Vol. 3, No. 1 Juni 2025 e-ISSN 3026-1147 DOI : https://doi.org/10.30872/petisi.v3i1.1846

Outing Class dan Sosialisasi *Cyberbullying* Pada SMP Muhammadiyah 1 Samarinda di Museum Kota Samarinda

Muhammad Ali [1,*)], Muhammad Ramadhan Al'Aqsa [2)], Heldi Handoko [3)], Biko Harianto [4)], Hario Jati Setyadi [5)], Akhmad Irsyad [6)]

[1,2,3,4,5,6)] Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknik, Universitas Mulawarman
Gunung Kelua Jalan Sambaliung No.9, Samarinda, 75119
E-Mail : aliumar131@gmail.com[1)]; ramaalqso@gmail.com [2)]; akunheldi@gmail.com [3)];
bikoharianto03@gmail.com [4)]; hariosetyadi@unmul.ac.id [5)]; akhmadirsyad@unmul.ac.id [6)]

ABSTRAK

Penggunaan internet telah memberikan dampak yang signifikan terhadap kehidupan remaja, terutama dalam pola pembelajaran dan interaksi sosial mereka. Selain manfaatnya, kemajuan teknologi digital juga menghadirkan tantangan baru, salah satunya adalah maraknya fenomena *cyberbullying* yang dapat berdampak negatif terhadap perkembangan psikologis dan sosial peserta didik. Mengingat urgensi permasalahan ini, SMP Muhammadiyah 1 Samarinda memandang perlu adanya upaya sistematis untuk meningkatkan pemahaman siswa mengenai bahaya *cyberbullying* serta strategi yang dapat diterapkan untuk menghadapinya secara bijak. Sebagai respons terhadap kebutuhan tersebut, sekolah melaksanakan program Gerakan Siswa Cerdas Digital yang terdiri atas kegiatan *outing class* dan sosialisasi mengenai *cyberbullying*. Program ini bertujuan untuk meningkatkan kesadaran siswa terhadap risiko serta dampak dari tindakan perundungan di dunia maya, sekaligus membekali mereka dengan keterampilan dalam memanfaatkan media digital secara positif, aman, dan bertanggung jawab. Kegiatan ini dirancang secara terpadu dengan menggabungkan penyuluhan interaktif mengenai dampak negatif *cyberbullying* serta pembelajaran kontekstual melalui kunjungan edukatif ke Museum Kota Samarinda. Selama pelaksanaan program, siswa secara aktif terlibat dalam diskusi kelompok, pemecahan studi kasus, dan pelatihan praktis mengenai etika berkomunikasi di dunia digital. Melalui pendekatan yang partisipatif ini, siswa diharapkan mampu menginternalisasi nilai-nilai digital citizenship dan mengembangkan kesadaran kritis terhadap perilaku daring yang merugikan. Dengan demikian, hasil dari program ini diharapkan dapat membentuk generasi pelajar yang tidak hanya cakap dalam pemanfaatan teknologi informasi, tetapi juga memiliki karakter yang kuat dalam mencegah dan menanggulangi *cyberbullying* di era digital.

Kata Kunci: *Cyberbullying*, Karakter Siswa, Literasi Digital, *Outing Class*, Pembelajaran Kontekstual.

ABSTRACT

The use of the internet has had a significant impact on the lives of adolescents, particularly in their learning patterns and social interactions. In addition to its benefits, the advancement of digital technology has also brought new challenges, one of which is the increasing prevalence of cyberbullying, which can negatively affect students' psychological and social development. Recognizing the urgency of this issue, SMP Muhammadiyah 1 Samarinda considers it necessary to implement systematic efforts to enhance students' understanding of the dangers of cyberbullying and the strategies that can be applied to address it wisely. In response to this need, the school has implemented the Digital Smart Students Movement program, consisting of outing class activities and cyberbullying awareness sessions. This program aims to raise students' awareness of the risks and impacts of online bullying while equipping them with the skills to use digital media in a positive, safe, and responsible manner. The activities are designed in an integrated way, combining interactive awareness sessions on the negative effects of cyberbullying with contextual learning through an educational visit to the Samarinda City Museum. During the implementation of the program, students are actively involved in group discussions, case study analyses, and practical training on ethical communication in the digital world. Through this participatory approach, students are expected to internalize the values of digital citizenship and develop critical awareness of harmful online behavior. As a result, the program is expected to cultivate a generation of learners who are not only proficient in utilizing information technology but also possess strong character in preventing and addressing cyberbullying in the digital era.

