



## Penguatan Karakter Anti Cyberbullying Melalui Video Edukatif Berbasis Kearifan Lokal Di SMP N 4 Palangka Raya

**Kartika Ananda**<sup>\*1</sup>

<sup>1</sup>Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Palangka Raya

E-mail: [kartika.ananda@fkip.upr.ac.id](mailto:kartika.ananda@fkip.upr.ac.id)<sup>\*1</sup>

**Triyani**<sup>2</sup>

<sup>2</sup>Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Universitas Palangka Raya

Email: [triyani@fkip.upr.ac.id](mailto:triyani@fkip.upr.ac.id)<sup>2</sup>

**Suprayitno**<sup>3</sup>

<sup>3</sup>Ilmu Administrasi Negara, Universitas Palangka Raya

Email: [suprayitno@fisip.upr.ac.id](mailto:suprayitno@fisip.upr.ac.id)<sup>3</sup>

**Yuana Ledy Prilia**<sup>4</sup>

<sup>4</sup>Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Universitas Palangka Raya

Email: [yuanaprilia7@gmail.com](mailto:yuanaprilia7@gmail.com)<sup>4</sup>

**Huda Musthofa**<sup>5</sup>

<sup>5</sup>Ilmu Administrasi Negara, Universitas Palangka Raya

Email: [hudamf12@gmail.com](mailto:hudamf12@gmail.com)<sup>5</sup>

**Delni**<sup>6</sup>

<sup>6</sup>Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Palangka Raya

E-mail: [delnidel799@gamil.com](mailto:delnidel799@gamil.com)<sup>6</sup>

### Article History

Received: 03-11-2025

Accepted: 20-01-2026

Published: 31-01-2026

### Abstract

*The purpose of this community service activity was to provide students with an understanding of the importance of using social media wisely in their school and outside of school life, thereby minimizing various forms of bullying, especially cyberbullying. In this community service activity, students were given an understanding of the definition and forms of cyberbullying, as well as the negative impacts of cyberbullying on victims, perpetrators, and the social environment through educational videos based on local wisdom from Central Kalimantan. The Huma Betang philosophy was used to instill character values such as tolerance, unity, kinship, and mutual respect in digital interactions. This activity not only strengthened understanding of the material but also encouraged students to reflect on their individual and social behavior in the digital space. Overall, this activity successfully fostered students' awareness and commitment to being part of tackling cyberbullying in the school environment and on social media. This demonstrated that students not only understood the material but also possessed the enthusiasm to become agents of change in developing anti-cyberbullying characters.*

### Keywords:

1. Character
2. Anti-Cyberbullying
3. Educational Videos
4. Local Wisdom



### Abstrak

Tujuan dari kegiatan pengabdian ini untuk memberikan pemahaman kepada peserta didik akan pentingnya penggunaan media sosial dengan bijak dalam kehidupan di sekolah ataupun diluar sekolah sehingga dapat meminimalisir adanya berbagai bentuk bullying terutama cyberbullying. Dalam kegiatan pengabdian ini peserta didik diberikan pemahaman mengenai pengertian dan bentuk-bentuk cyberbullying, dampak negatif dari tindakan cyberbullying terhadap korban, terhadap pelaku sendiri, serta terhadap lingkungan sosial melalui video edukatif berbasis kearifan lokal Kalimantan Tengah. Falsafah Huma Betang diangkat untuk menanamkan nilai-nilai karakter seperti toleransi, persatuan, keluargaan, dan saling menghargai dalam interaksi digital. Kegiatan ini tidak hanya memperkuat pemahaman materi, tetapi juga mendorong peserta didik untuk merefleksikan perilaku individu dan sosial mereka di ruang digital. Secara umum, kegiatan ini berhasil membentuk kesadaran dan komitmen peserta didik untuk menjadi bagian dalam menanggulangi cyberbullying di lingkungan sekolah dan media sosial. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik tidak hanya memahami materi, tetapi juga memiliki semangat untuk menjadi agent of change dalam membentuk karakter anti cyberbullying.

