di dunia digital dan cara melindungi diri mereka. Misalnya, cerita bergambar dapat menunjukkan situasi cyberbullying atau pelanggaran privasi, sekaligus memberikan solusi dan langkah preventif yang bisa diambil. Dengan narasi yang relevan dan visual yang menarik, buku cerita bergambar bisa memudahkan siswa untuk mengidentifikasi masalah dan memahami pentingnya menjaga keamanan dan etika dalam beraktivitas di dunia digital sejak usia dini. Ini juga membantu mengembangkan kesadaran kritis mereka tentang penggunaan teknologi secara sehat dan bertanggung jawab.

Pengembangan buku cerita bergambar yang ditujukan untuk siswa memiliki tujuan yang sangat penting dalam konteks pendidikan di era digital ini. Buku ini bertujuan untuk memberikan pemahaman yang komprehensif kepada siswa mengenai berbagai bentuk kekerasan digital, termasuk cyberbullying, pengancaman, dan penyebaran konten negatif. Dengan cara ini, siswa tidak hanya belajar tentang kekerasan digital, tetapi juga bagaimana menjadi pengguna teknologi yang bijak dan bertanggung jawab. Dengan literasi digital yang kuat, siswa dapat menavigasi dunia digital dengan lebih aman, membuat keputusan yang lebih baik, dan berkontribusi positif di lingkungan online mereka.

METODE PENELITIAN

Model penelitian yang dapat digunakan untuk penelitian ini adalah model penelitian pengembangan (R&D) atau Research and Development. Model Penelitian ini ditujukan untuk menghasilkan produk baru atau dapat memperbaiki produk yang sudah ada melalui serangkaian proses sistematis dan berkelanjutan.

Metode yang digunakan meliputi survei, wawancara, dan diskusi kelompok yang bertujuan untuk menggali perspektif dan pengalaman remaja terkait isu-isu tersebut. Dengan memahami konteks dan kebutuhan target audiens, peneliti dapat merancang buku cerita bergambar yang relevan dan menarik.

Setelah analisis kebutuhan, langkah berikutnya adalah perancangan produk. Pada tahap ini, peneliti mulai membuat sketsa dan menyusun cerita yang sesuai dengan tema literasi anti kekerasan digital. Ini mencakup penentuan pesan edukatif yang ingin disampaikan melalui buku cerita. Dalam proses ini, peneliti harus memperhatikan karakteristik remaja sebagai audiens, seperti minat, tingkat pemahaman, dan pengalaman mereka dalam dunia digital. Desain visual buku juga menjadi fokus, mengingat bahwa buku cerita bergambar harus menarik dan dapat memikat perhatian pembaca. Hal ini penting untuk memastikan bahwa pesan yang disampaikan dapat diterima dan dipahami dengan baik oleh remaja.

Metode pengumpulan data selama uji coba bisa berupa kuesioner, wawancara, atau observasi. Evaluasi hasil dari uji coba ini sangat penting, karena akan memberikan informasi mengenai kekuatan dan kelemahan buku cerita yang dikembangkan. Dengan melakukan analisis terhadap data yang diperoleh, peneliti dapat membandingkan pengetahuan dan sikap remaja sebelum dan sesudah menggunakan buku tersebut.

Analisis data akan dilakukan secara komprehensif dengan menggabungkan data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif yang diperoleh dari kuesioner akan dianalisis menggunakan statistik deskriptif untuk memberikan gambaran karakteristik responden, seperti usia dan jenis kelamin. Selanjutnya, analisis statistik akan digunakan untuk menguji hipotesis untuk membandingkan pengetahuan siswa sebelum

dan sesudah penerapan buku cerita bergambar. Software Excel akan membantu dalam proses ini untuk memastikan keakuratan dan efisiensi pengolahan data.

Data kualitatif yang dikumpulkan dari wawancara, observasi, dan fokus grup diskusi, analisis tematik akan diterapkan. Dalam metode ini, peneliti akan transkrip semua data kualitatif, mengidentifikasi tema-tema utama yang muncul, dan mengelompokkan informasi yang relevan. Proses ini akan mengungkap pandangan peserta mengenai kekerasan digital serta bagaimana buku cerita bergambar dapat berfungsi sebagai alat edukasi.