Keywords: Cyberbullying, Student character, Digital literacy, Outing class, Contextual learning.

*) Correspondenting Author

2025 PETISI : Pengabdian Kepada Masyarakat Bidang Teknologi Informasi dan Sistem Informasi
with CC BY NC SA license.

Vol. 1, No. 1 Mei 2022 e-ISSN 3026-1147 DOI : https://doi.org/10.30872/petisi.v3i1.184

1. PENDAHULUAN

Akses yang luas terhadap informasi digital memberi remaja kesempatan besar untuk belajar secara mandiri dan membangun relasi lintas batas geografis. Namun, kemudahan ini juga membuka peluang munculnya perilaku negatif, salah satunya adalah cyberbullying, yaitu bentuk perundungan yang dilakukan melalui media digital yang berdampak pada kesehatan mental remaja (Putro et al., 2023) (Bugiardo, 2015). Korban cyberbullying memiliki risiko lebih tinggi mengalami depresi, kecemasan, bahkan ideasi bunuh diri dibandingkan remaja yang tidak mengalami perundungan daring (Freska et al., 2023). Dampak psikologis dari cyberbullying bisa sangat serius dan berlangsung jangka panjang, sehingga lembaga pendidikan perlu membekali siswa dengan keterampilan literasi digital serta kemampuan sosial-emosional untuk menghadapi ancaman digital secara bijak (Milyane et al., 2023).

Sebagai upaya konkret dalam membentuk karakter siswa yang tangguh dan sadar digital, SMP Muhammadiyah 1 Samarinda mengembangkan program edukatif yang mencakup sosialisasi bahaya cyberbullying serta pembelajaran kontekstual melalui kunjungan edukatif atau *outing class*. Program ini bertujuan untuk meningkatkan literasi digital siswa serta menumbuhkan kesadaran mereka terhadap risiko dan dampak sosial dari perilaku perundungan di dunia maya. Selain pendekatan ceramah interaktif, siswa juga diajak berdiskusi dan melakukan studi kasus untuk menginternalisasi nilai-nilai etika dalam berkomunikasi secara daring. Pendekatan ini menegaskan bahwa pendidikan berbasis empati dan kesadaran digital perlu diintegrasikan dalam kurikulum untuk mencegah terbentuknya budaya daring yang permisif terhadap kekerasan verbal dan emosional (Nurhabibi et al., 2025).

Untuk memperkuat pengalaman belajar siswa dan mengaitkannya dengan kehidupan nyata, sekolah juga menyelenggarakan kegiatan *outing class* ke Museum Kota Samarinda. Kegiatan ini tidak hanya memperkenalkan sejarah dan budaya lokal, tetapi juga membangun kesadaran siswa terhadap isu-isu sosial kontemporer, termasuk cyberbullying. Dengan pendekatan experiential learning dan didukung oleh studi mutakhir, siswa dapat mengalami proses pembelajaran yang lebih mendalam melalui pengalaman langsung, refleksi, dan penerapan konsep dalam konteks aktual. Pendekatan ini terbukti meningkatkan keterlibatan, pemahaman kritis, serta pembentukan karakter siswa secara lebih efektif dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional (Al-Tabany, 2017) (Bado, 2022).

2. METODE

Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan pendekatan partisipatif dan edukatif yang bertujuan untuk meningkatkan kesadaran serta keterampilan siswa dalam menghadapi tantangan era digital, khususnya terkait *cyberbullying*. Kegiatan diawali dengan tahap persiapan berupa observasi terhadap kondisi sosial dan perilaku digital siswa di sekolah mitra, serta koordinasi dengan pihak sekolah untuk menetapkan waktu pelaksanaan, materi, dan peserta kegiatan. Tim pelaksana juga menyusun modul dan materi sosialisasi yang sesuai dengan usia dan konteks sosial peserta didik.