### Kata Kunci:

1. Karakter
2. Anti-Cyberbullying
3. Video Edukatif
4. Kearifan Lokal

## 1. PENDAHULUAN

Kasus perundungan pada siswa di Indonesia masih menjadi masalah yang serius dan perlu solusi konkrit untuk mengatasi problematika tersebut. Berdasarkan data Komisi Nasional Perlindungan Anak Indonesia menjelaskan bahwa sejak 2011 hingga 2019, menerima 37.381 laporan kasus kekerasan di sekolah dan sebanyak 2.473 kasus di antaranya merupakan perundungan *cyberbullying* (Cases, 2022). Mengutip laporan PISA menunjukkan bahwa Indonesia termasuk dalam lima negara teratas (Filipina, Brunei Darussalam, Republik

Dominika, Maroko, dan Indonesia) yang menunjukkan persentase siswa tertinggi yang mengalami perundungan.

Selain itu berdasarkan survey awal dan wawancara tim pengabdian bersama dengan Kepala Sekolah dan Guru BK SMP N 4 Palangka Raya diketahui bahwa pada tahun 2024 ada 1 siswa yang melakukan Cyberbullying dan dikembalikan kepada orang tua, karena siswa yang bersangkutan tidak bisa didisiplinkan. Hal ini berdampak pada karakter siswa di sekolah ataupun di lingkungannya. Persoalan ini merupakan persoalan pokok yang

membutuhkan strategi efektif untuk menciptakan ruang yang aman digital bagi siswa. Cyberbullying berdampak negatif yakni munculnya gangguan kecemasan, depresi dan berkurangnya kinerja akademik (Kowalski et al., 2018); (Wahidiyani, O. C. & A. ., & Akhwani, 2024). Untuk itu diperlukan proses menginsersi kearifan lokal ke dalam media edukatif berupa video pembelajaran. Kearifan lokal yang diadaptasi berupa nilai-nilai tradisional, norma, dan etika masyarakat, menawarkan landasan untuk menumbuhkan rasa hormat, empati, dan tanggung jawab dalam ruang digital (Hasugian, A., & Sundawa, 2025); (Arnetta, C., Akhwani, A., Rulyansah, A. ., & Ghufro, 2024). Inovasi yang dilakukan dengan mengintegrasikan nilai-nilai kearifan lokal ke dalam media edukatif ini diproyeksikan untuk menciptakan lingkungan online yang aman bagi peserta didik.

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi di abad 21 telah mengubah cara manusia untuk bekerja. Perubahan ini mengarahkan pada pembentukan konsep kompetensi dan keterampilan baru yang dibutuhkan. Untuk mengatasi tantangan pendidikan di abad 21 ini, sekolah dan guru harus

ditransformasikan agar dapat memfasilitasi siswa untuk memiliki kompetensi yang bersifat internasional, multikultural, serta kompetensi yang saling berhubungan (Noor et al., 2019); (Mongkonthan et al., 2019); (Daniel Jesayanto Jaya, Enik Ernawati, M. Bruri Triyono, Putu Sudira, 2025). Kemajuan IPTEK akan membuat manusia selalu berinovasi melakukan perubahan-perubahan dan hal baru (Coccia, 2019), salah satunya adalah pemanfaatan media pembelajaran dengan pengembangan video interaktif. Dengan adanya inovasi dalam hal video kreatif dan inovatif berharap hasil belajar siswa dapat mengalami peningkatan sehingga menghasilkan output generasi yang berintelektual.

