

Optimalisasi Peran Pengurus OSIS SMP di Wilayah Kecamatan Kertapati dalam Memberikan Edukasi Undang-Undang ITE dan Kesehatan Mental dalam Mendukung SDGs 03

Meria Utama^{1*}, Irsan Irsan², Mariana Mariana³, Rizka Nurliyantika⁴,
M. Syahri Ramadhan⁵, Cynthia Azhara Putri⁶, Santriana Santriana⁷,
Biyes Nurul Atika⁸, Raesitha Zildjianda⁹, Titin Purnama Sella¹⁰

^{1,2,3,4,5,6,7,8,9,10}Universitas Sriwijaya

*Corresponding author, e-mail: meriautama@fh.unsri.ac.id

Abstrak

Rendahnya literasi hukum digital dan meningkatnya risiko gangguan kesehatan mental akibat penggunaan media sosial yang tidak bijak menjadi permasalahan yang dihadapi remaja SMP di Wilayah Kecamatan Kertapati, Kota Palembang. Kegiatan pengabdian ini bertujuan meningkatkan pemahaman pengurus OSIS mengenai UU ITE dan kesehatan mental remaja serta memperkuat peran OSIS sebagai *peer support group* dan agen edukasi digital di sekolah. Kegiatan dilaksanakan pada bulan September hingga November 2025 terpusat di SMPIT Zain Al Muttaqin dengan melibatkan 64 pengurus OSIS dari 10 SMP di Kecamatan Kertapati. Metode pelaksanaan menggunakan pendekatan *capacity building* melalui analisis kebutuhan, penyuluhan interaktif, simulasi kasus (*role play*), Focus Group Discussion (FGD), pendampingan penyusunan *action plan*, serta evaluasi menggunakan pre-test dan post-test. Materi yang diberikan meliputi literasi hukum digital, *cyberbullying*, etika bermedia sosial, dan kesehatan mental remaja. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan pemahaman peserta yang ditandai dengan kenaikan nilai rata-rata pre-test dari 52,0 menjadi 82,3 pada post-test dengan peningkatan sebesar 30,3 poin. Sebanyak 89% peserta berada pada kategori peningkatan tinggi. Hasil FGD menunjukkan peserta mulai memahami dampak *cyberbullying* terhadap kesehatan mental dan pentingnya penggunaan media sosial secara bertanggung jawab. Luaran kegiatan berupa pembentukan *peer support group*, kampanye anti-*cyberbullying*, dan penyusunan *action plan* OSIS berbasis literasi digital dan kesehatan mental.

Kata Kunci: Cyberbullying; Kesehatan mental remaja; Literasi digital; Peer support group.

Abstract

Low levels of digital legal literacy and the increasing risk of mental health problems caused by irresponsible social media use have become major issues among junior high school students in Kertapati District, Palembang City. This community service program aimed to improve the understanding of student council (OSIS) members regarding the Electronic Information and Transactions Law (UU ITE) and adolescent mental health, as well as to strengthen the role of OSIS as a peer support group and digital education agent within schools. The program was conducted from September to November 2025 and centered at SMPIT Zain Al Muttaqin, involving 64 OSIS members from 10 junior high schools in Kertapati District. The implementation applied a capacity-building approach through needs assessment, interactive counseling, case simulations (*role play*), Focus Group Discussions (FGD), mentoring in developing action plans, and evaluation using pre-test and post-test instruments. The materials covered digital legal literacy, *cyberbullying*, digital ethics, and adolescent mental health. The results showed a significant increase in participants' understanding, indicated by the improvement of the average pre-test score from 52.0 to 82.3 in the post-test, with an increase of 30.3 points. A total of 89% of participants were categorized as having a high level of improvement. The FGD results also revealed that participants developed a better understanding of the impact of *cyberbullying* on mental health and the importance of responsible social media use. The outputs of the program included the establishment of peer support groups, anti-*cyberbullying* campaigns, and OSIS action plans based on digital literacy and mental health education.

Keywords: Adolescent mental health; Cyberbullying; Digital literacy; Peer support group.

How to Cite: Utama, M. et al. (2026). Optimalisasi Peran Pengurus OSIS SMP di Wilayah Kecamatan Kertapati dalam Memberikan Edukasi Undang-Undang ITE dan Kesehatan Mental dalam Mendukung SDGs 03. *Abdi: Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, 8(2), 614-629.



This is an open access article distributed under the Creative Commons Share-Alike 4.0 International License. If you remix, transform, or build upon the material, you must distribute your contributions under the same license as the original. ©2026 by author.

Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi telah membawa perubahan besar dalam kehidupan remaja, khususnya siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP). Di era digital, siswa tidak hanya dituntut mampu menggunakan perangkat teknologi, tetapi juga memahami etika dan aspek hukum dalam berinternet sebagaimana diatur dalam Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE). Literasi digital menurut (Dewi et al., 2021) merupakan kemampuan individu dalam memahami berbagai bentuk konten digital. Pemahaman mengenai literasi pada awalnya lebih banyak dimaknai sebatas kemampuan membaca dan menulis. Namun, seiring perkembangan konsep literasi, istilah tersebut tidak hanya terbatas pada kemampuan bahasa, melainkan juga mencakup kemampuan menggunakan media visual dan digital dalam berbagai bentuk untuk membaca, menulis, mendengar, berbicara, mengamati, mengungkapkan, serta merefleksikan gagasan secara kritis.

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa para pelajar masih sangat rawan terhadap hoax bahkan mereka cenderung menjadi aktor utama dalam penyebarannya. Kondisi tersebut semakin diperparah dengan tingginya intensitas penggunaan gawai pada remaja. Laporan *State of Mobile 2023* menunjukkan bahwa masyarakat Indonesia menggunakan gadget rata-rata 5,7 jam per hari pada tahun 2022, meningkat dibandingkan tahun sebelumnya sebesar 5,4 jam (Agnes, 2023). Hasil survei terhadap anak-anak di 34 provinsi di Indonesia menunjukkan bahwa lebih dari 19% remaja mengalami kecanduan gadget. Secara lebih rinci, sebanyak 19,3% remaja dan 14,4% dewasa muda teridentifikasi mengalami adiksi terhadap penggunaan perangkat digital. Selain itu, tercatat sebanyak 2.933 remaja mengalami peningkatan durasi penggunaan internet harian dari 7,27 jam menjadi 11,6 jam per hari atau meningkat sebesar 59,7% (Achmad, 2020). Tingginya penggunaan media digital tersebut berkaitan dengan meningkatnya gangguan kesehatan mental pada remaja. Fakta Utama Secara global, satu dari tujuh remaja berusia 10–19 tahun mengalami gangguan mental, yang menyumbang 15% dari beban penyakit global pada kelompok usia ini. Depresi, kecemasan, dan gangguan perilaku termasuk diantara penyebab utama penyakit dan kecacatan di kalangan remaja. Bunuh diri merupakan penyebab kematian ketiga di kalangan usia 15–29 tahun. Akibat dari kegagalan menangani kondisi kesehatan mental remaja berlanjut hingga masa dewasa, merusak kesehatan fisik dan mental serta membatasi peluang untuk menjalani kehidupan yang memuaskan sebagai orang dewasa (World Health Organization (WHO), 2024).

Kecamatan Kertapati merupakan salah satu wilayah dengan jumlah generasi muda terbesar di Kota Palembang serta memiliki karakteristik masyarakat urban dengan tingkat penggunaan teknologi digital yang cukup tinggi. Berdasarkan data tingkat pendidikan tahun 2024, hanya sekitar 10% masyarakat yang mencapai jenjang diploma atau sarjana sehingga menunjukkan masih rendahnya kualitas pendidikan formal (Badan Pusat Statistik Kota Palembang, 2024). Selain itu, data Badan Pusat Statistik menunjukkan bahwa tingkat penggunaan internet masyarakat Kota Palembang mencapai 83,73% (Era, 2024). Kondisi ini sejalan dengan penelitian Rahmawati yang menyebutkan bahwa sebanyak 57,3% penduduk Palembang usia lima tahun ke atas telah mengakses internet (Rahmawati, 2023). Data tersebut menunjukkan bahwa kelompok usia pelajar telah sangat akrab dengan penggunaan media digital dalam kehidupan sehari-hari.

Tingginya penggunaan internet yang tidak diimbangi dengan literasi digital dan kesehatan mental yang memadai berpotensi meningkatkan berbagai risiko pada remaja, seperti kecanduan gawai, *cyberbullying*, paparan hoaks dan konten negatif, *fear of missing out* (FoMO), hingga masalah citra diri akibat perbandingan sosial di media digital (Saputra & Widodo, 2022). Menurut Tsani dkk. dalam (Anugrah & Riko, 2025). kesehatan mental merupakan kondisi kesejahteraan emosional, psikologis, dan sosial individu, termasuk pada korban *cyberbullying*. Tekanan psikologis akibat perundungan siber dapat memicu stres, kecemasan, hingga depresi berat dan meningkatkan tendensi bunuh diri pada remaja (Ni'mah, 2023). Dampak lain yang muncul juga meliputi gangguan fisik seperti pusing dan pola tidur yang buruk, penurunan semangat belajar, hingga munculnya perasaan terisolasi dan dikucilkan dari lingkungan sosial (Kumala & Sukmawati, 2020). Data Survei Kesehatan Indonesia (SKI) 2023 menunjukkan bahwa prevalensi masalah kesehatan jiwa pada penduduk usia ≥ 15 tahun mencapai 2,0%, dengan konsentrasi gejala tertinggi pada kelompok usia 15–24 tahun sebesar 2%. Sementara itu, survei tahun 2022 pada remaja usia 10–17 tahun menunjukkan bahwa

5,5% remaja mengalami gangguan mental dengan prevalensi kecemasan sebesar 3,7%, depresi 1%, PTSD 0,9%, dan ADHD sebesar 0,5% (Sulistijo, 2024).