Pada tahap pelaksanaan, kegiatan inti difokuskan pada edukasi melalui dua bentuk utama. Pertama adalah sosialisasi interaktif, di mana siswa diberi pemahaman mengenai pengertian, bentuk-bentuk, serta dampak *cyberbullying* terhadap kesehatan mental dan hubungan sosial. Materi disampaikan menggunakan media visual seperti infografis, video edukatif, dan studi kasus nyata yang relevan dengan pengalaman siswa sehari-hari. Sesi ini juga mencakup diskusi terbuka dan tanya jawab untuk menggali pemahaman serta pengalaman pribadi siswa terkait penggunaan media digital. Kedua adalah workshop literasi digital dan penguatan karakter, yang dirancang untuk memberikan keterampilan praktis dalam menghadapi dinamika ruang digital. Dalam sesi ini, siswa diajak untuk mengidentifikasi contoh-contoh *cyberbullying*, memahami cara menjaga privasi di internet, dan membuat konten digital yang positif. Selain itu, dilakukan simulasi dan permainan peran (role-play) sebagai bentuk latihan empati dan pengambilan keputusan dalam situasi daring yang etis. Kegiatan edukatif ini tidak hanya memberikan pengetahuan konseptual, tetapi juga menanamkan nilai tanggung jawab, empati, dan keberanian untuk melawan tindakan perundungan secara sehat dan bijak.

A. Program Kerja

Terdapat beberapa program kerja yang dilaksanakan dalam kegiatan pengbdian kepada anak sekolah di Museum Kota Samarinda, yaitu :

1. Sosialisasi : Tentang tema bahaya nya perkembangan *cyberbullying* terhadap anak-anak.
2. Perkenalan Tempat : Memperkenalkan Museum Kota Samarinda.

B. Jadwal dan Pelaksanaan kegiatan

Kegiatan pengabdian Pada Tabel 1 dimulai pada tanggal 21 September 2024 dengan mengumpulkan anak sekolah kemudian mengajarkan tentang sejarah kota samarinda hingga memperkenalkan museum, kemudian dilanjukan sosialisasi dengan tema bahaya nya ancaman dari *cyberbullying*. Adapun rincian kegiatan dari pengabdian masyarakat ini yaitu :

Vol. 3, No. 1 Juni 2025 e-ISSN 3026-1147 DOI : https://doi.org/10.30872/petisi.v3i1.1846

Tabel 1. Jadwal Pelaksanaan Kegiatan

Tanggal	Kegiatan	Keterangan
21 September 2024	*Outing Class*	Mengajarkan anak anak di luar kegiatan kelas atau di luar sekolah
21 September 2024	Sosialisasi *Cyberbullying*	Mengajarkan tentang edukasi bahaya nya bullying anak

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini disajikan berdasarkan tiap program kerja yang telah dilaksanakan. Setiap program dianalisis berdasarkan ketercapaian tujuan, partisipasi peserta, dan dampak terhadap peningkatan pemahaman serta sikap siswa. Salah satu program inti adalah kegiatan o*uting class* dan sosialisasi tema *cyberbullying*, yang dirancang untuk menggabungkan pembelajaran kontekstual dengan edukasi karakter dan literasi digital.

Pada kegiatan sosialisasi, siswa diberikan materi mengenai definisi, jenis-jenis, dan dampak dari *cyberbullying* melalui pemaparan interaktif, tayangan video, dan diskusi kelompok. Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar peserta memiliki pengalaman atau pernah menyaksikan bentuk *cyberbullying* di lingkungan mereka, baik secara langsung maupun tidak langsung. Setelah sesi sosialisasi, terjadi peningkatan pemahaman siswa terhadap konsep *cyberbullying*, yang ditunjukkan melalui hasil post-test sederhana dan pertanyaan reflektif yang diajukan secara terbuka. Siswa juga menunjukkan antusiasme tinggi dalam sesi diskusi, terutama ketika membahas langkah-langkah konkret yang dapat dilakukan apabila mengalami atau menyaksikan kasus perundungan digital.

Sementara itu, kegiatan *outing class* yang dilakukan di Museum Kota Samarinda tidak hanya menjadi sarana rekreasi edukatif, tetapi juga memberikan ruang reflektif kepada siswa untuk mengaitkan nilai-nilai sejarah, budaya lokal, dan perilaku sosial masa kini. Dalam sesi khusus selama kunjungan, siswa diajak berdialog mengenai bagaimana nilai-nilai seperti toleransi, saling menghargai, dan kebersamaan yang tercermin dalam sejarah dan budaya setempat dapat dijadikan landasan dalam membangun etika berinteraksi di media digital. Melalui penugasan observasi dan laporan refleksi, siswa menunjukkan pemahaman yang lebih holistik mengenai pentingnya karakter dalam penggunaan teknologi. Kegiatan ini terbukti mampu memperkuat pesan dari sosialisasi, karena siswa tidak hanya belajar melalui ceramah, tetapi juga mengalami dan merefleksikan langsung makna dari materi yang disampaikan dalam konteks kehidupan nyata.

