

## Edukasi Cybercrime di SDN 2 Kadipiro Bantul DIY Menggunakan Participation Action Research

Tri Hastono<sup>1</sup>, Prahenua Wahyu Ciptadi<sup>2</sup>

<sup>1-2</sup>Universitas PGRI Yogyakarta

---

### Artikel Info

#### *Genesis Artikel:*

Diterima, 4 November 2022  
Direvisi, 17 November 2022  
Diterbitkan, 1 Desember 2022

#### **Kata Kunci:**

Kejahatan Dunia Maya  
Internet  
Edukasi

---

### ABSTRAK

Pada era sekarang ini sangatlah mudah untuk mendapatkan informasi. Informasi-informasi tersebut seolah-olah berseliweran disekitar kita. Kemudahan mendapat informasi secara realtime tersebut terwujud karena adanya internet. Internet tidak selalu memberikan dampak yang positif, namun terdapat pula dampak negatif, contohnya adalah kejahatan dunia maya (cybercrime). Tidak sedikit yang telah menjadi korban dari kejahatan dunia maya. Kejahatan dunia maya ini sangat berbahaya bagi kita, terlebih lagi bagi anak-anak yang belum cukup memiliki pengetahuan. Diperlukan pembekalan atau pendampingan mengenai kejahatan dunia maya agar generasi muda kita memiliki pengetahuan mengenai bahaya kejahatan dunia maya dan aman ketika berinternet. Model yang dipilih dalam pengabdian kepada masyarakat adalah model Participation Action Research (PAR). Hasil dari pengabdian menunjukkan terjadi peningkatan pengetahuan mengenai Cybercrime sebesar 72,02%.

---

### ABSTRACT

#### **Keywords:**

Cybercrime  
Internet  
Education

*In today's era, it is very easy to get information. The information seems to be circulating around us. The ease of getting information in real time is realized because of the internet. The internet does not always have a positive impact, but there are also negative impacts, for example, cybercrime. Not a few have been victims of cybercrime. These cybercrimes are very dangerous for us, even more so for children who do not have enough knowledge. Briefing or assistance on cybercrime is needed so that our younger generation has knowledge about the dangers of cybercrime and is safe when online. The model chosen in community service is the Participation Action Research (PAR) model. The results of the service showed an increase in knowledge about Cybercrime by 72.02%.*

This is an open access article under the CC BY-SA License.



---

#### **Penulis Korespondensi:**

Tri Hastono,  
Program Studi Informatika,  
Universitas PGRI Yogyakarta,  
Email: [trihastono@upy.ac.id](mailto:trihastono@upy.ac.id)

## 1 PENDAHULUAN

Pada era sekarang ini sangatlah mudah untuk mendapatkan informasi (Bunga, 2019; Parsaorantua, Pasoreh, and Rondonuwu, 2017; Suri, 2019). Informasi-informasi tersebut seolah-olah berseliweran disekitar kita, baik itu informasi yang ada didalam negeri maupun yang ada diluar negeri (Priatna, 2018). Jika kita melihat jarak kita dengan lokasi terjadinya sebuah peristiwa, tentu tidak mungkin kita mengetahuinya dengan waktu yang singkat. Namun saat ini hal tersebut dapat terwujud. Maka tidaklah aneh ketika kita mengetahui apa yang sedang terjadi dibelahan dunia yang lain secara realtime (Andanni, 2021).

Kemudahan mendapat informasi secara *realtime* tersebut terwujud karena adanya internet (Andanni, 2021; Parsaorantua et al., 2017; Suri, 2019). Internet membuat kita mengetahui telah terjadi tragedi yang terjadi di Stadion Kanjuruhan Malang yang telah menewaskan ratusan orang pada saat terjadi pertandingan liga 1 antara Arema FC dengan Persebaya (Kemenko-Polhukam RI, 2022). Kita juga bisa mengetahui informasi titik mana saja dari negara Ukraina yang dijatuhi rudal oleh negara Rusia. Kita juga bisa tahu berapa jumlah korban yang terjadi pada kejadian tersebut serta taksiran kerugian yang terjadi pada negara Ukraina karena kejadian tersebut (Atok, 2017; Bakrie, Delanova, and Yani, 2022). Dan masih banyak lagi peristiwa yang kita ketahui secara realtime karena penggunaan internet.