Video edukatif merupakan media pembelajaran yang didalamnya mengkombinasikan unsur suara, gerak, gambar, teks ataupun grafik yang bersifat interaktif untuk menghubungkan media pembelajaran tersebut dengan penggunaannya (Ratri Kurnia Wardani, 2018). Media pembelajaran berfungsi sebagai alat komunikasi yang digunakan untuk menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemampuan siswa sehingga dapat

mendorong proses pembelajaran yang efektif dan efisien (Risnawati, Zubaidah Amir, 2018). Berbagai jenis media dengan berbagai desain dikombinasikan satu sama lain untuk membantu mencapai tujuan pembelajaran, hal ini disebut Multimedia. Multimedia digunakan dalam lingkungan belajar sehingga dapat membantu guru meningkatkan pemahaman, pengetahuan, dan kepercayaan diri siswa dan mendorong mereka untuk menggunakan multimedia dalam situasi belajar-mengajar (Hamidi et al., 2011); (Huang, 2003). Salah satu media pembelajaran interaktif yang menggunakan media visual adalah video pembelajaran. Video digital interaktif memberi siswa kendali teknik visualisasi komputer dan memungkinkan mereka mengumpulkan, menganalisis, dan memodelkan data gerak dua dimensi. Kegiatan yang menggunakan teknik ini dikembangkan untuk siswa menyelidiki konsep kerangka acuan dalam berbagai situasi di kehidupan nyata (Escalada & Zollman, 1997).

Media Video Edukatif ini disusun dengan menginsersi kearifan lokal yang ada di Kalimantan Tengah yakni Huma

Batang. Menurut pandangan "dimana bumi dipijak, disitu langit dijunjung", falsafah "Budaya Batang" mengatur kehidupan bersama masyarakat suku Dayak dan membantu mereka menggali adat istiadat lokal mereka, yang diharapkan dapat menciptakan lingkungan kebersamaan, yang berarti saling membantu satu sama lain; kejujuran, yang berarti tidak berbohong kepada orang lain, baik dalam hal kecil maupun besar; dan kesetaraan, yang berarti semua orang memiliki kesempatan yang sama. Selain itu, toleransi dapat didefinisikan sebagai sikap yang menghargai perbedaan atau latar belakang orang lain (Apandie & Ar, 2019).

Berdasarkan penjelasan di atas, perlu adanya pemecahan masalah yang efektif dalam menumbuhkan karakter anti-Cyberbullying. Selain itu, media penguatan karakter anti- Cyberbullying menggunakan video telah banyak dilakukan, namun penggunaan media video edukatif dengan menginsersi kearifan lokal sangat jarang dilakukan. Oleh karena itu, pengabdian ini bertujuan untuk memberikan sosialisasi dengan mengembangkan media edukatif dengan menginsersi kearifan lokal untuk mencegah cyberbullying khususnya

untuk siswa SMP N 4 Palangka Raya. Pendekatan pemecahan masalah berupa upaya untuk menumbuhkan tanggung jawab sosial di ruang online dengan mengembangkan video edukatif untuk mengatasi masalah berupa cyberbullying untuk siswa dengan mengintegrasikan kearifan lokal. Melalui pendekatan ini diharapkan mampu menciptakan dan mendorong rasa hormat empati dan tanggung jawab sosial. Oleh karena itu, perlu inovasi berupa pengembangan video edukatif dengan menginsersi kearifan lokal agar siswa memperoleh pemahaman dan keterampilan dalam menavigasi internet dengan aman dan mampu mengurangi cyberbullying (Suprayitno, Triyani, 2019); (Akhwani, 2019).

Tujuan dari kegiatan pengabdian ini ada memberikan pemahaman kepada siswa akan pentingnya penggunaan media sosial dengan bijak dalam kehidupan di sekolah ataupun diluar sekolah sehingga dapat meminimalisir adanya berbagai bentuk bullying terutama cyberbullying. Selain itu keterkaitan pelaksanaan kegiatan pemberdayaan berbasis masyarakat yakni mahasiswa yang terlibat akan mendapatkan softskill berupa

kemampuan berkegiatan diluar kampus dalam aktivitas kemasyarakatan.

## 2. METODE

Jangka waktu penyelesaian kegiatan dilaksanakan selama 6 (enam) bulan, dimulai pada bulan Agustus hingga Desember 2025 bertempat di SMP N 4 Palangka Raya. Pelaksanaan kegiatan pengabdian ini, terdiri-dari beberapa rangkaian kegiatan sebagai berikut.