Secara keseluruhan, integrasi antara sosialisasi dan *outing class* berhasil menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan membekas. Peserta tidak hanya memperoleh informasi, tetapi juga mengalami transformasi sikap terhadap pentingnya menjadi generasi yang melek teknologi, sekaligus berkarakter kuat dalam mencegah dan menanggulangi *cyberbullying* di lingkungan sekitarnya.

A. *Outing Class*

Kegiatan *outing class* dalam program pengabdian ini dirancang sebagai sarana pembelajaran kontekstual yang tidak hanya bersifat rekreatif, tetapi juga edukatif dan reflektif. Dalam pelaksanaannya, siswa diajak mengunjungi Museum Kota Samarinda untuk mendapatkan pemahaman lebih dalam mengenai sejarah lokal serta mengenal beragam peninggalan budaya dan teknologi masa lalu yang memiliki nilai historis. Selama kegiatan berlangsung, siswa mendapatkan edukasi langsung dari pemandu museum mengenai perkembangan Kota Samarinda dari masa ke masa, termasuk peran penting masyarakat lokal dalam membangun identitas budaya dan sosial kota tersebut.

Selain itu, siswa dikenalkan pada berbagai benda koleksi dan alat tradisional yang dipajang di museum, seperti peralatan rumah tangga zaman dahulu, alat pertanian, pakaian adat, serta dokumentasi sejarah perjuangan masyarakat Kalimantan Timur. Penjelasan mengenai fungsi dan makna simbolik dari benda-benda tersebut membantu siswa mengaitkan nilai-nilai seperti kerja keras, solidaritas, dan kearifan lokal dengan kehidupan modern yang mereka jalani saat ini. Kegiatan ini tidak hanya menumbuhkan rasa bangga terhadap sejarah daerah, tetapi juga membuka ruang dialog tentang pentingnya mempertahankan nilai-nilai luhur dalam kehidupan bermasyarakat, termasuk dalam berinteraksi di ruang digital.

Dengan demikian, kegiatan outing class pada Gambar 1 menjadi pengalaman belajar yang holistik mengkombinasikan pengetahuan, keterampilan, dan pembentukan karakter serta memperkuat landasan siswa dalam memahami pentingnya etika digital sebagai bagian dari warisan nilai-nilai budaya yang telah ada sejak lama.

2025 PETISI : Pengabdian Kepada Masyarakat Bidang Teknologi Informasi dan Sistem Informasi
with CC BY NC SA license.

Vol. 3, No. 1 Juni 2025 e-ISSN 3026-1147 DOI : https://doi.org/10.30872/petisi.v3i1.1846

Gambar 1. Kegiatan *Outing Class* Museum Kota Samarinda

B. Sosialisasi Tema *Cyberbullying*

Kegiatan *cyberbullying* dalam program pengabdian masyarakat ini difokuskan pada pemberian edukasi kepada siswa mengenai pengertian, bentuk, dan dampak negatif dari perilaku perundungan di dunia maya. Edukasi ini dirancang agar siswa dapat memahami secara komprehensif bahwa bullying tidak hanya terjadi secara fisik di lingkungan sekolah, tetapi juga dapat muncul dalam bentuk pesan teks, komentar media sosial, penyebaran foto tanpa izin, hingga pelecehan verbal secara daring. Materi disampaikan melalui metode presentasi interaktif, pemutaran video edukatif, serta studi kasus yang relevan dengan kehidupan digital siswa sehari-hari.

Dalam kegiatan ini, siswa diberikan ruang untuk berdiskusi dan berbagi pengalaman, baik sebagai saksi, pelaku, maupun korban dari bentuk-bentuk *cyberbullying*. Hal ini bertujuan untuk menumbuhkan kesadaran bahwa tindakan yang dianggap sepele di ruang digital bisa memiliki konsekuensi psikologis yang serius, seperti rasa takut, malu, kecemasan, hingga depresi. Para peserta juga diajarkan langkah-langkah preventif, seperti menjaga privasi akun, menghindari konflik daring, serta melaporkan konten atau perilaku berbahaya kepada pihak yang berwenang.