Hasil dari tes pengetahuan yang diadakan sebelum dan sesudah penggunaan buku cerita juga akan dibandingkan untuk menilai dampaknya. Perbandingan ini akan memberikan gambaran jelas mengenai peningkatan pengetahuan siswa tentang kekerasan digital setelah menggunakan media tersebut. Dengan pendekatan analisis yang holistik ini, penelitian diharapkan tidak hanya dapat menunjukkan sejauh mana pengetahuan siswa meningkat, tetapi juga memberikan wawasan mendalam tentang pengalaman mereka dalam menghadapi isu kekerasan digital. Hasil analisis ini akan menjadi dasar untuk rekomendasi program pendidikan yang lebih baik di masa depan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Karakteristik Buku Cerita Bergambar

Buku cerita bergambar yang dirancang sebagai media pencegahan kekerasan digital untuk siswa Sekolah Menengah Pertama harus memiliki karakteristik yang menarik, relevan, dan edukatif. Visual yang digunakan harus berwarna cerah dengan ilustrasi yang menggambarkan situasi kehidupan remaja masa kini, seperti interaksi di media sosial atau penggunaan teknologi dalam keseharian.

Kombinasi visual dan teks dalam buku cerita bergambar dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap topik yang kompleks serta memperkuat daya ingat mereka terhadap pesan edukatif yang disampaikan. Tokoh-tokoh dalam cerita perlu dibuat seusia dengan pembaca, agar siswa dapat merasa terhubung secara emosional dan memahami pesan cerita dengan lebih baik. Narasi yang disusun juga harus kontekstual, mengangkat masalah nyata seperti cyberbullying, penyebaran hoaks, atau pelanggaran privasi data, yang disertai dengan solusi praktis dan langkah-langkah sederhana yang dapat diterapkan siswa dalam kehidupan sehari-hari. Pemahaman remaja tentang bahaya kekerasan digital dan langkah-langkah pencegahan perlu diberikan sejak dini untuk mengurangi dampak psikologis yang ditimbulkan, seperti kecemasan dan depresi.

Penggunaan bahasa dalam buku harus sederhana, komunikatif, dan sesuai dengan gaya berbahasa remaja, sehingga lebih mudah dipahami tanpa kesan menggurui. Penyampaian pesan melalui dialog antar tokoh membuat cerita lebih hidup dan interaktif, sementara teks yang ringkas membantu siswa tetap fokus membaca. Selain itu, elemen interaktif seperti pertanyaan reflektif, aktivitas sederhana, atau tugas kreatif dapat ditambahkan di akhir cerita untuk mendorong siswa berpikir kritis dan mengaitkan pesan cerita dengan pengalaman pribadi mereka. Menurut Arifin et al. (2023) dalam penelitiannya tentang media edukasi berbasis buku cerita bergambar, pendekatan interaktif yang melibatkan refleksi dan diskusi dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan membantu mereka memahami isu-isu sosial yang diangkat, termasuk kekerasan digital.

Penyajian visual yang informatif, seperti infografis sederhana atau simbol teknologi, juga memperkuat pemahaman siswa tentang tanda-tanda kekerasan digital dan cara melaporkannya. Penelitian Ningrum et al. (2021) menunjukkan bahwa elemen visual dalam buku cerita

membantu membangun kesadaran siswa terkait isu sosial, seperti bullying, dengan cara yang lebih mudah dipahami dan diingat. Lebih jauh, buku cerita bergambar ini tidak hanya menyampaikan informasi tentang bahaya kekerasan digital, tetapi juga menanamkan nilai-nilai positif, seperti empati, kepedulian, dan etika penggunaan teknologi.

Cerita yang disajikan dapat mendorong siswa untuk lebih berani melaporkan tindakan kekerasan digital serta membangun kepercayaan diri untuk meminta bantuan kepada orang tua, guru, atau pihak berwenang jika mengalami ancaman di dunia maya. Dengan desain yang estetis, ukuran yang praktis, dan alur cerita yang menarik, buku ini menjadi media edukasi yang efektif dalam meningkatkan kesadaran siswa akan pentingnya literasi digital serta mengajarkan mereka untuk menggunakan teknologi secara bijak dan bertanggung jawab.