Internet di Indonesia sekarang ini sudah mulai merata. Hal ini dibuktikan dengan banyaknya ponsel cerdas (*smartphone*) yang dijual dipasaran. Merek-merek ponsel cerdas yang dijual dipasaran pun bervariasi dengan spesifikasi yang beragam. Setiap produsen ponsel cerdas melakukan inovasi-inovasi untuk ponsel yang dipasarkan. Produksi ponsel cerdas pun dilakukan secara masal dengan fitur-fitur unggulan (Andanni, 2021). Hal ini dilakukan untuk memuaskan para pembeli. Bukti yang lain mengenai meratanya internet di Indonesia adalah jumlah internet service provider (ISP). Pada buku Statistik Telekomunikasi Indonesia yang diterbitkan oleh Badan Pusat Statistik Indonesia tertulis jumlah perusahaan ISP ditahun 2021 mencapai 611 perusahaan. Jumlah tersebut mengalami peningkatan sebesar 1,38% dari tahun sebelumnya (Badan Pusat Statistik, 2021). Data tersebut selain membuktikan pemerataan jaringan internet di Indonesia juga membuktikan infrastruktur jaringan internet dan teknologinya semakin memadai.

Penetrasi pengguna internet di Indonesia dari tahun ke tahun mengalami peningkatan (Andanni, 2021). Penetrasi pengguna internet Indonesia ditahun 2021 sebesar 62,1%. Secara umum masyarakat Indonesia mengakses internet menggunakan 2 perangkat. Perangkat tersebut adalah Personal Computer (PC) atau laptop dan ponsel cerdas. Ponsel cerdas adalah piranti atau perangkat yang paling banyak digunakan masyarakat Indonesia untuk mengakses internet. Pada tahun 2021 pelanggan internet yang menggunakan ponsel cerdas mencapai 365.872.608 pelanggan. Angka ini melebihi dari jumlah

penduduk Indonesia. Pada angka tersebut terdapat anak-anak yang sudah menjadi pelanggan ponsel cerdas (Aheniwati, 2019; Badan Pusat Statistik, 2021; Karlina, Aeni, and Syahid, 2020).

Internet yang kita pakai selama ini tidak selalu memberikan dampak yang positif, namun terdapat pula dampak negatif (Bunga, 2019; Karlina et al., 2020; Muis and Pitra S., 2021). Dampak negatif yang nyata dari internet adalah kejahatan dunia maya (cybercrime) (Aheniwati, 2019; Arisandy, 2021; Bunga, 2019; Gani, 2018; Karlina et al., 2020; Koto, 2021). Tidak sedikit yang telah menjadi korban dari kejahatan dunia maya. Berita-berita tentang kejahatan dunia maya sering kita jumpai dimedia elektronik maupun media cetak. Kejahatan dunia maya ini sangat berbahaya bagi kita, terlebih lagi bagi anak-anak yang belum cukup memiliki pengetahuan termasuk siswa SDN 2 Kadipiro Bantul DIY (Bunga, 2019; Gani, 2018; Koto, 2021).

Pembelajaran yang bersifat online karena pademi Covid-19 membuat siswa SDN 2 Kadipiro Bantul DIY leluasa mengakses internet. Kemudahan akses internet tersebut salah satunya dikarenakan siswa SDN 2 Kadipiro Bantul DIY memiliki perangkat ponsel cerdas. Selama masa pandemi Covid-19 ini, kontrol untuk akses internet dari orang tua sangatlah minim. Hal ini menjadikan kekhawatiran tersendiri bagi para pengajar SDN 2 Kadipiro Bantul DIY, karena Siswa SDN 2 Kadipiro belum dibekali mengenai pengetahuan mengenai dampak internet disekolah.

Kekhawatiran para pengajar SDN 2 Kadipiro Bantul DIY diperparah dengan adanya salah satu kasus yang dilakukan oleh siswanya. Siswa tersebut melakukan posting data pribadi (akun facebook) dimedia sosial. Tindakan siswa tersebut membuat celah yang lebar bagi pelaku kejahatan dunia maya.