### 1. Observasi dan Orientasi Lapangan

Kegiatan observasi dan orientasi lapangan ini dilaksanakan melalui kegiatan rapat koordinasi untuk menjelaskan tujuan dan manfaat program pengabdian berupa sosialisasi penguatan karakter anti- cyberbullying melalui video edukatif berbasis kearifan lokal.

### 2. Pengembangan Video Edukatif Berbasis Kearifan Lokal

Kegiatan pengembangan video edukatif berbasis kearifan lokal ini bertujuan untuk menghasilkan video yang bermuatan nilai-nilai kearifan lokal Huma Betang yang diproyeksikan untuk mengajak kepada peserta didik khususnya SMP N 4 Palangka Raya untuk memiliki kesadaran serta

membangun karakter anti-cyberbullying. Video ini dikembangkan dan dikemas dengan menarik, sehingga pesan yang disampaikan dalam video dapat tersampaikan dengan baik kepada peserta didik.

### 3. Sosialisasi

Kegiatan sosialisasi ini dilaksanakan sebagai Upaya membentuk karakter peserta didik khususnya di SMP N 4 Palangka Raya sebagai Upaya untuk membentuk karakter peserta didik yang beretika, bertanggung jawab, dan berempati dalam menggunakan media digital. Dalam era digital yang serba cepat ini, penggunaan media sosial oleh peserta didik harus dilandasi dengan etika digital yang baik agar tidak muncul berbagai perilaku negatif seperti *cyberbullying* yang dapat berdampak buruk bagi korban maupun pelaku. Melalui kegiatan sosialisasi ini, peserta diberikan pemahaman mengenai pengertian *cyberbullying*, bentuk-bentuknya, dampak yang ditimbulkan, serta cara mencegah dan menanganinya. Media utama yang digunakan dalam kegiatan ini adalah video edukatif

berbasis kearifan lokal Huma Betang, yang dirancang secara menarik agar pesan moral mudah dipahami oleh peserta didik.

Kegiatan diawali dengan sambutan dari pihak sekolah yang menekankan pentingnya pendidikan karakter di era digital. Selanjutnya dilakukan pemaparan materi dari narasumber serta pemutaran video edukatif berdurasi sekitar 10 menit, yang disimak dengan antusias oleh seluruh peserta. Setelah pemutaran video, dilanjutkan dengan diskusi interaktif antara peserta dan narasumber. Kegiatan sosialisasi diakhiri dengan games edukatif.

### 4. Evaluasi

Tahapan akhir dari kegiatan pengabdian ini yakni melakukan kegiatan evaluasi untuk mengukur keberhasilan program pengabdian. Evaluasi dilakukan dengan memberikan angket kepada peserta sosialisasi. Kegiatan evaluasi dilakukan untuk mengetahui keberhasilan program pengabdian yang telah dilaksanakan.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengabdian kepada masyarakat “Program Dosen Pendamping Pemberdayaan Masyarakat” ini dirancang sesuai dengan kebutuhan dan permasalahan yang dihadapi oleh mitra yaitu SMP N 4 Palangka Raya. Berikut ini adalah hasil dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan melalui dua tahapan utama, yaitu (1) pemberian sosialisasi karakter anti cyberbullying melalui video edukatif berbasis kearifan lokal, serta (2) evaluasi dan refleksi melalui games tanya jawab dan tanggapan dari siswa. Secara garis besar kegiatan ini memberikan hasil yang positif dan sesuai dengan tujuan kegiatan.