Berikut tampilan buku digital beserta barcode buku digital



2. Analisis Kebutuhan Siswa Terhadap Literasi Digital

Siswa SMP Negeri 2 Tabanan berada pada fase perkembangan di mana teknologi digital telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari. Mereka aktif menggunakan internet untuk kegiatan pembelajaran, mencari informasi, serta berinteraksi melalui media sosial dan aplikasi perpesanan. Namun, di balik aktivitas tersebut, kesadaran siswa terhadap ancaman kekerasan digital masih sangat rendah. Banyak dari mereka belum mampu mengenali bentuk-bentuk kekerasan digital seperti *cyberbullying*, penyalahgunaan data pribadi, ujaran kebencian, dan penipuan online. Kondisi ini meningkatkan risiko mereka menjadi korban atau bahkan pelaku kekerasan digital tanpa disadari. Selain itu, tekanan dari lingkungan digital, seperti komentar negatif atau konten yang tidak pantas, dapat berdampak buruk secara psikologis, seperti menimbulkan kecemasan, stres, hingga gangguan perkembangan identitas diri.



Berikut adalah grafik yang menggambarkan hasil **pretest** mengenai pengetahuan siswa SMP Negeri 2 Tabanan terkait dengan kekerasan digital. Berdasarkan grafik ini:

- 45% siswa** mampu mengenali bentuk-bentuk kekerasan digital, seperti *cyberbullying*, penyalahgunaan data pribadi, ujaran kebencian, dan penipuan

online.

- b) **80% siswa** aktif menggunakan internet untuk kegiatan pembelajaran, mencari informasi, dan berinteraksi melalui media sosial serta aplikasi pemesanan.
- c) **35% siswa** menunjukkan kesadaran terhadap pentingnya **keamanan digital** dan memahami bagaimana melindungi diri dari ancaman di dunia maya.

Di sisi lain, upaya edukasi tentang literasi anti kekerasan digital di sekolah masih terbatas, baik dalam metode maupun materi yang digunakan. Siswa SMP, yang cenderung memiliki gaya belajar visual dan interaktif, membutuhkan media edukasi yang menarik, relevan, dan mudah dipahami. Buku cerita bergambar menjadi salah satu solusi efektif karena mampu memadukan visual yang menarik dengan narasi yang dekat dengan kehidupan siswa. Visualisasi yang kuat dalam buku ini membantu siswa memahami konsep kekerasan digital dengan lebih baik, sementara cerita yang relevan memudahkan mereka mengidentifikasi masalah yang mungkin dihadapi di dunia maya. Buku ini juga menyertakan solusi praktis, seperti langkah-langkah pencegahan, cara melaporkan tindakan berbahaya, dan menjaga privasi digital.

Selain memenuhi kebutuhan siswa, buku cerita bergambar juga dapat menjadi alat bantu yang efektif bagi guru dan orang tua dalam mendidik anak-anak mengenai literasi digital. Guru dapat memanfaatkan buku ini sebagai media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif, sementara orang tua dapat menggunakannya sebagai sarana diskusi untuk membangun komunikasi positif tentang keamanan digital di rumah. Dengan demikian, pengembangan buku cerita bergambar sebagai media edukasi literasi anti kekerasan digital menjadi langkah penting dalam membekali siswa dengan pemahaman kritis dan keterampilan praktis untuk

menghadapi tantangan di era digital. Literasi digital bukan hanya tentang kemampuan menggunakan teknologi, tetapi juga tentang bagaimana menjadi pengguna teknologi yang bijak, kritis, dan bertanggung jawab.