Atas dasar itu diperlukan pembekalan atau pendampingan mengenai dampak negatif internet, khususnya cybercrime bagi siswa SDN 2 Kadipiro. Dengan pengetahuan mengenai kejahatan dunia maya (cybercrime) dapat meminimalisir korban dari kejahatan dunia maya bagi anak (Arisandy, 2021; Bunga, 2019; Gani, 2018; Koto, 2021). Berdasarkan kesepakatan antara pengabdian dan mitra, pengabdian yang dilaksanakan di siswa SDN 2 Kadipiro berjudul “Edukasi Cybercrime di SDN 2 Kadipiro Bantul DIY Menggunakan *Participation Action Research*”.

## 2 METODE PENGABDIAN

### 2.1. Metode pengabdian

Metode yang dipilih pada pengabdian dengan judul “Edukasi *Cybercrime* di SDN 2 Kadipiro Bantul DIY Menggunakan *Participation Action Research*” adalah *Participation Action Research*. Metode *Participation Action Research* merupakan salah satu model penelitian yang mencari sesuatu untuk menghubungkan proses penelitian ke dalam proses perubahan social (Muhtarom, 2018; Rahmat and Mirnawati, 2020). Model *Participation Action Research* sendiri terdapat sekurang-kurangnya 6 pendekatan. Pendekatan yang tersebut adalah perbaikan sistem, penyelesaian masalah, peran serta, analisis model, kesadaran kritis, dan formatif (Muhtarom, 2018). Pada pengabdian yang dilaksanakan

di SDN 2 Kadipiro Bantul DIY ini menggunakan pendekatan peran serta dan penyelesaian masalah. Kedua pendekatan ini yang dipilih karena dirasa paling relevan untuk edukasi kejahatan dunia maya.

Untuk strategi yang digunakan pada pengabdian adalah melakukan edukasi mengenai kejahatan dunia maya agar siswa SDN 2 Kadipiro Bantul DIY tidak menjadi korban kejahatan dunia maya. Dan harapan kita semua setelah dilakukan pengabdian, siswa SDN 2 Kadipiro menjadi lebih waspada terhadap kejahatan dunia maya.

## 2.2. Tahapan pengabdian

Pengabdian pada masyarakat yang dilaksanakan di SD N 2 Kadipiro Bantul DIY terdiri beberapa tahapan. Tahapan-tahapan tersebut merupakan urutan yang dilakukan pada pengabdian yang dilaksanakan di SD N 2 Kadipiro Bantul DIY. Adapun tahapan-tahapan yang dimaksud adalah survei lokasi pengabdian, perijinan, pelaksanaan pengabdian (pendampingan), dan penyusunan laporan dan publikasi.

Untuk tahap survei lokasi pengabdian dilaksanakan 12-13 September 2022. Survei ini dilakukan untuk mengetahui lokasi persis dari mitra dan menggali informasi kebutuhan mitra. Sebelum tim melakukan survei lokasi pengabdian, tim pengabdian sudah mengantongi beberapa calon mitra pengabdian yang potensial untuk dilakukannya pengabdian. Daftar calon mitra pengabdian tersebut adalah home industry tempe Kadipiro, SD N 2 Kadipiro Bantul dan home industry roti Gamping. Dari ketiga calon mitra terdapat satu calon mitra yang tidak bisa ditemui pada saat tahap survei, calon mitra tersebut adalah home industry tempe Kadipiro. Hal tersebut dikarenakan pemilik home industry tempe Bapak Sadat harus keluar kota secara mendadak.

Hasil tahap survei yang dilaksanakan ditanggal 12 September 2022 adalah kebutuhan-kebutuhan dari mitra yang menjadi potensi pengabdian. Untuk mitra home industry roti Gamping membutuhkan sistem pelaporan transaksi agar secara administrasi tercatat baik. Pencatatan dan pelaporan yang masih bersifat manual yang selama ini dilakukan sangat merepotkan dan sangat menyita waktu. Tidak sedikit permasalahan yang muncul pada pelaporan dan pencatatan di home industry roti Gamping karna faktor *human error*.