Kondisi tersebut juga ditemukan pada sekolah mitra pengabdian di Kecamatan Kertapati. Berdasarkan data satuan pendidikan, Kecamatan Kertapati memiliki 14 Sekolah Menengah Pertama (SMP) yang terdiri atas sekolah negeri dan swasta dengan tingkat penggunaan teknologi digital yang cukup berkembang. Berikut tabel 1.1 merupakan data SMP di Kecamatan Kertapati.

Tabel 1. Sekolah Menengah Pertama (SMP) di Kecamatan Kertapati, Palembang

No	NPSN	Nama Satuan Pendidikan	Alamat	Kelurahan	Status	Jumlah Peserta didik
1	10609485	SMP Al-Hamidiyah Palembang	Jl. Masjid Kiai Muara Ogan RT 01 RW 01	Kertapati	Swasta	177
2	10609505	SMP Bina Jaya Palembang	Jl. Ki Merogan Lr. Ngabehi No. 733 RT 13 RW 03	Kemas Rindo	Swasta	282
3	10609515	SMP Ikhlasiyah Palembang	Jl. Remco	Ogan Baru	Swasta	119
4	70032145	SMP IT Zain Al-Muttaqin	Jl. SMP IT Zain Al-Muttaqin	Kemas Rindo	Swasta	65
5	10609598	SMP Korpri (Widya Bakti) Palembang	Jl. Ki Merogan Lr. Yakin RT 11 RW 02	Kemas Rindo	Swasta	60
6	10609547	SMP Muhammadiyah 08 Palembang	Jl. Sriwijaya Raya Km. 12	Karya Jaya	Swasta	142
7	70054483	SMP Muhammadiyah 11 Palembang	Jln. TP.H. Tradjumas Rozak, SH Kel. Karya Jaya Kec. Kertapati Kota Palembang	Karya Jaya	Swasta	84
8	10603688	SMP Negeri 12 Palembang	Jl. Mataram No. 243	Kemas Rindo	Negeri	1022
9	10603689	SMP Negeri 25 Palembang	Jl. Putri Dayang Rindu No. 490 RT 11	Keramasan	Negeri	856
10	10603764	SMP Negeri 36 Palembang	Jl. Ki Kemas Rindo	Kemas Rindo	Negeri	960
11	10609559	SMP Pembangunan Palembang	Jl. Mayjen Yusuf Singadekane No. 05 RT 03 RW 02	Karya Jaya	Swasta	86
12	70062362	SMP Plus Al Mubarak	Jl. KH. M Said/Trikarya RT 028 RW 010 Karya Jaya Kertapati Kota Palembang	Karya Jaya	Swasta	-
13	10609574	SMP Puja Handayani	Jl. Puskesmas Kertapati	Karya Jaya	Swasta	158
14	10609617	SMP YWKA Palembang	Jl. Ki Merogan Lrg. Porka	Ogan Baru	Swasta	191

Sumber: Data Satuan Pendidikan dan Residu Peserta Didik Kecamatan Kertapati (Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah, 2026; Menengah, 2025)

Berdasarkan Tabel 1, SMP Negeri 12 Palembang, SMP Negeri 25 Palembang, dan SMPIT Zain Al Muttaqin menjadi sekolah sasaran screening awal melalui wawancara dengan guru BK dan pihak sekolah sebelum pelaksanaan pengabdian. Ketiga sekolah tersebut dipilih karena memiliki jumlah peserta didik yang cukup besar serta telah mengalami perkembangan digitalisasi pendidikan.. Pada SMP Negeri 12 Palembang, pemanfaatan teknologi pembelajaran daring menggunakan handphone dan laptop serta penerapan

pembelajaran berbasis HOTS dan virtual learning telah diterapkan sejak pandemi COVID-19 (Noer et al., 2022). SMPIT Zain Al Muttaqin juga aktif mengembangkan sistem pendidikan berbasis digital melalui media sosial dan kanal YouTube sekolah. Sementara itu, SMP Negeri 25 Palembang telah melakukan transformasi digital dalam pengelolaan data akademik dan perpustakaan sekolah. Penelitian Yulianingsih menunjukkan bahwa pengolahan data nilai siswa sebelumnya masih dilakukan secara manual menggunakan Microsoft Excel (Yulianingsih, 2017). sedangkan penelitian Marina menunjukkan bahwa pengelolaan bahan pustaka di perpustakaan sekolah masih dilakukan secara manual meskipun telah menggunakan perangkat digital seperti e-DDC (Marina, 2022). Temuan tersebut menunjukkan bahwa digitalisasi sekolah masih berfokus pada aspek administrasi dan pembelajaran, namun belum menyentuh penguatan literasi hukum digital, kesehatan mental remaja, dan pencegahan *cyberbullying*.

Kondisi tersebut semakin relevan dengan meningkatnya kasus kekerasan digital di kalangan remaja. Salah satu kasus perundungan yang melibatkan siswa SMP di kawasan 15 Ulu Kota Palembang menunjukkan bahwa perkembangan teknologi digital turut mengubah pola kekerasan menjadi lebih kompleks. Dalam kasus tersebut, seorang siswa berusia 13 tahun menjadi korban *hybrid bullying*, yaitu kombinasi perundungan fisik dan digital. Korban tidak hanya mengalami kekerasan fisik berupa diceburkan ke sungai, tetapi kejadian tersebut juga direkam dan disebarluaskan melalui media sosial sehingga menimbulkan trauma psikologis pada korban (Kompas, 2025). Kasus tersebut menunjukkan bahwa media digital tidak lagi hanya menjadi sarana komunikasi remaja, tetapi juga berpotensi menjadi media penyebaran kekerasan dan tekanan sosial di lingkungan sekolah.

Wawancara awal dengan Guru BK SMP Negeri 12 Palembang, Kepala Sekolah SMPIT Zain Al Muttaqin, dan guru SMP Negeri 25 Palembang, ditemukan bahwa beberapa siswa mulai menunjukkan gejala gangguan kesehatan mental akibat penggunaan gadget berlebihan dan aktivitas digital yang tidak terkontrol. Sekolah sebenarnya telah melakukan berbagai upaya edukasi melalui pembelajaran agama, pengarahan saat upacara, dan pembinaan oleh guru BK. Namun, pendekatan tersebut dinilai belum optimal karena masih bersifat satu arah dan belum melibatkan siswa sebagai agen perubahan di lingkungan sebaya.

Berbagai penelitian dan kegiatan pengabdian sebelumnya sebenarnya telah membahas *cyberbullying*, kesehatan mental remaja, maupun literasi digital. Davidson menjelaskan bahwa *peer-led support group* merupakan bentuk dukungan sebaya yang memungkinkan siswa saling membantu dalam menghadapi masalah bersama (Davidson et al., 1999). Dukungan timbal balik tersebut dilakukan melalui proses saling membantu antar individu yang memiliki pengalaman dan kepedulian yang sama (Pointon-Haas et al., 2024). Penelitian lain juga menunjukkan bahwa pendekatan *peer support* efektif membantu remaja dalam membangun dukungan emosional dan keterampilan sosial (Pinks et al., 2021). Beberapa penelitian menerapkan model *peer support* dengan melibatkan seluruh siswa sebagai fasilitator kelompok (Humphrey, 2013; Kocak, 2008; Pinks et al., 2021; Short et al., 2010). sementara penelitian lain menggunakan sistem fasilitator bergantian agar setiap peserta memiliki pengalaman memimpin kelompok (Eren-Sisman et al., 2018). Selain itu, beberapa penelitian juga mengembangkan model *self-help group* (Byrom, 2018), *mutual support group* (Freeman et al., 2008), serta *peer education* dan manajemen stres berbasis teman sebaya (Fontana et al., 1999; Frohn et al., 2013). Pengabdian ini selain menggunakan *peer support* sebagai metode, *capacity building* diterapkan melalui peningkatan kapasitas pengetahuan, keterampilan, dan kemampuan implementatif pengurus OSIS dalam bidang literasi hukum digital dan kesehatan mental remaja (Bergeron et al., 2017).

Meskipun demikian, penelitian sebelumnya masih menunjukkan sejumlah keterbatasan. Penelitian Pratiwi dan Hernawati lebih berfokus pada pendekatan korelasional terkait hubungan stres akademik, efikasi diri, dan kecanduan smartphone tanpa mengembangkan model intervensi preventif berbasis pemberdayaan siswa (Pratiwi & Hernawati, 2025). Pengabdian yang dilakukan Mahesha dkk. juga masih berfokus pada penyuluhan satu arah dan belum mengintegrasikan edukasi literasi hukum digital dengan kesehatan mental remaja secara terpadu (Mahesha et al., 2024). Penelitian Hidayat dan Putra di SMA Dharma Bakti Palembang juga masih menempatkan guru BK sebagai pusat edukasi sehingga keterlibatan aktif siswa sebagai agen perubahan belum optimal [9]. Penelitian pengabdian sebelumnya oleh tim pengabdian mengenai penguatan *digital leadership* juga menunjukkan bahwa sebagian besar remaja masih memiliki kesenjangan pemahaman terkait UU ITE, perlindungan data digital, dan mekanisme pelaporan ancaman siber (Azgara et al., 2024).

Berdasarkan kajian tersebut, belum ditemukan pengabdian yang secara khusus mengintegrasikan edukasi UU ITE, kesehatan mental remaja, dan pemberdayaan OSIS berbasis *peer support* pada siswa SMP. Oleh karena itu, kegiatan pengabdian ini memiliki kebaruan berupa integrasi edukasi literasi hukum digital dengan penguatan kesehatan mental melalui pendekatan *peer support* berbasis OSIS. Pendekatan ini tidak hanya menempatkan siswa sebagai penerima edukasi, tetapi juga sebagai *peer educator* dan kelompok pendukung sebaya dalam membangun budaya sekolah yang sehat dan aman secara digital. Kegiatan

pengabdian ini dilaksanakan terpusat di SMPIT Zain Al Muttaqin dengan melibatkan 64 pengurus OSIS dari 10 SMP di Kecamatan Kertapati.