3. Sosialisasi Buku Cerita Bergambar Sebagai Media Informasi Pencegahan Kekerasan Digital

Sosialisasi buku cerita bergambar sebagai media literasi anti kekerasan digital kepada siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Tabanan dapat dilakukan melalui serangkaian kegiatan yang menarik, interaktif, dan efektif. Langkah pertama adalah melakukan koordinasi dengan pihak sekolah, seperti kepala sekolah, wali kelas, dan guru bimbingan konseling, untuk menjelaskan tujuan dari kegiatan ini. Dukungan pihak sekolah sangat penting agar pelaksanaan sosialisasi berjalan lancar dan terjadwal tanpa mengganggu proses pembelajaran siswa. Kegiatan dapat diawali dengan sesi workshop atau seminar kecil di mana siswa diperkenalkan dengan pentingnya literasi anti kekerasan digital. Dalam sesi ini, materi tentang bentuk-bentuk kekerasan digital, seperti cyberbullying, penyalahgunaan data pribadi, dan ujaran kebencian, disampaikan dengan bahasa sederhana dan relevan dengan kehidupan remaja. Buku cerita bergambar diperkenalkan secara langsung, baik dalam bentuk cetak maupun digital, dengan menekankan bagaimana cerita dan ilustrasi di dalamnya menggambarkan masalah kekerasan digital dan memberikan solusi praktis yang dapat diterapkan siswa.

Selanjutnya, kegiatan membaca bersama dapat menjadi metode yang efektif untuk membangun pemahaman siswa. Buku cerita bergambar dapat dibaca bersama di kelas atau di ruang perpustakaan, diikuti dengan diskusi kelompok untuk mengidentifikasi masalah yang muncul dalam cerita serta langkah pencegahannya. Melalui diskusi ini, siswa

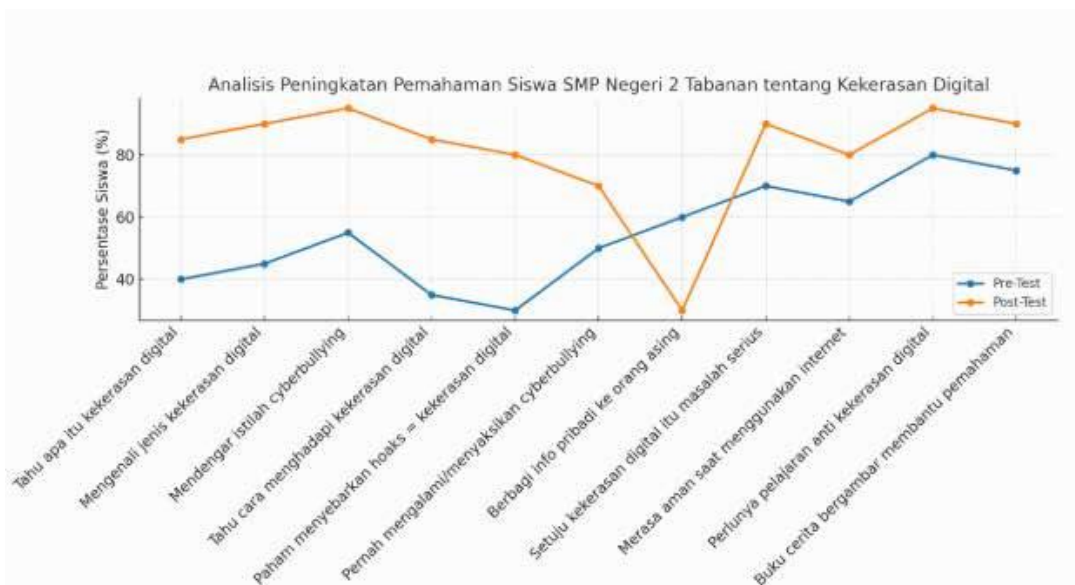
diajak untuk berbagi pandangan, pengalaman, dan pemahaman mereka mengenai kekerasan digital. Kegiatan ini juga dapat dilengkapi dengan aktivitas reflektif, seperti meminta siswa menulis bagian cerita yang paling berkesan atau membuat solusi kreatif berdasarkan situasi yang digambarkan dalam buku. Untuk meningkatkan keterlibatan, siswa juga dapat diajak membuat poster atau komik bertema pencegahan kekerasan digital serta slogan sederhana yang menggugah kesadaran, seperti “Bijak di Dunia Maya, Aman dalam Beraktivitas”.