Sedangkan kebutuhan dari mitra SD N 2 Kadipiro ada 2 kebutuhan. Kebutuhan mitra SD N 2 Kadipiro yaitu pendampingan mengenai dampak positif dan negatif internet dan pendampingan Microsoft Excell, Microsoft Word, dan Microsoft Powerpoint. Untuk tema dampak internet disampaikan oleh Kepala Sekolah karena Tema tersebut disepakati karena selama masa pandemi Covid-19 tahun 2020 yang lalu pembelajarannya bersifat online (Nalendra, Fuad, Mujiono, Wahyudi, and Utomo, 2022; Umatin, Iliyyin, Laili, Septiana, and Al Muiz, 2022). Pada masa pandemi tersebut terdapat keleluasaan yang besar bagi siswa SDN 2 Kadipiro menggunakan internet. Hal tersebut memunculkan keresahan tersendiri dari pihak mitra, karena siswa belum dibekali pengetahuan

mengenai dampak negatif ber-internet. Sedangkan tema pendampingan Microsoft Excell, Microsoft Word, dan Microsoft Powerpoint untuk meningkatkan ketrampilan siswa dalam teknologi informasi.

Setelah selesai survei lokasi ditanggal 12 September 2022, tim kembali melakukan diskusi untuk menentukan mitra pengabdian dan merinci biaya serta menentukan kebutuhan untuk pengabdian. Pada diskusi tersebut terjadi kesepakatan mitra pengabdian. Mitra yang dipilih untuk pengabdian adalah SD N 2 Kadipiro. Hal ini dikarenakan sudah ada kedekatan antara mitra dengan salah satu tim pengabdian dan kebutuhan mitra sangat cocok dengan subansi pengabdian. Hal ini berbeda dengan *home industry* roti Gamping, karena tidak sesuai dengan subansi dari pengabdian melainkan penelitian. Pada diskusi singkat tersebut juga disebutkan perencanaan untuk kembali datang ke mitra pengabdian yang akhirnya disepakati untuk datang kemitra pada tanggal 13 September 2022.

Pada tanggal 13 September 2022, tim pengabdian kembali datang pada calon-calon mitra pengabdian. Pada kedatangan kedua ini dilakukan komunikasi ulang dengan calon mitra pengabdian. Untuk *home industry* roti Gamping, kedatangan ke dua kali ini menyampaikan mengenai ketidaksesuaian antara kebutuhan mitra dengan subansi pengabdian. Namun tim pengabdian memberikan solusi mengenai kebutuhan tersebut. Solusi yang ditawarkan oleh tim pengabdian adalah pelaksanaan penelitian dengan *home industry* roti Gamping sebagai objek penelitiannya.

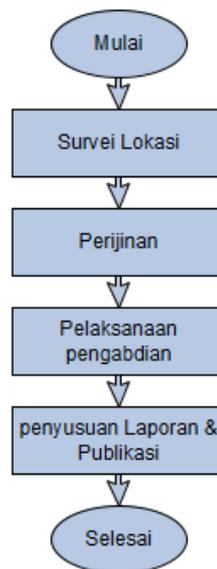
Pada kedatangan yang kedua di SD N 2 Kadipiro dilakukan komunikasi ulang dan penetapan mengenai tema pengabdian serta dilakukan diskusi tanggal pelaksanaan pengabdian. Hasil dari pertemuan ini disepakati tema pengabdian dan waktu pelaksanaan pengabdian. Tema pengabdian yang disepakati adalah edukasi kejahatan dunia maya. Sedangkan tanggal pelaksanaan pengabdian yang disepakati pada tanggal 30 September 2022. Dan target pengabdian adalah siswa kelas 5 dan 6.

Tahap perijinan adalah salah satu aktivitas yang telah dilakukan dan merupakan rangkaian dari proses pengabdian di SD N 2 Kadipiro Bantul DIY. Pada tahap ini dilakukan pemenuhan administrasi pelaksanaan pengabdian. Administrasi tersebut adalah surat permohonan mitra dan surat tugas pelaksanaan pengabdian. Untuk surat permohonan mitra sendiri dibuat oleh mitra, sedangkan untuk surat tugas dikeluarkan dari LPPM Universitas PGRI Yogyakarta.

Pengabdian pada masyarakat di SD N 2 Kadipiro Bantul DIY menggunakan metode ceramah. Terdapat 3 aktivitas utama pada pengabdian di SD N 2 Kadipiro. Aktivitas yang pertama adalah *pre-test*. Aktivitas *pre-test* ini bertujuan untuk mengukur seberapa besar pengetahuan dari peserta pengabdian mengenai kejahatan dunia maya. Aktivitas yang ke dua adalah aktivitas ceramah mengenai kejahatan dunia maya. Aktivitas yang ketiga adalah *post-test*. Pada aktivitas ini memiliki tujuan untuk mengukur seberapa besar penyerapan materi pengetahuan kejahatan dunia maya yang diserap oleh peserta pengabdian.