Kegiatan pengabdian ini juga mendukung tujuan Sustainable Development Goals (SDGs) nomor 3, yaitu menjamin kehidupan yang sehat dan mendorong kesejahteraan bagi semua usia (United Nation, 2015). Dengan demikian, kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan literasi hukum digital terkait UU ITE dan pemahaman kesehatan mental siswa SMP di Kecamatan Kertapati melalui pemberdayaan OSIS sebagai *peer support group* dalam upaya preventif terhadap cyberbullying dan dampak negatif penggunaan media digital.

Metode Pelaksanaan

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) yang berjudul Optimalisasi Peran Pengurus OSIS SMP di Wilayah Kecamatan Kertapati dalam Memberikan Edukasi Undang-Undang ITE dan Kesehatan Mental dalam Mendukung SDGs 03 dilaksanakan pada bulan September–November 2025 di SMP Wilayah Kecamatan Kertapati terpusat di SMPIT Zain Al Muttaqin, Kecamatan Kertapati, Kota Palembang, Sumatera Selatan. Program melibatkan 64 peserta yang terdiri dari pengurus OSIS perwakilan 10 SMP negeri dan swasta di wilayah Kecamatan Kertapati dengan rentang usia 12–15 tahun atau setara kelas VII–IX SMP. Pemilihan pengurus OSIS sebagai sasaran utama didasarkan pada peran strategis mereka sebagai *peer educator* dan *peer support group* dalam lingkungan sekolah.

Metode pelaksanaan kegiatan menggunakan pendekatan *capacity building* yang bertujuan meningkatkan kapasitas individu, kelompok, atau organisasi melalui penguatan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan kemampuan implementatif agar mampu menyelesaikan permasalahan secara mandiri dan berkelanjutan (Prasetyo et al., 2020). Pada kegiatan pengabdian ini, *capacity building* diterapkan melalui meningkatkan kapasitas pengetahuan, keterampilan, dan kemampuan implementatif pengurus OSIS dalam bidang literasi hukum digital dan kesehatan mental remaja. Pendekatan ini diterapkan melalui lima tahapan kegiatan yang saling berkesinambungan, yaitu persiapan dan analisis kebutuhan, sosialisasi materi, pelatihan dan simulasi, pendampingan dan Implementasi, serta evaluasi dan monitoring program (Bergeron et al., 2017).

Tahap Persiapan dan Analisis Kebutuhan

Tahap persiapan dilakukan menggunakan pendekatan *needs assessment* melalui koordinasi tim pengabdian dengan pihak sekolah mitra, guru BK, dan pembina OSIS untuk menentukan jadwal kegiatan, kebutuhan teknis, serta karakteristik peserta. Pada tahap ini juga dilakukan observasi awal dan wawancara singkat dengan pihak sekolah terkait permasalahan penggunaan media sosial, *cyberbullying*, serta kondisi kesehatan mental siswa. Peserta diberikan pre-test untuk mengukur tingkat pemahaman awal mengenai UU ITE, etika penggunaan media sosial, *cyberbullying*, hoaks, kesehatan mental remaja, serta peran OSIS dalam mendukung lingkungan sekolah yang sehat secara digital. Instrumen pre-test terdiri atas 10 soal pilihan ganda dengan skor 0–100. Selain pre-test, dilakukan Focus Group Discussion (FGD) awal untuk menggali pengalaman peserta terkait penggunaan media sosial, tekanan pergaulan digital, dan kasus perundungan daring yang pernah terjadi di lingkungan sekolah.

Tahap Sosialisasi Materi

Tahap sosialisasi dilaksanakan dalam bentuk penyuluhan interaktif oleh tim dosen Fakultas Hukum dan Fakultas Kedokteran Universitas Sriwijaya. Materi yang diberikan meliputi pengenalan UU ITE, bentuk pelanggaran digital yang sering dilakukan remaja, konsekuensi hukum penyebaran hoaks dan ujaran kebencian, etika penggunaan media sosial, serta dampak penggunaan media digital terhadap kesehatan mental remaja. Materi kesehatan mental difokuskan pada pengenalan stres, kecemasan, tekanan sosial, *cyberbullying*, dan pentingnya membangun lingkungan pertemanan yang suportif. Teknis pelaksanaan dilakukan melalui ceramah interaktif, pemutaran video edukasi, diskusi kelompok, dan studi kasus sederhana yang disesuaikan dengan kondisi remaja SMP. Pada tahap ini peserta juga diberikan contoh kasus nyata terkait penyebaran hoaks, ujaran kebencian, dan *cyberbullying* untuk dianalisis bersama. Hasil kegiatan menunjukkan peserta mulai memahami hubungan antara penggunaan media digital yang tidak sehat dengan munculnya gangguan psikologis seperti stres, *overthinking*, *insecure*, dan kecemasan sosial.

Tahap Pelatihan dan Simulasi (*Participatory Learning*)

Tahap pelatihan dilakukan menggunakan metode *participatory learning* yaitu pendekatan pembelajaran yang menempatkan peserta sebagai subjek aktif dalam proses pembelajaran melalui diskusi, simulasi dan *role play* (Pretty, 1995). Peserta dibagi ke dalam beberapa kelompok berdasarkan sekolah masing-masing untuk mempraktikkan cara memberikan edukasi kepada teman sebaya, teknik komunikasi empatik, penanganan sederhana terhadap kasus *cyberbullying*, serta strategi membangun komunikasi yang sehat di lingkungan

sekolah. Peserta juga dilatih menyusun media kampanye digital seperti poster edukasi, slogan anti-bullying, dan rancangan konten media sosial OSIS yang berisi pesan positif mengenai kesehatan mental dan penggunaan media sosial secara bijak. Melalui tahapan ini, pendekatan capacity building diterapkan secara konkret dengan memberikan pengalaman praktik langsung agar peserta memiliki kemampuan implementatif dalam menjalankan peran sebagai peer educator di sekolah masing-masing. Hasil simulasi menunjukkan sebagian besar peserta mampu menjelaskan kembali materi UU ITE, mengenali bentuk *cyberbullying*, dan melakukan komunikasi suportif kepada teman sebaya.

Tahap Pendampingan dan Implementasi

Tahap pendampingan dilakukan melalui penyusunan action plan atau rencana tindak lanjut program OSIS di masing-masing sekolah. Setiap kelompok menyusun rancangan kegiatan yang dapat diterapkan secara berkelanjutan, seperti pembentukan peer support group, kampanye anti-bullying, program “Siswa Cerdas Digital”, pembuatan media edukasi digital, dan kegiatan Healthy Mind Day. Tim pengabdian memberikan pendampingan teknis terkait penyusunan tujuan program, sasaran kegiatan, bentuk pelaksanaan, serta strategi keberlanjutan program di sekolah. Evaluasi terhadap action plan dilakukan menggunakan checklist indikator yang mencakup aspek kesesuaian program dengan kebutuhan sekolah, kreativitas program, keterlibatan siswa, keberlanjutan kegiatan, dan potensi dampak terhadap peningkatan literasi digital serta kesehatan mental siswa.

Tahap Evaluasi dan Monitoring

Evaluasi akhir kegiatan dilakukan melalui post-test, observasi partisipasi peserta, serta Focus Group Discussion akhir. Instrumen post-test menggunakan 10 soal pilihan ganda dengan indikator yang sama seperti pre-test untuk mengukur peningkatan pengetahuan peserta setelah mengikuti seluruh rangkaian kegiatan. Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan pemahaman peserta yang ditandai dengan kenaikan nilai rata-rata dari 52,0 pada pre-test menjadi 82,3 pada post-test dengan rata-rata peningkatan sebesar 30,3 poin. Sebanyak 57 peserta atau 89% berada pada kategori peningkatan tinggi, 5 peserta atau 8% berada pada kategori sedang, dan 2 peserta atau 3% berada pada kategori rendah. Selain peningkatan nilai, hasil FGD menunjukkan bahwa peserta mulai memahami pentingnya penggunaan media sosial secara bertanggung jawab, memahami dampak *cyberbullying* terhadap kesehatan mental, serta memiliki kesiapan untuk menjalankan program edukasi sebaya di lingkungan sekolah masing-masing.

Indikator Keberhasilan dan Keberlanjutan Program

Indikator keberhasilan kegiatan ini ditunjukkan melalui peningkatan pemahaman peserta terhadap UU ITE dan kesehatan mental remaja yang terlihat dari kenaikan nilai rata-rata pre-test sebesar 52,0 menjadi 82,3 pada post-test, sebanyak 89% peserta berada pada kategori peningkatan tinggi, meningkatnya kemampuan pengurus OSIS dalam mengidentifikasi bentuk *cyberbullying* dan pelanggaran etika digital, serta tersusunnya action plan berupa program kampanye literasi digital, peer support group yang siap diimplementasikan di sekolah masing-masing. Sebagai bentuk keberlanjutan program, tim pengabdian melakukan koordinasi dengan guru BK dan pembina OSIS agar program literasi digital dan kesehatan mental dapat diintegrasikan ke dalam program kerja OSIS secara berkelanjutan. Pendampingan lanjutan juga diarahkan pada penguatan peran OSIS sebagai kelompok pendukung sebaya dalam menciptakan lingkungan sekolah yang sehat, aman, dan responsif terhadap permasalahan kesehatan mental remaja di era digital.