Evaluasi menjadi langkah akhir dalam sosialisasi ini untuk mengukur pemahaman siswa setelah kegiatan berlangsung. Evaluasi dapat dilakukan melalui pertanyaan singkat terkait materi buku, seperti mengenali contoh kekerasan digital dan langkah pencegahannya. Selain itu, umpan balik dari siswa tentang kesan mereka terhadap buku cerita bergambar juga dapat dikumpulkan untuk menyempurnakan metode sosialisasi ke depannya. Buku ini dapat disebarluaskan secara luas di perpustakaan sekolah agar mudah diakses oleh siswa kapan saja, atau disediakan dalam bentuk digital yang dapat diakses melalui perangkat mereka. Dengan pendekatan ini, sosialisasi buku cerita bergambar tidak hanya efektif dalam

meningkatkan pemahaman siswa tentang kekerasan digital, tetapi juga membekali mereka dengan keterampilan praktis untuk bersikap aman, bijak, dan bertanggung jawab di dunia maya.

4. Peningkatan Pemahaman Siswa SMP Negeri 2 Tentang Kekerasan Digital

Melalui pengembangan dan penerapan buku cerita bergambar sebagai media literasi anti kekerasan digital, upaya edukasi dilakukan dengan pendekatan yang menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Buku ini dirancang khusus untuk memberikan gambaran nyata tentang bahaya kekerasan digital dan solusi praktis yang dapat diterapkan oleh siswa. Hasil evaluasi, baik melalui pre-test maupun post-test, menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam pemahaman siswa terhadap konsep kekerasan digital, cara mengidentifikasinya, dan langkah pencegahan yang dapat diambil. Hal ini mengindikasikan bahwa metode edukasi visual dan naratif yang disajikan dalam buku cerita bergambar mampu menjangkau siswa dengan lebih efektif, membantu mereka menjadi lebih sadar, kritis, dan bijak dalam beraktivitas di dunia digital.



Grafik ini menunjukkan analisis peningkatan pemahaman siswa SMP Negeri 2 Tabanan kelas VIII terhadap bahaya kekerasan digital berdasarkan poin-poin kuisisioner. Hasilnya memperlihatkan perbedaan signifikan antara pre-test dan post-test setelah siswa membaca buku cerita bergambar:

- Tahu apa itu kekerasan digital meningkat dari 40% menjadi 85%.
- Mengenali jenis kekerasan digital naik dari 45% menjadi 90%.
- Mendengar istilah cyberbullying mencapai 95% setelah sosialisasi.
- Tahu cara menghadapi kekerasan digital mengalami lonjakan dari 35% ke 85%.
- Kesadaran bahwa menyebarkan hoaks adalah bentuk kekerasan digital juga meningkat dari 30% ke 80%.

Peningkatan ini menunjukkan bahwa buku cerita bergambar efektif dalam memberikan pemahaman yang mendalam mengenai kekerasan digital, cara mengidentifikasinya, serta solusi praktis untuk menghadapi dan mencegahnya.

5. Peran Orang Tua dan Guru

Peran guru dan orang tua dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang kekerasan digital di SMP Negeri 2 Tabanan sangat penting sebagai upaya pencegahan terhadap ancaman di era digital. Berikut adalah tabel hasil kuisisioner yang memuat tanggapan dari 8 orang guru dan 30 orang tua siswa di SMP Negeri 2 Tabanan terkait peran mereka dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang kekerasan digital.