Tahap akhir dari pengabdian adalah penyusunan laporan dan publikasi. Pada tahap ini dilakukan pembuatan laporan kegiatan pengabdian dan pembuatan artikel. Laporan kegiatan pengabdian tersebut

diserahkan ke LPPM UPY. Untuk artikel pengabdian dikirimkan ke jurnal pengabdian masyarakat. Untuk tahap-tahap penelitian yang telah dilaksanakan di SD N 2 Kadipiro Bantul DIY ditunjukkan pada gambar 1.



Gambar 1. Tahapan Pengabdian

### 3 HASIL DAN ANALISIS

#### 3.1 Analisis SWOT

Berdasarkan hasil survei tim pengabdian yang dilakukan pada tanggal 12-13 September 2022 di SD N 2 Kadipiro Bantul DIY, maka disusunlah analisis SWOT dari mitra pengabdian

##### **Kekuatan (Strength)**

1. Siswa merupakan generasi alpha, suatu generasi yang sangat dekat dengan teknologi informasi (McCrinkle and Fell, 2020).
2. Kedekatan dengan teknologi membuat siswa familiar dengan istilah-istilah teknologi.
3. Siswa telah memiliki beberapa akun (media sosial dan yang lainnya). Hal ini memudahkan untuk memaparkan materi pengabdian.

##### **Kelemahan (Weaknesses)**

1. Kurangnya pengetahuan siswa mengenai bahaya kejahatan dunia maya.
2. Usia yang siswa terlalu muda yang masih memerlukan banyak bimbingan.
3. Saat ini siswa sedang menginjak tahap eksplorasi pada semua hal, sehingga berpotensi menjadi korban kejahatan dunia maya.

##### **Peluang (Opportunities)**

1. Kemudahan untuk mencari literasi mengenai kejahatan dunia maya.

2. Banyak tool yang beredar dipasaran baik yang gratis maupun membayar yang dapat meminimalisir kejahatan dunia maya.
3. Perhatian dari pihak lebih sekolah untuk menanggulangi kejahatan dunia maya dengan cara menghadirkan pembicara.

### **Ancaman (Threats)**

1. Banyaknya pelaku kejahatan dunia maya yang selalu mengintai.
2. Informasi yang bersumber dari internet yang rata-rata masih bersifat umum

### **3.2 Hasil dan Analisis**

Pengabdian pada masyarakat dengan judul “Edukasi Bahaya Kejahatan Dunia Maya di SD N 2 Kadipiro Bantul DIY” dilakukan dengan menggunakan metode ceramah. Dan pada pengabdian ini pengabdian dibantu mahasiswa yang sedang melakukan kegiatan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) yang kebetulan kegiatan PLP mahasiswa tersebut berada di SD N 2 Kadipiro. Jumlah peserta pada pengabdian ini berjumlah 41 peserta. Jumlah peserta tersebut berasal dari 2 kelas, yaitu kelas 5 dan 6. Dan ruangan digunakan adalah ruang kelas 5 dan 4. Kebetulan pada ruangan kelas tersebut terdapat sekat yang sewaktu-waktu bisa dibongkar jika mengadakan kegiatan yang memerlukan ruangan yang besar.

Kegiatan pengabdian diawali dengan pengisian presensi peserta pengabdian. Kegiatan pengisian presensi diberikan waktu 15 menit. Siswa kelas 5 & 6 sudah bisa membuat tanda tangan sendiri, sehingga ketika presensi tidak memerlukan waktu yang lama. Setelah presensi peserta pengabdian selesai dilakukan, peserta diarahkan masuk keruangan kegiatan dan dilakukan pembukaan kegiatan pengabdian.