Hasil dan Pembahasan

Hasil Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan Pengabdian pada Masyarakat dengan judul Optimalisasi Peran pengurus OSIS SMP di wilayah Kecamatan Kertapati dalam Memberikan Edukasi Undang-Undang ITE dan Kesehatan Mental dalam Mendukung SDGs 03 diawali dengan peninjauan awal yang dilakukan oleh Tim Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) melalui pelaksanaan pre-test untuk mengukur tingkat pemahaman awal siswa dan pengurus OSIS terkait UU ITE, kesehatan mental, dan keterkaitannya dengan SDGs 3 (Good Health and Well-Being). Pre-test diberikan kepada 64 responden dari beberapa SMP di Kecamatan Kertapati. Pengukuran awal ini bertujuan memetakan pengetahuan dasar serta kesalahan persepsi yang umum terjadi di kalangan remaja mengenai risiko digital dan isu kesehatan mental.

Berikut hasil Pretest dan Post Test mengenai Pemahaman siswa dan pengurus OSIS terkait pemahaman tentang Mental Health dan UUIITE serta SDGs.

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Pre-test dan Post-test Peserta

Kategori Peningkatan	Rentang Perubahan Nilai	Jumlah Siswa	Persentase
Tinggi	30–50 poin	57 siswa	89%
Sedang	20–25 poin	5 siswa	8%
Kurang	<20 poin	2 siswa	3%
Total	—	64 siswa	100%

Sumber: Data Primer Tim Pengabdian, 2025

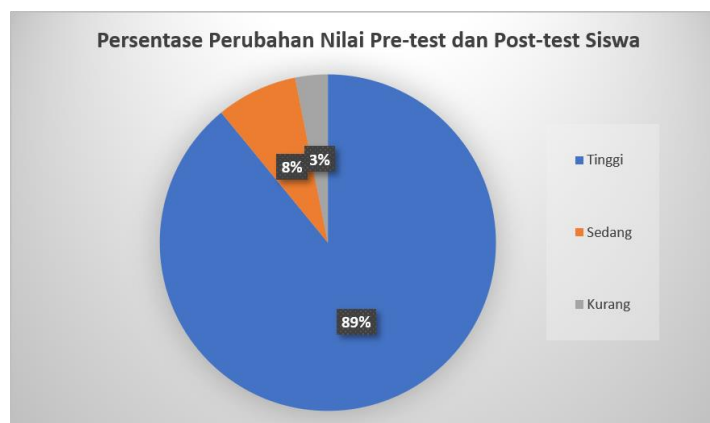
Keterangan :

- Perubahan Nilai 30-50 = Tinggi
- Perubahan Nilai 20-25 = Sedang
- Perubahan Nilai <20 = Rendah

Tabel 3. Rata-rata Hasil Pre-test dan Post-test

Variabel	Nilai Rata-rata
Pre-test	52.0
Post-test	82.3
Peningkatan rata-rata	30.3 poin

Sumber: Data Primer Tim Pengabdian, 2025

**Gambar 1. Persentase Perubahan Nilai Pre-test dan Post-test Siswa**

Sumber: Data Primer Tim Pengabdian, 2025

Jumlah Siswa pada masing-masing kategori:

- Peningkatan Tinggi: 57 Siswa
- Peningkatan Sedang: 5 Siswa
- Peningkatan Kurang: 2 Siswa

Berdasarkan grafik yang ditampilkan, berikut adalah interpretasi dari data hasil pre-test dan post-test siswa SMP: (1) Peningkatan Tinggi: Sebanyak 52 siswa (89%) menunjukkan peningkatan yang tinggi dalam nilai mereka setelah mengikuti post-test dibandingkan dengan pre-test. Hal ini menandakan bahwa sebagian besar siswa mengalami perbaikan yang signifikan dalam pemahaman materi yang diajarkan. (2) Peningkatan Sedang: Sebanyak 5 siswa (8%) menunjukkan peningkatan yang sedang. Meskipun ada perbaikan dalam nilai, peningkatannya tidak sebesar kelompok dengan peningkatan tinggi, namun masih menunjukkan hasil yang positif. (3) Peningkatan Kurang: Sebanyak 2 siswa (3%) menunjukkan peningkatan yang kurang. Ini menunjukkan bahwa meskipun ada sedikit perbaikan, hasilnya relatif rendah dan mungkin membutuhkan perhatian lebih dalam proses pembelajaran atau materi yang diajarkan.

Berdasarkan data hasil post-test di atas menunjukkan adanya peningkatan pemahaman yang signifikan dengan rata-rata nilai mencapai 82,3 atau meningkat sebesar 30,3 poin dibandingkan pre-test. Sebanyak 89% peserta berada pada kategori peningkatan tinggi. Temuan ini menunjukkan bahwa metode penyuluhan

interaktif, simulasi kasus, dan pendekatan *peer education* efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta terkait literasi digital dan kesehatan mental.

Peningkatan skor peserta dipengaruhi oleh beberapa faktor. Pertama, penggunaan metode *participatory learning* memungkinkan peserta terlibat aktif dalam proses pembelajaran melalui diskusi, simulasi, dan analisis kasus nyata yang dekat dengan kehidupan remaja SMP. Kedua, penggunaan pendekatan teman sebaya (*peer education*) membuat peserta lebih mudah memahami materi karena proses komunikasi berlangsung secara lebih terbuka dan tidak formal. Ketiga, kombinasi materi hukum digital dan kesehatan mental membuat peserta memahami bahwa *cyberbullying* dan penyalahgunaan media sosial tidak hanya berdampak secara hukum, tetapi juga berpengaruh terhadap kondisi psikologis remaja. Hasil tersebut sejalan dengan teori *experiential learning* dari David Kolb yang menekankan bahwa proses belajar akan lebih efektif ketika peserta memperoleh pengalaman langsung melalui praktik dan refleksi. Dalam kegiatan ini, peserta tidak hanya menerima materi secara teoritis, tetapi juga melakukan simulasi penanganan *cyberbullying*, diskusi kelompok, dan penyusunan solusi berbasis kasus nyata. Temuan ini sejalan dengan penelitian de Brún et al. (2017) yang menjelaskan bahwa pendekatan *Participatory Learning and Action* (PLA) mampu meningkatkan keterlibatan aktif peserta, memperkuat proses dialog partisipatif, serta mendorong pemahaman yang lebih kontekstual melalui pengalaman dan interaksi langsung antar peserta dalam proses pembelajaran (de Brún et al., 2017).

Selain data kuantitatif, hasil kegiatan juga diperkuat melalui Focus Group Discussion (FGD) yang dilakukan setelah pelaksanaan pelatihan. Berdasarkan hasil FGD, sebagian besar peserta menyatakan baru memahami bahwa tindakan seperti menyebarkan ulang konten ejekan, membuat komentar menghina, atau membagikan foto tanpa izin dapat termasuk bentuk *cyberbullying* dan berpotensi melanggar UU ITE. Peserta juga menyampaikan bahwa sebelumnya mereka menganggap perilaku tersebut sebagai “candaan biasa” di media sosial. Setelah kegiatan berlangsung, peserta mulai memahami dampak psikologis *cyberbullying* terhadap korban, seperti munculnya rasa cemas, insecure, stres, hingga menurunnya kepercayaan diri.

Hasil FGD juga menunjukkan adanya perubahan persepsi peserta terhadap peran OSIS di sekolah. Sebelum kegiatan, sebagian besar peserta memandang OSIS hanya sebagai organisasi pelaksana kegiatan sekolah. Namun setelah pelatihan, peserta memahami bahwa OSIS juga memiliki fungsi sosial sebagai *peer support group* dan agen edukasi digital di lingkungan sekolah. Perubahan pemahaman ini terlihat dari munculnya berbagai gagasan program yang disusun peserta dalam tahap pendampingan *action plan*.

Pada tahap pendampingan, masing-masing kelompok OSIS berhasil menyusun rancangan program implementatif yang akan diterapkan di sekolah. Program yang dihasilkan meliputi kampanye anti-bullying digital, pembentukan *peer support group*, pembuatan konten edukasi media sosial bertema “Bijak Bermedia Sosial”, program “Siswa Cerdas Digital”, serta kegiatan *Healthy Mind Day*. Beberapa sekolah juga merancang program kotak aduan siswa dan sesi diskusi santai bersama guru BK sebagai upaya deteksi dini masalah kesehatan mental remaja.

Hasil implementatif tersebut menunjukkan bahwa kegiatan pengabdian tidak hanya menghasilkan peningkatan pengetahuan secara kognitif, tetapi juga menghasilkan luaran non-kognitif berupa penguatan kapasitas organisasi OSIS dalam menjalankan fungsi edukatif dan preventif di lingkungan sekolah. Hal ini sesuai dengan pendekatan *capacity building* yang menekankan peningkatan kemampuan individu dan organisasi agar mampu menjalankan program secara mandiri dan berkelanjutan.

Pembahasan

Tahap Persiapan dan Analisis Kebutuhan

Tahap persiapan dan analisis kebutuhan dilaksanakan melalui serangkaian koordinasi sistematis antara tim pengabdian dengan pihak sekolah mitra, guru Bimbingan dan Konseling (BK), serta pembina OSIS guna mengidentifikasi permasalahan utama yang dihadapi siswa dalam konteks penggunaan media sosial dan kesehatan mental remaja. Pada tahap ini, tim pengabdian melakukan observasi awal dan wawancara semi-terstruktur (*semi-structured interview*) dengan representasi pihak sekolah untuk menggali data mengenai pola perilaku digital siswa, prevalensi kasus *cyberbullying*, intensitas penggunaan gawai secara berlebihan, serta permasalahan psikologis yang kerap muncul di lingkungan sekolah. Pendekatan *needs assessment* yang digunakan dalam tahap ini mengacu pada prinsip diagnosis berbasis data (*evidence-based diagnosis*), di mana identifikasi kebutuhan dilakukan secara partisipatif dengan melibatkan pemangku kepentingan sekolah sebagai sumber informasi primer. Hal ini sejalan dengan rekomendasi Altschuld & Eastmond (2009) yang menegaskan bahwa analisis kebutuhan yang akurat dan kontekstual merupakan prasyarat fundamental dalam perancangan program intervensi berbasis komunitas yang efektif dan berkelanjutan.