No	Pertanyaan Kuisisioner	Responden	Hasil Respon (%)
1	Apakah sekolah memiliki peran penting dalam edukasi kekerasan digital?	Guru	87,5% setuju
		Orang tua	80% setuju
2	Apakah materi literasi digital sudah terintegrasi dalam pembelajaran?	Guru	62,5% belum optimal
3	Apakah buku cerita bergambar efektif membantu pemahaman siswa?	Guru	75% setuju
		Orang tua	70% setuju
4	Apakah Anda merasa khawatir dengan aktivitas digital anak/siswa?	Orang tua	80% merasa khawatir
5	Apakah Anda memahami bentuk-bentuk kekerasan digital?	Orang tua	60% kurang memahami
6	Apakah orang tua perlu meningkatkan pengawasan aktivitas digital anak?	Orang tua	65% sangat setuju
7	Apakah komunikasi antara sekolah dan orang tua penting dalam upaya pencegahan kekerasan digital?	Guru & Orang Tua	85% setuju kolaborasi sangat penting

Berdasarkan hasil kuisioner yang disebarakan melalui WhatsApp Group kepada delapan orang guru dan tiga puluh orang tua siswa, ditemukan bahwa mayoritas guru, sebesar 87,5%, menyadari pentingnya memberikan edukasi mengenai kekerasan digital kepada siswa. Namun, 62,5% di antaranya mengakui bahwa materi tentang literasi digital masih kurang terintegrasi dalam kurikulum, sehingga diperlukan media edukasi tambahan yang menarik dan relevan. Dalam hal ini, buku cerita bergambar dinilai efektif oleh 75% guru sebagai alat bantu pembelajaran yang mampu menyampaikan pesan moral dengan cara yang lebih visual dan mudah dipahami. Melalui buku ini, guru dapat memberikan penjelasan mengenai jenis-jenis kekerasan digital, seperti cyberbullying, penyalahgunaan data pribadi, dan penyebaran hoaks, serta membimbing siswa untuk bersikap bijak di dunia maya.

Sementara itu, hasil kuisioner dari orang tua menunjukkan bahwa 80% orang tua merasa khawatir dengan aktivitas digital anak-anak mereka, terutama karena banyaknya ancaman yang belum sepenuhnya dipahami oleh siswa. Sayangnya, 60% orang tua mengaku masih minim pengetahuan tentang kekerasan digital dan langkah-langkah pencegahannya, sehingga merasa kesulitan membimbing anak dalam menggunakan internet secara aman. Namun, sebanyak 70% orang tua menyatakan bahwa buku cerita bergambar dapat menjadi media yang efektif untuk membangun komunikasi dengan anak mengenai keamanan digital. Dengan membaca buku bersama, orang tua dapat menjelaskan bentuk-bentuk ancaman digital dan memberikan solusi praktis yang sesuai dengan kehidupan sehari-hari. Selain itu, 65% orang tua menekankan pentingnya pengawasan dalam aktivitas digital anak, seperti membatasi waktu penggunaan perangkat, memberikan pemahaman tentang privasi data, dan menciptakan komunikasi

yang terbuka di rumah.

Kolaborasi antara guru dan orang tua menjadi kunci utama dalam membangun kesadaran siswa terkait bahaya kekerasan digital. Hasil kuisioner menunjukkan bahwa 85% responden sepakat bahwa komunikasi yang baik antara sekolah dan keluarga dapat memperkuat pemahaman siswa mengenai keamanan digital. Guru dapat memberikan panduan yang sistematis dan mengintegrasikan literasi digital dalam pembelajaran di sekolah, sedangkan orang tua dapat melanjutkan peran tersebut di rumah dengan pengawasan dan bimbingan yang konsisten. Dengan adanya sinergi ini, siswa akan lebih siap menghadapi berbagai tantangan di dunia digital, memiliki kesadaran untuk mengenali bahaya kekerasan digital, serta mampu melindungi diri mereka dengan sikap yang bijak dan bertanggung jawab.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis kuisioner yang melibatkan guru dan orang tua siswa di SMP Negeri 2 Tabanan, dapat disimpulkan bahwa peran sekolah dan keluarga sangat penting dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap bahaya kekerasan digital. Mayoritas guru (87,5%) dan orang tua (80%) sepakat bahwa sekolah memiliki tanggung jawab besar dalam memberikan edukasi literasi digital, meskipun materi ini masih belum terintegrasi secara optimal dalam kurikulum, seperti diakui oleh 62,5% guru. Sementara itu, orang tua memiliki kekhawatiran tinggi terhadap aktivitas digital anak mereka (80%), namun masih terdapat keterbatasan pemahaman tentang bentuk-bentuk kekerasan digital, sebagaimana diakui oleh 60% responden. Buku cerita bergambar dinilai efektif oleh guru (75%) dan orang tua (70%) sebagai media edukasi yang menarik dan mampu membantu siswa memahami ancaman kekerasan digital serta