Pada pembukaan ini dilakukan doa dan sambutan-sambutan. Adapun waktu yang disediakan untuk pembukaan ini sebanyak 10 menit. Untuk sambutan yang pertama dilakukan oleh kepala sekolah SD N 2 Kadipiro Ibu Ninis Asih Winardiharni, S.Pd. Sambutan yang ibu kepala sekolah membahas mengenai garis besar pengabdian. Sambutan selanjutnya disampaikan oleh salah satu tim pengabdian Bapak Prahenusu Wahyu Ciptadi, S.Kom, M.T. Pada sambutan yang kedua ini pengabdian memperkenalkan semua anggota tim pengabdian. Gambar 2 dibawah merupakan gambar sambutan yang disampaikan oleh Kepala Sekolah pada pembukaan pengabdian yang dilaksanakan di SD N 2 Kadipiro.



Gambar 2. Sambutan Ibu Kepala Sekolah SD N 2 Kadipiro

Setelah kegiatan pembukaan selesai, dilanjutkan dengan kegiatan inti yang dilakukan oleh Bapak Tri Hastono, S.Kom., M.T. pada kegiatan inti ini terdapat 3 aktivitas, yaitu : pre-test, pemaparan materi kejahatan dunia maya, dan post-test. Pre-test yang dilakukan adalah pengerjaan soal dengan tulis tangan. Adapun soal tertulis yang diberikan pada para peserta pengabdian mengenai pengetahuan dasar kejahatan dunia maya. Untuk pelaksanaan pre-test peserta pengabdian di SD N 2 Kadipiro ditunjukkan pada gambar 3.



Gambar 3. Gambar pelaksanaan pre-test kegiatan pengabdian

Waktu yang diperlukan untuk melakukan pre-test sebanyak 20 menit. Pada pre-test ini peserta diberikan soal sebanyak 5 soal tertulis. Tabel 1 dibawah ini adalah tabel soal tes tertulis beserta hasil pengerjaan pre-test peserta pada pengabdian di SD N 2 Kadipiro.

Tabel 1. Tabel soal tertulis dan hasil Pre-test pengabdian

No	Petanyaan	Jumlah Siswa yang Menjawab Benar	Jumlah Siswa yang Menjawab Salah
1	Apa itu data pribadi?	1	40
2	Apa kejahatan dunia maya? Dan beri contohnya?	0	41
3	Perluakah kita sering mengganti <i>password</i> dan mengapa harus diganti?	3	38
4	Apa itu antivirus?	39	2
5	Apa itu <i>software firewall</i> ?	0	41

Dari data yang disajikan pada tabel 1 di atas menunjukkan hampir semua peserta pengabdian tidak mengetahui data pribadi, kejahatan dunia maya beserta contohnya. Dari soal jawaban pre-test peserta dapat disimpulkan bahwa siswa kelas 5 dan 6 SD N 2 Kadipiro minim pengetahuan mengenai segala sesuatu yang berhubungan dengan kejahatan dunia maya. Walaupun teknologi merupakan sesuatu yang sangat dekat dengan kehidupan mereka, namun minimnya pengetahuan mengenai kejahatan dunia maya akan menjadikan mereka sebagai sasaran empuk pelaku kejahatan. Hal ini berbahaya untuk keamanan mereka ketika ber-internet.

Setelah kegiatan pre-test selesai dilaksanakan, kegiatan pengabdian dilanjutkan dengan kegiatan penyampaian materi bahaya kejahatan dunia maya. Waktu yang disediakan pada kegiatan inti ini sekitar 50 menit. Dan 10 menit terakhir dari waktu penyampaian materi ini digunakan untuk tanya jawab. Untuk materi yang disampaikan pada pengabdian meliputi: data pribadi dan privasi, jenis kejahatan dunia maya, dan cara menghindari kejahatan dunia maya. Untuk pelaksanaan pengabdian di SD N 2 Kadipiro Bantul DIY ditunjukkan pada Gambar 4.



Gambar 4. Gambar pelaksanaan pengabdian

Setelah kegiatan tanya jawab selesai, pengabdian dilanjutkan dengan pelaksanaan post-test. Post-test ini dilakukan untuk mengetahui seberapa besar materi diserap oleh peserta pengabdian seperti pada gambar 5. Untuk soal dan pengerjaan dari post-test sendiri masih sama dengan pre-test. Waktu yang disediakan pada pelaksanaan post-test ini sebanyak 20 menit.



Gambar 5. Gambar post-test kegiatan pengabdian

Tabel 2 dibawah ini adalah tabel soal tertulis post-test beserta jawaban peserta pengabdian pada pengabdian di SDN 2 Kadipiro.