Hasil analisis kebutuhan mengungkapkan bahwa sebagian besar sekolah mitra belum memiliki program edukasi digital dan kesehatan mental yang terstruktur dan sistematis, sementara tingkat literasi

peserta terkait etika penggunaan media sosial masih berada pada kategori rendah. Kondisi ini terkonfirmasi secara empiris melalui hasil *pre-test* yang menunjukkan nilai rata-rata peserta sebesar 52,0—suatu angka yang mengindikasikan bahwa sebagian besar peserta belum memiliki pemahaman yang komprehensif mengenai bentuk-bentuk pelanggaran digital, dampak psikologis *cyberbullying*, maupun keterkaitan antara pola penggunaan media sosial dengan gangguan kesehatan mental remaja. Rendahnya skor awal ini konsisten dengan temuan Kementerian Komunikasi dan Informatika ([Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia, 2022](#)) yang mencatat bahwa indeks literasi digital pelajar Indonesia masih berada di bawah ambang batas kecakapan minimum, khususnya pada dimensi keamanan digital dan etika berinternet.

Temuan pada tahap awal ini selanjutnya mengkonfirmasi bahwa kebutuhan intervensi tidak semata-mata tertuju pada peningkatan kapasitas kognitif peserta, melainkan juga mencakup penguatan kapasitas kelembagaan OSIS sebagai *peer support group* yang mampu berfungsi secara preventif terhadap permasalahan digital dan psikologis di lingkungan sekolah. Rendahnya pemahaman awal peserta mengindikasikan bahwa upaya edukasi literasi digital yang telah berlangsung sebelumnya masih bersifat generik dan belum menyentuh aspek psikologis maupun implikasi hukum dari penggunaan media sosial secara mendalam dan kontekstual. Kondisi serupa dilaporkan oleh [Nugroho & Nasionalita, \(2020\)](#) yang menemukan bahwa program edukasi literasi digital di sekolah menengah cenderung terfokus pada keterampilan teknis penggunaan perangkat, tanpa mengintegrasikan dimensi etis, hukum, dan kesehatan mental yang justru paling relevan bagi remaja pengguna aktif media sosial. Oleh karena itu, hasil analisis kebutuhan menjadi landasan epistemologis yang krusial dalam menentukan model pendekatan, substansi materi, dan metode pelaksanaan kegiatan agar responsif terhadap karakteristik peserta serta kondisi riil sekolah mitra, sekaligus memastikan relevansi dan dampak intervensi yang optimal.

Tahap Sosialisasi Materi

Tahap sosialisasi materi dilakukan melalui penyuluhan interaktif mengenai UU ITE, etika penggunaan media sosial, *cyberbullying*, dan kesehatan mental remaja. Penyampaian materi dilakukan oleh tim dosen Fakultas Hukum dan Fakultas Kedokteran Universitas Sriwijaya menggunakan metode ceramah interaktif, diskusi kelompok, dan studi kasus yang disesuaikan dengan realitas kehidupan remaja SMP. Pada tahap ini peserta mulai memahami bahwa aktivitas digital yang selama ini dianggap biasa, seperti menyebarkan ulang foto teman tanpa izin atau memberikan komentar menghina di media sosial, dapat berdampak pada kondisi psikologis korban dan berpotensi melanggar ketentuan hukum dalam UU ITE.

Remaja SMP berada pada fase perkembangan yang sangat dipengaruhi oleh penggunaan media digital dan perubahan sosial-emosional ([Mulyono, 2021](#)). Tingginya penggunaan internet tanpa pemahaman risiko digital menyebabkan meningkatnya kasus *cyberbullying*, penyebaran hoaks, perilaku oversharing, dan tekanan sosial yang berpengaruh pada kesehatan mental. Oleh sebab itu, penting bagi OSIS sebagai organisasi siswa untuk menjadi motor penggerak edukasi literasi digital serta kesehatan mental yang sejalan dengan SDGs 03: *Good Health and Well-Being*.

Upaya Aktif OSIS dalam Program OSIS di Sekolah

Beberapa kegiatan yang bisa dilakukan oleh OSIS SMP dalam menjalankan program-program untuk mengatasi *Mental Health* bahkan mengantisipasi bila terjadi permasalahan mental dengan teman sebaya. Beberapa program kegiatan yang bisa dilakukan adalah ([Hadi et al., 2025](#)).

Kampanye Literasi Digital di Sekolah

OSIS dapat melakukan edukasi berkala mengenai bahaya penyebaran hoaks, larangan pencemaran nama baik dan *cyberbullying*, etika berkomunikasi di media sosial, serta cara melaporkan tindakan pelanggaran UU ITE.

Program “Siswa Cerdas Digital”

OSIS membentuk tim literasi digital untuk membimbing adik kelas dalam penggunaan gawai yang sehat, pengaturan privasi, dan mendorong budaya positif di dunia maya.

Kolaborasi dengan Guru BK dan Komite Sekolah

OSIS dapat mengundang narasumber seperti Unit *Cyber* Kepolisian, dosen hukum, atau LSM perlindungan anak.

Pengembangan Konten Edukatif

OSIS mengelola media sosial OSIS untuk menyebarkan infografis, video, dan tips edukasi UU ITE.

Upaya Aktif OSIS dalam Sosialisasi Kesehatan Mental

Sebagai organisasi siswa yang memiliki kedekatan langsung dengan peserta didik, OSIS memiliki posisi strategis dalam melakukan pendekatan sebaya (*peer-to-peer approach*) yang terbukti lebih efektif dalam meningkatkan pemahaman dan sensitivitas remaja terhadap isu kesehatan mental. Dalam program

pengabdian ini, pengurus OSIS didorong untuk mengambil peran aktif sebagai *peer educator* dan *peer support group*, sehingga tidak hanya menerima materi, tetapi juga menjadi penggerak utama perubahan perilaku di lingkungan sekolah. Upaya aktif yang dilakukan OSIS meliputi (Hasanah et al., 2023):

Program Peer Support Group

Program ini bertujuan membentuk kelompok pendukung sebaya yang menjadi tempat aman bagi siswa untuk berbagi pengalaman, perasaan, dan tantangan yang mereka hadapi. Anggota OSIS yang tergabung dalam *peer support group* dilatih untuk memberikan dukungan dasar berupa: (1) Active listening atau kemampuan mendengarkan secara empatik tanpa menghakimi, (2) memberikan respons yang menenangkan dan memvalidasi emosi teman, (3) mengenali tanda-tanda awal stres, kecemasan, atau burnout pada remaja, dan (4) melakukan referral kepada Guru BK atau pihak berkompeten apabila ditemukan masalah yang membutuhkan penanganan lanjutan. Program ini menjadi medium penting bagi siswa yang enggan menyampaikan masalahnya kepada guru atau orang tua, sehingga membantu deteksi dini gangguan kesehatan mental di lingkungan sekolah.

Kampanye Anti-Bullying

OSIS menginisiasi serangkaian kampanye untuk menciptakan budaya sekolah yang bebas dari perundungan baik secara langsung maupun dalam bentuk perundungan siber. Kampanye dilakukan melalui: (1) Deklarasi Anti-Bullying yang ditandatangani oleh siswa, guru, dan pengurus OSIS sebagai bentuk komitmen bersama; (2) Poster Edukasi Empati yang dipasang di area strategis sekolah berisi pesan tentang menghargai perbedaan, mengenali dampak bullying, dan cara bersikap suportif; (3) Kotak Laporan Rahasia, tempat siswa dapat menyampaikan keluhan, laporan, atau permintaan bantuan tanpa takut diketahui identitasnya.

Kegiatan ini bertujuan memperkuat norma positif dan menekan tindakan agresif, intoleransi, serta perilaku meremehkan yang sering terjadi antar siswa.

Healthy Mind Day

Kegiatan Healthy Mind Day merupakan program tematik yang dirancang untuk memberikan ruang jeda sehat bagi siswa dari rutinitas akademik yang padat. Kegiatan ini meliputi: (1) Senam Bersama untuk meningkatkan pelepasan hormon endorfin dan memperbaiki suasana hati, (2) Mindful Break, yaitu sesi singkat perhatian penuh (*mindfulness*) untuk membantu siswa mengenali emosi, menenangkan pikiran, dan meningkatkan fokus belajar, (3) Expressive Writing, kegiatan menulis bebas untuk mengekspresikan beban pikiran dan tekanan emosional secara sehat, (4) Sesi Konsultasi Mini dengan Guru BK, yang memungkinkan siswa berkonsultasi ringan mengenai masalah sekolah, relasi sosial, maupun tekanan akademik.

Program ini membantu menurunkan tingkat stres, meningkatkan kesejahteraan emosional, serta menumbuhkan kesadaran pentingnya *self-care* pada remaja.