#### 1. Pemberian Sosialisasi Karakter Anti Cyberbullying Melalui Video Edukatif Berbasis Kearifan Lokal

Melalui pemutaran video edukatif yang dirancang dengan pendekatan kearifan lokal

Kalimantan Tengah dengan mengangkat Falsafah Huma Betang sebagai dasar pembentukan karakter, peserta didik menjadi lebih mudah memahami konsep karakter anti cyberbullying. Materi disampaikan secara visual dan naratif, dengan muatan nilai-nilai kearifan lokal yang dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa, serta contoh bentuk cyberbullying yang sering terjadi di kalangan siswa. Melalui pemutaran video edukatif tersebut, pesan yang disampaikan menjadi lebih kontekstual dan bermakna.

Berdasarkan pengamatan dan tanggapan siswa, mereka menunjukkan peningkatan pemahaman mengenai:

- a. Pengertian dan bentuk-bentuk *cyberbullying*.
- b. Dampak negatif dari tindakan cyberbullying terhadap korban, terhadap pelaku sendiri, serta terhadap lingkungan sosial.
- c. Nilai-nilai karakter seperti toleransi, persatuan,

keluargaan, dan saling menghargai dalam interaksi digital.



**Gambar 1.** Sosialisasi karakter anti *cyberbullying* melalui video edukatif berbasis kearifan lokal



**Gambar 2.** Penyampaian Games Edukatif

2. Peserta Didik sebagai Agen Perubahan (*Agent of Change*)

Pada tahap evaluasi dan refleksi, siswa dilibatkan dalam kegiatan interaktif berupa games tanya jawab dan diskusi. Kegiatan ini tidak hanya memperkuat pemahaman materi, tetapi juga mendorong siswa untuk merefleksikan perilaku individu dan sosial mereka di ruang digital. Banyak

siswa yang menyatakan harapannya untuk:

- Mampu menghindari tindakan *cyberbullying* dalam interaksi media sosial.
- Menjadi contoh bagi teman sebayanya dalam menyebarkan pesan positif dan etika bersosial media.
- Melaporkan kepada guru BK dan orang tua jika menjadi korban *cyberbullying* atau ketika melihat dan menemukan kasus *cyberbullying*.
- Tidak lagi merasakan atau melihat tindakan *bullying* dan *cyberbullying* di lingkungan sekolah.

Secara umum, kegiatan ini berhasil membentuk kesadaran dan komitmen siswa untuk menjadi bagian dalam menanggulangi *cyberbullying* di lingkungan sekolah dan media sosial. Hal ini menunjukkan bahwa siswa tidak hanya memahami materi, tetapi juga memiliki semangat untuk menjadi *agent of change* dalam membentuk karakter anti *cyberbullying*.

#### 4. KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat mengenai penguatan karakter anti *cyberbullying* yang dilaksanakan di SMP N 4 Palangka Raya berjalan dengan baik dan mendapat respon positif dari seluruh peserta. Melalui pemutaran video edukatif dan diskusi interaktif, peserta didik memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang pengertian, bentuk, serta dampak negatif dari tindakan *cyberbullying*. Kegiatan ini diharapkan mampu menumbuhkan kesadaran akan pentingnya bersikap empatik, menghargai perbedaan, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi di dunia digital. Sosialisasi ini tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyuluhan, tetapi juga sebagai langkah konkret dalam memperkuat karakter anti *cyberbullying* kepada peserta didik.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terimakasih kami sampaikan kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Palangka Raya atas dukungan pendanaan, sehingga kegiatan pengabdian ini terlaksana dengan baik. Ucapan terimakasih juga kami sampaikan kepada SMP N 4 Palangka