Tabel 2. Tabel soal tertulis dan hasil post-test pengabdian

No	Petanyaan	Jumlah Siswa yang Menjawab Benar	Jumlah Siswa yang Menjawab Salah
1	Apa itu data pribadi?	41	0
2	Apa kejahatan dunia maya? Dan beri contohnya?	37	4
3	Perluakah kita sering mengganti <i>password</i> dan mengapa harus diganti?	41	0
4	Apa itu antivirus?	41	0
5	Apa itu <i>software firewall</i> ?	31	10

Dari data yang ditunjukkan pada tabel 2 di atas jika dihitung rata-ratanya untuk jawaban benar dan jawaban salah, kemudian dibandingkan dengan data pre-test. Hasil yang didapatkan cukup mengembirakan karena terjadi peningkatan pengetahuan mengenai kejahatan dunia maya.

Untuk hasil perbandingan rata-rata pre-test dan post-test pada pengabdian di SDN 2 Kadipiro ditunjukkan pada gambar 6.



Gambar 6. Gambar perbandingan rata-rata pre-test dan post-test.

Terlihat jelas bahwa terjadi kenaikan pengetahuan sebesar 72,2% untuk jawaban benar. Sedangkan prosentase jawaban salah mengalami penurunan yang awalnya 79,02% turun ke 6,83%. Hal tersebut membuktikan pengabdian yang telah dilaksanakan berjalan sukses dengan hasil yang memuaskan. Angka tersebut juga membuktikan bahwa materi pengabdian diserap dengan baik.

#### 4 KESIMPULAN

Pengabdian pada Masyarakat yang telah dilaksanakan di SD N 2 Kadipiro Bantul DIY berjalan dengan lancar. Peserta pengabdian terlihat menikmati setiap rangkaian kegiatan pengabdian. Sebenarnya masih banyak materi yang belum sempat tersampaikan, tapi karena keterbatasan waktu jugalah akhirnya pengabdian harus disudahi. Mitra mengharapkan pengabdian-pengabdian yang lain dilaksanakn di SD N 2 Kadipiro Bantul DIY.

Adapaun hasil dari pengabdian yang telah dilaksanakan memberikan hasil yang memuaskan. Hal tersebut terlihat dari prosentase peningkatan pengetahuan sebesar 72,2% akan pengetahuan kejahatan

dunia maya pada siswa kelas 5 dan 6 SD N 2 Kadipiro Bantul DIY. Pengetahuan tersebut diharapkan dapat membentengi siswa ketika ber-internet, sehingga korban kejahatan dunia maya dapat ditekan. Selain menunjukkan peningkatan pengetahuan, prosentase tersebut juga menunjukkan materi berikan tersebut diserap dengan sangat baik oleh peserta pengabdian.

### UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih kami, kami haturkan kepada :

1. LPPM Universitas PGRI Yogyakarta yang telah memberikan kemudahan administrasi, sehingga kegiatan pengabdian yang telah berlangsung dapat berjalan dengan lancar.
2. Kepala Sekolah SD N 2 Kadipiro Bantul DIY beserta jajarannya yang telah mempercayakan pada kami untuk memberikan sedikit ilmu pada siswa kelas 5 dan 6 SD N 2 Kadipiro Bantul DIY.
3. Semua tim pengabdian yang telah memberikan partisipasi yang besar pada kegiatan pengabdian.