Edukasi Emosi & Manajemen Stres

Sebagai bentuk implementasi penguatan kapasitas OSIS dalam mendukung kesehatan mental remaja, peserta merancang program *mini class* yang difokuskan pada edukasi literasi emosional dan penguatan kesehatan psikologis siswa. Pendekatan ini dinilai relevan karena literasi emosional berperan penting dalam membantu remaja memahami, mengelola, dan mengekspresikan emosi secara sehat dalam lingkungan sosial maupun digital. Sejalan dengan temuan Catur Salsabillah et al., (2024), OSIS menyelenggarakan kelas singkat (*mini class*) sebagai wadah edukasi mengenai pentingnya literasi emosional bagi remaja. Materi yang diberikan mencakup: (1) eknik relaksasi pernapasan untuk meredakan kecemasan, (2) strategi manajemen stres yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, (3) cara mengenali dan mengelola emosi marah, sedih, takut, dan khawatir secara sehat, (4) pengetahuan tentang bagaimana tekanan teman sebaya (*peer pressure*) mempengaruhi perilaku dan bagaimana menghadapinya. Melalui kelas ini, siswa diajak memahami bahwa emosi merupakan bagian normal dari perkembangan remaja dan dapat dikelola secara konstruktif.

Respon peserta selama kegiatan sosialisasi menunjukkan tingkat antusiasme yang tinggi, terutama ketika materi dikaitkan dengan pengalaman sehari-hari yang mereka alami dalam penggunaan media sosial. Berdasarkan hasil diskusi dan Focus Group Discussion (FGD), sebagian besar peserta mengaku baru memahami bahwa *cyberbullying* tidak hanya berdampak pada hubungan sosial, tetapi juga dapat mempengaruhi kondisi kesehatan mental korban, seperti munculnya rasa cemas, stres, *insecure*, dan menurunnya kepercayaan diri. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pendekatan kontekstual dan partisipatif dalam penyuluhan membuat peserta lebih mudah memahami materi karena pembelajaran dikaitkan secara langsung dengan realitas sosial yang mereka hadapi di lingkungan sekolah maupun ruang digital. Temuan ini sejalan dengan penelitian David Kolb yang menekankan bahwa proses pembelajaran akan lebih efektif ketika peserta memperoleh pengalaman langsung, terlibat aktif dalam diskusi, dan merefleksikan pengalaman tersebut dalam konteks kehidupan nyata (Kolb, 2014). Pendekatan tersebut

dinilai mampu meningkatkan pemahaman, keterlibatan, dan kesadaran peserta terhadap isu-isu sosial yang relevan dengan kehidupan mereka sehari-hari.



Gambar 2. Penyampaian Materi UU ITE kepada Pengurus OSIS

Sumber: Dokumentasi Tim Pengabdian, 2025

Gambar tersebut menunjukkan proses penyampaian materi mengenai UU ITE dan etika bermedia sosial kepada peserta kegiatan. Pada sesi ini peserta diberikan contoh kasus *cyberbullying*, penyebaran hoaks, dan ujaran kebencian yang sering terjadi di media sosial remaja. Penyampaian materi dilakukan secara interaktif sehingga peserta dapat menghubungkan materi hukum digital dengan pengalaman yang mereka alami sehari-hari. Antusiasme peserta terlihat dari aktifnya sesi diskusi dan tanya jawab selama kegiatan berlangsung.

Tahap Pelatihan dan Simulasi

Tahap pelatihan dan simulasi dilaksanakan melalui pendekatan *participatory learning* yang mengintegrasikan aktivitas *role play*, simulasi kasus kontekstual, dan diskusi pemecahan masalah (*problem-based discussion*) secara terstruktur. Peserta dibagi ke dalam kelompok-kelompok berdasarkan asal sekolah untuk mempraktikkan strategi menghadapi kasus *cyberbullying*, teknik pemberian dukungan emosional kepada teman sebaya yang mengalami tekanan psikologis, serta kemampuan menyampaikan edukasi digital secara komunikatif dan empatik. Skenario simulasi yang digunakan dirancang berdasarkan kasus-kasus yang dekat dengan realitas kehidupan remaja SMP, sehingga memungkinkan peserta membangun pemahaman kontekstual yang lebih mendalam mengenai bentuk-bentuk perilaku digital berisiko sekaligus mekanisme penanganannya.

Pelaksanaan simulasi memberikan dampak yang terukur terhadap perubahan orientasi kognitif dan afektif peserta. Pada fase awal kegiatan, sebagian besar peserta masih mempersepsi perilaku saling mengejek di ruang digital sebagai bentuk interaksi sosial yang lazim dan tidak mengandung implikasi serius. Namun, pasca-pelaksanaan simulasi dan diskusi kelompok reflektif, peserta menunjukkan pergeseran sikap yang signifikan ke arah yang lebih empatik terhadap korban *cyberbullying*, disertai kesadaran yang meningkat mengenai pentingnya komunikasi suportif dan literasi penggunaan media sosial yang bertanggung jawab. Tingginya tingkat partisipasi dalam sesi simulasi mengindikasikan bahwa metode pembelajaran berbasis pengalaman (*experiential-based learning*) lebih efektif dalam meningkatkan pemahaman konseptual dan kesadaran sosial remaja dibandingkan metode instruksional satu arah (*didactic instruction*). Efektivitas ini tampak dari peningkatan kemampuan peserta dalam mengidentifikasi berbagai bentuk *cyberbullying*, memahami dampaknya terhadap kesehatan mental korban, serta merumuskan solusi penanganan terhadap kasus-kasus yang disimulasikan. Temuan ini konsisten dengan hasil penelitian [Salmivalli et al., \(2011\)](#) yang menunjukkan bahwa intervensi berbasis simulasi peran mampu meningkatkan sensitivitas emosional dan kapasitas respons prososial remaja terhadap situasi *cyberbullying* secara lebih efektif dibandingkan pendekatan edukasi konvensional.



Gambar 3. Pelaksanaan Simulasi dan Diskusi Kelompok

Sumber: Dokumentasi Tim Pengabdian, 2025

Gambar ini memperlihatkan pelaksanaan simulasi dan *role play* terkait penanganan *cyberbullying* dan komunikasi empatik antar teman sebaya. Kegiatan simulasi dilakukan untuk melatih kemampuan peserta dalam menghadapi permasalahan kesehatan mental sederhana di lingkungan sekolah. Melalui simulasi tersebut peserta mulai memahami pentingnya pendekatan suportif dibandingkan perundungan atau pengucilan terhadap teman yang mengalami masalah psikologis.

Tahap Pendampingan dan Implementasi

Tahap pendampingan dan implementasi difokuskan pada penguatan kapasitas OSIS sebagai agen edukasi digital dan *peer support group* di lingkungan sekolah. Pada tahap ini peserta didampingi dalam menyusun *action plan* yang dapat diimplementasikan secara berkelanjutan melalui program kerja OSIS. Hasil pendampingan menunjukkan bahwa setiap kelompok berhasil merancang program implementatif berbasis literasi digital dan kesehatan mental, seperti kampanye anti-*cyberbullying*, pembentukan *peer support group*, program “Siswa Cerdas Digital”, penyediaan kotak aduan siswa, dan kegiatan *Healthy Mind Day*. Luaran tersebut menunjukkan bahwa kegiatan pengabdian tidak hanya menghasilkan peningkatan pengetahuan peserta, tetapi juga memperkuat kemampuan organisasi OSIS dalam menjalankan fungsi edukatif dan preventif terhadap permasalahan remaja di era digital.

Temuan ini sejalan dengan penelitian Efaningrum et al., (2020) yang menjelaskan bahwa pendekatan berbasis komunitas sebaya (*peer-based approach*) dapat meningkatkan kesadaran sosial remaja serta menjadi strategi preventif yang efektif dalam menekan perilaku *cyberbullying* di lingkungan sekolah. Keterlibatan aktif peserta dalam penyusunan program juga menunjukkan bahwa pendekatan partisipatif mampu mendorong munculnya rasa tanggung jawab dan kepemilikan program pada peserta, sehingga program yang dihasilkan memiliki potensi keberlanjutan yang lebih kuat di lingkungan sekolah masing-masing.

Luaran implementatif tersebut mengindikasikan bahwa kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini tidak semata-mata menghasilkan peningkatan pengetahuan kognitif peserta, melainkan juga berkontribusi pada penguatan kapasitas kelembagaan OSIS dalam merancang dan mengeksekusi program edukasi sebaya secara mandiri dan terstruktur. Penguatan kapasitas kelembagaan (*institutional capacity building*) ini merupakan indikator substansial keberhasilan intervensi, mengingat pendekatan *capacity building* yang diterapkan terbukti mampu mendorong peserta untuk berperan aktif sebagai agen perubahan dalam menciptakan ekosistem sekolah yang lebih sehat dan aman secara digital. Lebih jauh, keterlibatan aktif peserta dalam proses perancangan program mencerminkan terjadinya transformasi peran OSIS dari entitas pelaksana kegiatan administratif sekolah menuju kelompok yang mengemban fungsi sosial-preventif terhadap permasalahan remaja di era digital.

Pergeseran peran ini sejalan dengan konsep *organizational role transition* dalam konteks pendidikan sebaya yang menekankan pentingnya reposisi organisasi siswa sebagai motor penggerak program kesehatan berbasis komunitas sekolah. Temuan ini berkorespondensi dengan hasil penelitian Fitriani & Rahmawati, (2021) yang menunjukkan bahwa pemberdayaan organisasi siswa melalui pendekatan partisipatif secara signifikan meningkatkan keterlibatan remaja dalam program edukasi kesehatan sekaligus memperkuat kohesi sosial di lingkungan sekolah. Selain itu, partisipasi aktif peserta dalam tahap perencanaan program turut menkonfirmasi proposisi teoritis bahwa pendekatan berbasis partisipasi (*participatory-based approach*) efektif dalam menginternalisasi rasa tanggung jawab (*sense of responsibility*) dan kepemilikan program (*sense of ownership*) pada diri peserta, yang pada gilirannya menjadi prasyarat fundamental bagi keberlanjutan (*sustainability*) program intervensi di lingkungan sekolah dalam jangka panjang.