Kegiatan edukasi pada Gambar 2 selain membekali siswa dengan pengetahuan konseptual, tetapi juga mendorong pembentukan sikap tanggap, peduli, dan bertanggung jawab dalam menggunakan teknologi. Harapannya, melalui pemahaman yang benar tentang *cyberbullying*, siswa dapat menjadi agen perubahan di lingkungan sekolah mereka—bukan hanya menghindari perilaku negatif, tetapi juga berani melindungi teman yang menjadi korban dan menciptakan ruang digital yang aman, inklusif, dan sehat.

2025 PETISI : Pengabdian Kepada Masyarakat Bidang Teknologi Informasi dan Sistem Informasi
with CC BY NC SA license.

Vol. 3, No. 1 Juni 2025 e-ISSN 3026-1147 DOI : https://doi.org/10.30872/petisi.v3i1.1846

Gambar 2. Sosialisasi Tema *Cyberbullying*

4. KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan tema mewujudkan generasi melek teknologi dan berkarakter: mencegah *cyberbullying* di era digital telah berhasil memberikan dampak positif dalam meningkatkan pemahaman siswa mengenai pentingnya etika dalam penggunaan teknologi serta bahaya dari perilaku perundungan di dunia maya. Melalui kombinasi kegiatan sosialisasi interaktif dan *outing class* ke Museum Kota Samarinda, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan teoritis tentang *cyberbullying*, tetapi juga mengalami proses pembelajaran yang kontekstual dan reflektif. Pengenalan terhadap nilai-nilai sejarah dan budaya lokal turut memperkuat kesadaran siswa akan pentingnya membangun karakter yang kuat dan tangguh dalam menghadapi tantangan digital. Secara keseluruhan, program ini tidak hanya menanamkan literasi digital, tetapi juga menumbuhkan empati, tanggung jawab, dan keberanian untuk menciptakan lingkungan digital yang aman dan bermartabat, sehingga dapat membentuk generasi muda yang tidak hanya cerdas secara teknologi, tetapi juga berkarakter dalam bersosialisasi.

5. PENGAKUAN/ UCAPAN TERIMA KASIH

kami mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah turut serta dalam mesukseskan pengabdian masyarakat dengan tema mewujudkan generasi melek teknologi dan berkarakter: mencegah *cyberbullying* di era digital . Kepada seluruh anak-anak sekolah siswa SMP Muhammadiyah 1 Samarinda yang telah memberikan dukungan penuh dan partisipasi aktif, dan semua anggota tim pengabdian masyarakat karena keberhasilan dan dampak positif dari program ini tidak akan tercapai tanpa kontribusi serta kerjasama yang baik dari semua pihak. Kami berharap bahwa program ini telah memberikan manfaat dalam menyampaikan ilmu dan pengetahuan yang di dapatkan selama berada di museum kota samarinda.

6. DAFTAR PUSTAKA

Al-Tabany, T. I. B. (2017). *Mendesain model pembelajaran inovatif, progresif, dan konteksual*. Prenada Media.

Bado, B. (2022). *Model Pendekatan Kualitatif: Telaah Dalam Metode Penelitian Ilmiah*. Tahta Media Grup.

Bugiardo, D. (2015). *Berkomunikasi ala Net-Generation*. Elex Media Komputindo.

Freska, N. W., Kep, M., & Fernandes, N. R. (2023). *Resiliensi korban bullying remaja*. CV. Mitra Edukasi Negeri.

Milyane, T. M., Darmaningrum, K., Natasari, N., Setiawan, G. A., Sembiring, D., Fitriyah, N., Sutisnawati, A., Sagena, U., Nurhayati, S., & Indriana, I. H. (2023). *Literasi Media Digital*. Penerbit Widina.

Nurhabibi, N., Arifannisa, A., Ismail, D., Kuswandi, D., Anggraeni, A. F. D. G., & Aji, Y. A. (2025). Strategi lembaga pendidikan Islam dalam membentuk karakter siswa di era digital. *Jurnal Pendidikan Indonesia: Teori, Penelitian, Dan Inovasi*, *5*(2).

Putro, A. N. S., Wajdi, M., Siyono, S., Perdana, A. N. C., Saptono, S., Fallo, D. Y. A., Khoirotunnisa, A. U., Ningtyas, Kma. W. A., Leuwol, F. S., & Pationa, S. B. (2023). Revolusi Belajar Di Era Digital. *Penerbit PT Kodogu Trainer Indonesia*.

2025 PETISI : Pengabdian Kepada Masyarakat Bidang Teknologi Informasi dan Sistem Informasi
with CC BY NC SA license.