### REFERENSI

- Aheniwati, A. (2019). Pengaruh Internet Bagi Anak. *Edukasia : Jurnal Pendidikan*, 6(2), 53–60.
- Andanni, R. M. (2021). Analisis Tren Online Live Streaming Pada Website Dan Youtube Televisi Berita Di Indonesia. *Jurnal ILMU KOMUNIKASI*, 18(1), 35–50. <https://doi.org/10.24002/jik.v18i1.2215>
- Arisandy, Y. O. (2021). Penegakan Hukum terhadap Cyber Crime Hacker. *Indonesian Journal of Criminal Law and Criminology (IJCLC)*, 1(3), 162–169. <https://doi.org/10.18196/ijclc.v1i3.11264>
- Atok, F. (2017). Analisis Konflik Rusia Dan Ukraina (Studi Kepustakaan Status Kepemilikan Krimea). *Jurnal Poros Politik*, 4(1), 11–15.
- Badan Pusat Statistik, B. P. S. (2021). *Statistik Telekomunikasi Indonesia (1st ed.)*; E. Sari, L. Anggraini, and F. Herbowo, Eds.). Jakarta: Badan Pusat Statistik.
- Bakrie, C. R., Delanova, M. O., and Yani, Y. M. (2022). Perekonomian Negara Kawasan Asia Tenggara. *Jurnal Caraka Prabhu*, 6(1), 65–86. <https://doi.org/https://doi.org/10.36859/jcp.v6i1.1019>
- Bunga, D. (2019). Legal Response to Cybercrime in Global and National Dimensions. *Padjadjaran Jurnal Ilmu Hukum*, 6(1), 69–89. <https://doi.org/10.22304/pjih.v6n1.a4>
- Gani, A. G. (2018). Cybercrime (Kejahatan Berbasis Komputer). *Jurnal Sistem Informasi Universitas Suryadarma*, 5(1), 16–29. <https://doi.org/10.35968/jsi.v5i1.18>
- Karlina, D. A., Aeni, A. N., and Syahid, A. A. (2020). Jurnal Pasca Dharma Pengabdian. *Jurnal Pasca Dharma Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 53–56. <https://doi.org/https://doi.org/10.17509/jpdpm.v1i2.24002>

- Kemenko-Polhukam RI, K.-P. R. (2022). Laporan TGIPF Tragedi Kanjuruhan.
- Koto, I. (2021). Cyber Crime According to the ITE Law. *IJRS: International Journal Reglement & Society*, 2(2), 103–110. <https://doi.org/https://doi.org/10.55357/ijrs.v2i2.124>
- McCrindle, M., and Fell, A. (2020). *Understranding Generation Alpha* (1st ed.). New South Wales: McCrindle Research Pty Ltd.
- Muhtarom, A. (2018). Participation Action Research dalam Membangun Kesadaran Pendidikan Anak di Lingkungan Perkampungan Transisi Kota. *Dimas: Jurnal Pemikiran Agama Untuk Pemberdayaan*, 18(2), 259–278. <https://doi.org/10.21580/dms.2018.182.3261>
- Muis, A. A., and Pitra S., S. A. (2021). Peranan Internet Sebagai Sumber Belajar Dalam Meningkatkan Minat Belajar Pendidikan Agama Islam Peserta Didik Kelas Xi Di Sma Muhammadiyah Parepare. *Jurnal Al-Ibrah*, 10(1), 189–222. <https://doi.org/https://jurnal.umpar.ac.id/index.php/ibrah>
- Nalendra, A. K., Fuad, M. N., Mujiono, M., Wahyudi, D., and Utomo, P. B. (2022). Pelatihan Pembuatan Website Profile untuk Peternak Ikan KOI Kota Blitar Berbasis Wordpress. *Archive: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 105–112. <https://doi.org/10.55506/arch.v1i2.38>
- Parsaorantua, P. H., Pasoreh, Y., and Rondonuwu, S. A. (2017). Implementasi Teknologi Informasi dan Komunikasi (Studi Tentang Web E-government di Kominfo Kota Manado). *Jurnal Acta Diurna*, 6(3), 12–28.
- Priatna, Y. (2018). Hoax: An Information Society Challenge. *Record and Library Journal*, 4(2), 92–98. <https://doi.org/DOI : 10.20473/rlj.V4-I2.2018.92-98>
- Rahmat, A., and Mirnawati, M. (2020). Model Participation Action Research Dalam Pemberdayaan Masyarakat. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 6(1), 62. <https://doi.org/10.37905/aksara.6.1.62-71.2020>
- Suri, D. (2019). Pemanfaatan Media Komunikasi dan Informasi dalam Perwujudan Pembangunan Nasional. *Jurnal Komunikasi Pembangunan*, 17(2), 177–187. <https://doi.org/10.46937/17201926848>
- Umatin, C., Iliyyin, I. N., Laili, U. F., Septiana, N. Z., and Al Muiz, M. N. (2022). Bimbingan Belajar Ceria sebagai Pendamping Sekolah Online Selama Pandemi Covid-19 di Dusun Jegles Desa Tarokan Kediri. *Archive: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 77–84. <https://doi.org/10.55506/arch.v1i2.29>