Tahap Evaluasi dan Monitoring Program

Tahap evaluasi dan monitoring dilakukan melalui post-test, observasi partisipasi peserta, serta Focus Group Discussion (FGD) akhir untuk mengukur perubahan pemahaman dan kesiapan implementasi program di sekolah masing-masing. Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata peserta dari 52,0 pada pre-test menjadi 82,3 pada post-test dengan selisih peningkatan sebesar 30,3 poin. Sebanyak 89% peserta berada pada kategori peningkatan tinggi, sedangkan hanya 3% peserta berada pada kategori peningkatan rendah. Data tersebut menunjukkan bahwa metode penyuluhan interaktif, simulasi kasus, dan pendekatan *peer education* yang digunakan dalam kegiatan berjalan secara efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta.

Selain peningkatan skor, hasil FGD akhir menunjukkan bahwa peserta mengalami perubahan pemahaman dan sikap terhadap penggunaan media sosial. Peserta mulai memahami pentingnya menjaga etika komunikasi digital, menghargai privasi teman, serta memberikan dukungan kepada teman yang mengalami masalah psikologis akibat tekanan sosial di media digital. Kegiatan monitoring juga menunjukkan adanya komitmen sekolah dan pengurus OSIS untuk melanjutkan program literasi digital dan kesehatan mental sebagai bagian dari kegiatan pembinaan siswa. Dengan demikian, hasil kegiatan tidak

hanya berdampak pada peningkatan aspek kognitif peserta, tetapi juga menghasilkan perubahan sikap, penguatan kapasitas sosial, dan kesiapan implementasi program secara berkelanjutan di lingkungan sekolah.



Gambar 4. Penyerahan Sertifikat kepada Perwakilan Peserta

Sumber: Dokumentasi Tim Pengabdian, 2025

Penyerahan sertifikat dilakukan sebagai bentuk apresiasi terhadap partisipasi aktif peserta selama kegiatan pengabdian berlangsung. Selain menjadi bentuk penghargaan, kegiatan ini juga memperkuat komitmen peserta untuk melanjutkan program literasi digital dan kesehatan mental melalui kegiatan OSIS di sekolah masing-masing. Berdasarkan hasil evaluasi akhir, sebagian besar peserta menyatakan siap terlibat dalam program edukasi sebaya dan kampanye anti-*cyberbullying* setelah kegiatan selesai dilaksanakan.

Keterkaitan Program dengan SDGs 03

Upaya yang dilakukan OSIS dalam program ini memiliki relevansi langsung dengan tujuan *Sustainable Development Goals* (SDGs) nomor 03, yaitu *Good Health and Well-Being*. SDGs 03 menekankan pentingnya memastikan kehidupan yang sehat serta mendorong kesejahteraan bagi semua usia, termasuk remaja sebagai kelompok populasi yang rentan terhadap berbagai ancaman kesehatan fisik maupun mental di era digital. Melalui penguatan kapasitas OSIS sebagai agen edukasi sebaya, program ini turut mendorong terciptanya lingkungan sekolah yang mendukung kesehatan mental, aman secara digital, serta bebas dari perundungan dan perilaku berisiko.

Kontribusi OSIS terhadap SDGs 03 tercermin melalui beberapa aspek penting. Pertama, peningkatan literasi digital yang bertanggung jawab membantu mencegah dampak negatif penggunaan teknologi, seperti kecanduan gawai, paparan konten kekerasan, serta interaksi daring yang merugikan. Literasi digital yang baik menjadi salah satu strategi preventif untuk menjaga kesejahteraan mental siswa dan menciptakan ruang digital yang lebih positif. Kedua, penciptaan lingkungan sekolah yang aman dilakukan melalui kampanye anti-bullying, pembentukan peer support group, dan penyediaan ruang konseling terbuka. Langkah ini sejalan dengan target SDGs 3.4 yang mendorong pengurangan gangguan kesehatan mental melalui promosi dan pencegahan. Ketiga, kegiatan promosi kesehatan mental seperti *Healthy Mind Day*, edukasi manajemen stres, dan *mindful break* membantu memperkuat resiliensi psikologis siswa sehingga mampu mengelola tekanan akademik dan sosial secara lebih adaptif.

Secara keseluruhan, pelaksanaan program ini menunjukkan bahwa OSIS bukan hanya berperan sebagai organisasi siswa, tetapi juga sebagai motor perubahan dalam mewujudkan budaya sekolah yang sehat, suportif, dan inklusif. Kolaborasi antara OSIS, guru BK, serta tim pengabdian menjadi model pemberdayaan remaja yang mampu memberikan dampak berkelanjutan terhadap peningkatan kesehatan mental dan literasi digital di sekolah. Dengan demikian, keterlibatan aktif OSIS dalam program ini tidak hanya mendukung pencapaian SDGs 03 pada tingkat institusional sekolah, tetapi juga berkontribusi pada upaya lebih luas dalam membentuk generasi muda yang sehat, tangguh, dan bertanggung jawab dalam menghadapi tantangan era digital.

Kesimpulan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan pada pengurus OSIS SMP di Wilayah Kecamatan Kertapati ini menunjukkan efektivitas yang signifikan dalam meningkatkan literasi hukum digital dan kesadaran kesehatan mental remaja. Peningkatan tersebut ditunjukkan melalui kenaikan nilai rata-rata peserta dari 52,0 pada pre-test menjadi 82,3 pada post-test dengan selisih peningkatan sebesar 30,3 poin, dimana sebanyak 89% peserta berada pada kategori peningkatan tinggi. Temuan ini menunjukkan bahwa pendekatan *capacity building* berbasis penyuluhan interaktif, simulasi kasus, *peer education*, dan pendampingan implementatif mampu meningkatkan pemahaman peserta secara lebih kontekstual dan aplikatif. Selain peningkatan aspek kognitif, kegiatan ini juga menghasilkan penguatan kapasitas organisasi OSIS sebagai *peer support group* dan agen edukasi digital yang ditunjukkan melalui terbentuknya program

kampanye anti-*cyberbullying*, penyusunan *action plan* berbasis literasi digital dan kesehatan mental, serta inisiasi program pendampingan sebaya di lingkungan sekolah.

Hasil kegiatan memperlihatkan bahwa penguatan peran OSIS sebagai aktor edukasi sebaya memiliki potensi strategis dalam mendukung terciptanya lingkungan sekolah yang lebih aman, sehat, dan responsif terhadap permasalahan remaja di era digital. Kegiatan ini juga memiliki keterkaitan langsung dengan pencapaian Sustainable Development Goals (SDGs) tujuan ke-3, yaitu *Good Health and Well-Being*, khususnya dalam upaya promotif dan preventif untuk meningkatkan kesehatan mental remaja serta menciptakan lingkungan sosial yang mendukung kesejahteraan psikologis peserta didik. Pendekatan partisipatif yang digunakan terbukti mampu meningkatkan kesadaran peserta terhadap dampak *cyberbullying*, memperkuat kemampuan komunikasi empatik, dan mendorong terbentuknya budaya digital yang lebih sehat di lingkungan sekolah.

Meskipun demikian, kegiatan ini masih memiliki keterbatasan pada aspek monitoring implementasi *action plan* dan pengukuran perubahan perilaku peserta dalam jangka panjang. Oleh karena itu, program lanjutan perlu diarahkan pada penguatan sistem pendampingan OSIS secara berkala melalui kolaborasi antara sekolah, guru BK, perguruan tinggi, dan tenaga kesehatan. Selain itu, diperlukan pengembangan modul edukasi digital dan kesehatan mental berbasis sekolah, integrasi program *peer support* ke dalam program kerja OSIS secara berkelanjutan, serta evaluasi longitudinal untuk mengukur efektivitas program terhadap perubahan perilaku digital dan kesehatan mental remaja secara lebih komprehensif.

Ucapan Terimakasih

Penulis menyampaikan terima kasih kepada Universitas Sriwijaya atas dukungan pendanaan dan fasilitasi dalam pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat Skema Terintegrasi Tahun Anggaran 2025 berdasarkan Surat Keputusan Rektor Universitas Sriwijaya Nomor: 0014/UN9/SK.LPPM.P/2025 tanggal 17 September 2025. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Sriwijaya atas dukungan, arahan, dan pendampingan selama proses pelaksanaan kegiatan.

Apresiasi turut diberikan kepada pihak sekolah dan seluruh pengurus OSIS SMP di wilayah Kecamatan Kertapati yang telah berpartisipasi aktif dan mendukung kelancaran kegiatan pengabdian ini. Partisipasi peserta memberikan kontribusi penting terhadap keberhasilan program edukasi literasi hukum digital dan kesehatan mental remaja dalam mendukung pencapaian SDGs 03 (*Good Health and Well-Being*).