langkah-langkah pencegahannya. Selain itu, kolaborasi antara sekolah dan orang tua dipandang sebagai kunci keberhasilan dalam membangun kesadaran dan pemahaman siswa, dengan 85% responden menekankan pentingnya komunikasi yang baik antara kedua pihak. Dengan demikian, diperlukan upaya bersama antara sekolah dan keluarga dalam menyediakan media edukasi yang efektif, seperti buku cerita bergambar, serta menciptakan lingkungan belajar yang mendukung literasi digital agar siswa lebih siap menghadapi berbagai tantangan di era digital.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada LPPM selaku Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat IKIP Saraswati atas hibah penelitiannya dengan surat kontrak No. 782/X/1.2/LPPM/2024. Terima kasih pula kepada Rektor IKIP Saraswati atas kesempatan yang diberikan kepada dosen muda IKIP Saraswati untuk mengajukan hibah internal, yang telah membuka peluang berharga bagi pengembangan riset dan pengabdian kepada masyarakat. Terima kasih pula kepada Kepala Sekolah SMP Negeri 2 Tabanan, guru-guru, siswa kelas VIII, serta orang tua siswa, yang telah memberikan partisipasi aktif dan dukungan yang luar biasa dalam proses penelitian ini. Tanpa kerja sama dan komitmen dari semua pihak, penelitian ini tidak akan berjalan dengan baik. Dekan Fakultas Pendidikan Bahasa dan Seni yang telah memotivasi kami sebagai dosen muda untuk terus berkarya dan berinovasi dalam dunia pendidikan, serta memberikan dorongan untuk menghasilkan karya yang bermanfaat bagi masyarakat. Terima kasih atas segala dukungan, bantuan, dan kesempatan yang diberikan, yang telah

menjadi bagian penting dalam keberhasilan penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, Nur Alfin, dkk (2024). Pengembangan Buku Cerita Digital “SERASA” untuk Mengembangkan Perilaku Prososial Anak Usia Dini. *Kumara Cendeia: Jurnal Pendidikan Guru – Pendidikan Anak Usia Dini*. Retrived from [<https://jurnal.uns.ac.id/kumara/article/view/87870>]
- Arifin, K. R., Kharis, A., & Aini, N. (2023). Pengembangan media buku cerita bergambar dalam mengenalkan edukasi anti kekerasan (bullying). *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 786. <https://doi.org/10.37985/murhum.v5i2.786>
- Eshet-Alkalai, Y. (2021). Digital literacy: A conceptual framework for survival skills in the digital era. *Journal of Educational Multimedia and Hypermedia*, 29(4), 383–400. [<https://www.researchgate.net/publication/250721430>]
- Hardi, M., Kharis, A., & Aini, N. (2023). Pengembangan media buku cerita bergambar dalam mengenalkan edukasi anti kekerasan (bullying). *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. Retrieved from [<https://murhum.pjpaud.org/index.php/murhum/article/view/786>].
- Ningrum, Mallewi Agusti, dkk. (2021). Pengembangan Buku Panduan Anti-Bullying Untuk Mengembangkan Keterampilan Sosial-Emosional Anak Usia Dini. *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*. Retrieved from [<https://ejournal.uin-suka.ac.id/tarbiyah/goldenage/article/download/4271/2182>]
- Pramesthi, Alda Vania. (2021). Pengembangan Buku Cerita Anti Peundungan Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Teratai: Jurnal PAUD*. Retrived from [<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/paud-teratai/article/view/43166/37190>]
- Steiner-Adair, C. (2013). *The Big Disconnect: Protecting Childhood and Family Relationships in the Digital Age*. HarperCollins.
- Utama, J Seno Aditya, dkk. 2016. *Psikologi dan Teknologi Informasi*. Jakarta: Himpunan Psikologi Indonesia.