Raya yang telah menjadi mitra dalam pelaksanaan program pengabdian kepada masyarakat.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Akhwani. (2019). Strategy of Digital Etiquette Education of. *Journal of Elementary Education*, 3(2), 43–54.
- Apandie, C., & Ar, E. D. (2019). Huma Betang: Identitas Moral Kultural Suku Dayak Ngaju Kalimantan Tengah. *Journal Moral and Civic Education*, 3(2), 76–91.
- Arnetta, C., Akhwani, A., Rulyansah, A., & Ghufon, S. (2024). Implementasi Sekolahhe Arek Suroboyo (SAS) dalam Menumbuhkembangkan Nilai-nilai Kearifan Lokal di SDN Ketintang I/409 Surabaya. *Indonesian Research Journal on Education*. 409.
- Cases, U. B. (2022). Understanding Bullying Cases in Indonesia. *Handbook of Children's Risk, Vulnerability and Quality of Life: Global Perspectives (Pp. 187-199)*. Cham: Springer International Publishing., 187–199.
- Coccia, M. (2019). Why do nations produce science advances and new technology? *Technology in Society Journal*, December 2018.
- Daniel Jesayanto Jaya, Enik Ernawati, M. Bruri Triyono, Putu Sudira, dan N. E. R. (2025). Peluang dan tantangan pendidikan vokasional menghadapi era revolusi industri 4.0. *JVTE: Journal of Vocational and Technical Education*, 39–48.
- Escalada, L. T., & Zollman, D. A. (1997). An Investigation on the Effects of Using Interactive Digital Video in a Physics Classroom on Student Learning and Attitudes. *Journal of Research in Science Teaching*, 34(5),

- 467–489.
- Hamidi, F., Kharamideh, Z. M., & Ghorbandordinejad, F. (2011). Procedia Computer Comparison of the Training Effects of Interactive Multimedia ( CDs ) and Non-Interactive Media ( films ) on Increasing Learning Speed , Accuracy and Memorization in Biological Science Course. *Procedia Computer Science*, 3, 144–148. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2010.12.025>
- Hasugian, A., & Sundawa, D. (2025). (2025). Digitalizing The Martonggo Raja Tradition As A Moral And Character Education Model for Strengthening Students'democratic Intelligence. *ICOERESS*, 2(2), 26-41..pdf. *ICOERESS*.
- Huang, C. (2003). Changing learning with new interactive and media-rich instruction environments: virtual labs case study report. *Computerized Medical Imaging and Graphics*, 27, 157–164.
- Kowalski, R., Limber, S. P., & Mccord, A. (2018). PT A Developmental Approach to Cyberbullying : Prevalence and Protective Factors. *Aggression and Violent Behavior*. <https://doi.org/10.1016/j.avb.2018.02.009>
- Mongkonthan, S., Nurdini, Y., Wulan, A. R., & Diana, S. (2019). Pre-service chemistry teachers ' attitudes and attributes toward the twenty-first century skills Pre- service chemistry teachers ' attitudes and attributes toward the twenty-first century skills. *Journal of Physics: Conference Series*.
- <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1157/4/042014>
- Noor, A. F., Wangid, M. N., & Yogyakarta, N. (2019). Interaksi Energetik Guru Dan Siswa Pada Pembelajaran Abad 21 Energetic Interaction of Teachers and Students on 21 st Century Learning Abstrak. *Anterior Jurnal*, 2018.
- Ratri Kurnia Wardani, H. S. (2018). Wardani & Sofyan. Pengembangan Video Interaktif pada Pembelajaran IPA Tematik Integratif Materi Peredaran Darah Manusia.pdf. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*.
- Risnawati, Zubaidah Amir, N. S. (2018). The development of learning media based on visual , auditory , and kinesthetic ( VAK ) approach to facilitate students ' mathematical understanding ability The development of learning media based on visual , auditory , and kinesthetic ( VAK ) approach to. *Journal of Physics: Conference Series*.
- Suprayitno, Triyani, P. F. P. P. (2019). Strategy on the National Unity and Politics Agency ( KESBANGPOL ) in Maintaining Ethnicity and Religious Relations Based on Huma Betang Philosophy in Central Kalimantan. *Budapest International Research and Critics Institute-Journal (BIRCI-Journal)*, 229–238.
- Wahidiyani, O. C., R., & A. ., & Akhwani, A. (2024). (2024). Peran Guru dalam Pendampingan Peserta Didik untuk Mewujudkan Sekolah Bebas Bullying di SD. *Indonesian Research Journal on Education*, 4(3), 1044, 2, 2.