Daftar Pustaka

- Achmad, R. (2020). Kecanduan Internet di RI Meningkatkan Lima Kali Lipat Selama Pandemi Corona. <https://health.detik.com/berita-detikhealth/d-5121236/kecanduan-internet-di-ri-meningkat-lima-kali-lipat-selama-pandemi-corona>
- Agnes, Z. (2023). Indonesia Jadi Negara Paling Kecanduan HP di 2023. Goodstats. <https://data.goodstats.id/statistic/indonesia-jadi-negara-paling-kecanduan-hp-di-2023-BH8MU>
- Altschuld, J. W., & Eastmond Jr, J. N. (2009). *Needs assessment phase I: Getting started*. Sage Publications.
- Anugrah, R. & Riko, P. (2025). Hubungan Cyberbullying Terhadap Kesehatan Mental Remaja di SMA Dharma Bakti Palembang Tahun 2025. *Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan*, 4(1), 7033–7040. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i1.2924>
- Azhara, C., Utama, M., Idris, A., Nuriyantika, R., Saputra, R., Zildjianda, R., Santriana, & Nurul, B. (2024). Penyuluhan Hukum Dan Pencegahan Cyberbullying Di Media Sosial Pada Siswa Sma Negeri 1 Indralaya. *Karya : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 25–42. <https://doi.org/10.70656/kjpm.v1i2.164>
- Badan Pusat Statistik Kota Palembang. (2024). *Statistik Pendidikan Kota Palembang 2024*. Badan Pusat Statistik Kota Palembang.
- Bergeron, K., Abdi, S., DeCorby, K., Mensah, G., Rempel, B., & Manson, H. (2017). Theories, models and frameworks used in capacity building interventions relevant to public health: a systematic review. *BMC Public Health*, 17(1), 914.
- Byrom, N. (2018). An evaluation of a peer support intervention for student mental health. *Journal of Mental Health*, 27(3), 240–246. <https://doi.org/10.1080/09638237.2018.1437605>
- Davidson, L., Chinman, M., Kloos, B., Weingarten, R., Stayner, D., & Tebes, J. K. (1999). Peer support among individuals with severe mental illness: A review of the evidence. *Clinical Psychology: Science and Practice*, 6(2), 165–187. <https://doi.org/10.1093/clipsy.6.2.165>

-
- de Brún, T., O'Reilly-de Brún, M., van Weel-Baumgarten, E., Burns, N., Dowrick, C., Lionis, C., & MacFarlane, A. (2017). Using Participatory Learning & Action (PLA) research techniques for inter-stakeholder dialogue in primary healthcare: an analysis of stakeholders' experiences. *Research Involvement and Engagement*, 3(1), 28.
- Dewi, D. A., Hamid, S. I., Annisa, F., Oktafianti, M., & Genika, P. R. (2021). Menumbuhkan Karakter Siswa melalui Pemanfaatan Literasi Digital. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5249–5257. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1609>
- Efianingrum, A., Dwiningrum, S. I. A., & Nurhayati, R. (2020). Cyberbullying pelajar SMA di media sosial: Prevalensi dan rekomendasi. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi Dan Aplikasi*, 8(2), 144–153.
- Era, L. (2024). Pengguna Internet di Kota Palembang. <https://palembangkota.bps.go.id/id/news/2025/06/27/269/-one-fo--pengguna-internet-di-kota-palembang.html>
- Eren-Sisman, E. N., Cigdemoglu, C., & Geban, O. (2018). The effect of peer-led team learning on undergraduate engineering students' conceptual understanding, state anxiety, and social anxiety. *Chemistry Education Research and Practice*, 19(3), 694–710. <https://doi.org/10.1039/C7RP00238C>
- Fitriani, Y., & Rahmawati, D. (2021). Pemberdayaan organisasi siswa dalam penguatan pendidikan kesehatan remaja di sekolah. *Jurnal Pendidikan Kesehatan Indonesia*, 7(2), 95–104.
- Fontana, A. M., Hyra, D., Godfrey, L., & Cermak, L. (1999). Impact of a peer-led stress inoculation training intervention on state anxiety and heart rate in college students. *Journal of Applied Biobehavioral Research*, 4(1), 45–63. <https://doi.org/10.1111/j.1751-9861.1999.tb00069.x>
- Freeman, E., Barker, C., & Pistrang, N. (2008). Outcome of an online mutual support group for college students with psychological problems. *CyberPsychology & Behavior*, 11(5), 591–593. <https://doi.org/10.1089/cpb.2007.0133>
- Frohn, A. F., Turecka, S., & Katz, J. (2013). Can informal peer education help college students manage stress? Effects of two brief skills-based programs on student stress, rumination, and self-criticism. In E. Noehammer (Ed.), *Psychology of Well-Being: Theory, Perspectives and Practice* (pp. 19–31). Nova Science Publishers.
- Hadi, H. S., Alfurqan, I., Prawiranegara, K., Assaori, M. S., & Yusuf, M. S. (2025). Peningkatan Literasi Hukum Digital di Kalangan Remaja: Upaya Pencegahan Cyberbullying di Sekolah. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat IPTEKS*, 2(2), 27–32. <https://doi.org/10.71094/jppmi.v2i2.99>
- Hasanah, A. H. O., Rahmah, A. S., & Sari, S. G. (2023). Upaya mencegah dampak cyberbullying terhadap kesehatan mental remaja. *Journal of Counseling, Education and Society*, 4(2), 11–17. <https://doi.org/10.29210/08jces366000>
- Humphrey, K. R. (2013). Using a student-led support group to reduce stress and burnout among BSW students. *Social Work With Groups*, 36(1), 73–84. <https://doi.org/10.1080/01609513.2012.712904>
- Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia. (2022). *Laporan Indeks Literasi Digital Nasional 2022*. Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia.
- Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah. (2026, May 16). Residu Data Induk Pendidikan. <https://referensi.data.kemendikdasmen.go.id/residu/pesertadidik/wilayah/116011/3?lembaga=Kemendikdasmen&jenjang=Dikdas&bentuk=SMP>
- Kocak, R. (2008). The effects of cooperative learning on psychological and social traits among undergraduate students. *Social Behavior and Personality: An International Journal*, 36(6), 771–782. <https://doi.org/10.2224/sbp.2008.36.6.771>
- Kolb, D. A. (2014). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. FT Press.
- Kompas. (2025, May 25). Pilunya Siswa SMP di Palembang Diduga Korban Perundungan Usai Diceburkan ke Sungai. Kompas TV Palembang. <https://www.youtube.com/watch?v=6P9zAWzxe0g>
- Kumala, A. P. B., & Sukmawati, A. (2020). Dampak cyberbullying pada remaja. *Alauddin Scientific Journal of Nursing*, 1(1), 55–65.
- Mahesha, A., Anggraeni, D., & Adriansyah, M. I. (2024). Mengungkap Kenakalan Remaja: Penyebab, Dampak, dan Solusi. *PRIMER: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 2(1), 16–26. <https://doi.org/10.55681/primer.v2i1.278>
- Marina. (2022). Implementasi sistem informasi perpustakaan di SMP Negeri 25 Palembang. *Jurnal Perpustakaan dan Informasi*, 16(2), 219–228.
- Menengah, K. P. D. dan. (2025). *Data pokok pendidikan dan profil satuan pendidikan Kota Palembang*. Kemendikdasmen.
- Mulyono, F. (2021). Dampak media sosial bagi remaja. *Jurnal Simki Economic*, 4(1), 57–65.
- Ni'mah, S. A. (2023). *Pengaruh cyberbullying pada kesehatan mental remaja*. 3, 329–338.
-

-
- Noer, C. L. P., Kristiawan, M., & Puspita, Y. (2022). Strategi SMP Negeri 12 Palembang dalam meningkatkan mutu pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(3), 14046–14058.
- Nugroho, C., & Nasionalita, K. (2020). Digital literacy index of teenagers in Indonesia. *Pekommas*, 5(2), 215–223.
- Pinks, D., Warren-James, M., & Katsikitis, M. (2021). Does a peer social support group intervention using the CARES skills framework improve emotional expression and emotion-focused coping in paramedic students? *Australasian Emergency Care*, 24, 308–313.
- Pointon-Haas, J., Waqar, L., Upsher, R., Foster, J., Byrom, N., & Oates Background, J. (2024). A systematic review of peer support interventions for student mental health and well-being in higher education. *BJPsych Open*, 10(1), e12. <https://doi.org/10.1192/BJO.2023.603>
- Prasetyo, M. A. M., Bashori, B., & Masriani, M. (2020). Model Capacity Building Pada Pesantren Perbatasan Binaan Dinas Pendidikan Dayah Provinsi Aceh. *Inferensi: Jurnal Penelitian Sosial Keagamaan*, 14(1), 71–96.
- Pratiwi, D. I., & Hernawati, L. (2025). Hubungan antara Stres Akademik dan Efikasi Diri dengan Kecanduan Smartphone pada Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Al Qalam: Jurnal Ilmiah Keagamaan Dan Kemasyarakatan*, 19(2), 973. <https://doi.org/10.35931/aq.v19i2.4187>
- Pretty, J. N. (1995). Participatory learning for sustainable agriculture. *World Development*, 23(8), 1247–1263.
- Rahmawati. (2023). *Analisis Literasi Digital Masyarakat Kota Palembang*.
- Salmivalli, C., Kärnä, A., & Poskiparta, E. (2011). Counteracting bullying in Finland: The KiVa program and its effects on different forms of being bullied. *International Journal of Behavioral Development*, 35(5), 405–411.
- Salsabillah, C. S., Fitra, M. A., Zaidan, M. F., & Kusmawati, A. (2024). Intervensi Konseling Kelompok Untuk Mengurangi Dampak Bullying Terhadap Kesehatan Mental Remaja. *Jurnal Bima : Pusat Publikasi Ilmu Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 2(1), 279–287. <https://doi.org/10.61132/bima.v2i1.613>
- Saputra, R., & Widodo, A. (2022). Digital Literacy and Cyberbullying Behavior Among Indonesia Adolescents. *Journal of Educational Social Studies*, 12(3), 155–166.
- Short, E., Kinman, G., & Baker, S. (2010). Evaluating the impact of a peer coaching intervention on well-being amongst psychology undergraduate students. *International Coaching Psychology Review*, 5, 27–35.
- Sulistijo, E. et. al. (2024, July). *Profil Kesehatan Indonesia 2024*. Kementerian Kesehatan Republik Indonesia.
- United Nation. (2015). *Goal 3: Good health and well-being - The Global Goals*. The Global GOals. <https://globalgoals.org/resources/>
- World Health Organization (WHO). (2024, September 1). *Mental health of adolescents*. <https://www.who.int/news-room/fact-sheets/detail/adolescent-mental-health>
- Yulianingsih, E. (2017). Pengembangan sistem informasi pengolahan nilai siswa berbasis digital di SMP Negeri 25 Palembang. *Seminar Nasional Inovasi Dan Aplikasi Teknologi*.
-