



Upaya Menciptakan Lingkungan Sekolah Ramah Anak Melalui Sosialisasi Stop Bullying dan Bahaya Kecanduan Gadget

Arip Rachman Hakim¹ Nisa Nur Erni² Riska Awaliyah Al Rohman³ Wildan Hadiansyah⁴

¹Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati. rharief22@gmail.com

²Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati. nurnisaa47@gmail.com

³Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati. awaliyahrachman@gmail.com

⁴Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati. wildanhadiansyah4@gmail.com

Abstrak

Tindakan Bullying dan kecanduan bermain gadget pada anak merupakan dua masalah serius yang memerlukan perhatian khusus dari masyarakat, orang tua, dan pihak pendidikan. Bullying menjadi bentuk perundungan yang umumnya sering ditemukan di lingkungan sekolah. Adapun kecanduan gadget adalah kondisi dimana penggunaan atau bermain gadget secara berlebihan sehingga menimbulkan dampak buruk bagi Kesehatan anak terutama ke bagian mata. Program sosialisasi “Stop Bullying” dan “Kecanduan Bermain Gadget” di SDN 2 Pagerwangi bertujuan untuk meningkatkan kesadaran dan pemahaman siswa mengenai dampak negatif bullying dan kecanduan bermain Gadget serta cara pencegahannya. Metode yang digunakan dalam pelaksanaan program ini diantaranya seperti penyuluhan, materi Power Point, penayangan video, dan poster edukasi. Hasil dari program ini menunjukkan tingkat pemahaman siswa yang cukup baik dalam mengenali tanda-tanda, bentuk, dan dampak bullying serta pentingnya penggunaan Gadget secukupnya. Peran aktif guru dan orang tua dalam mendukung dan mengawasi anak-anak mereka juga sangat penting untuk keberhasilan program ini.

Kata Kunci: Bullying, kecanduan bermain gadget, program pengabdian, KKN.

Abstract

Bullying and gadget addiction in children are two serious problems that require special attention from society, parents and education. Bullying is a form of bullying that is generally often found in the school environment. Gadget addiction is a condition where excessive use or play of gadgets has a negative impact on children's health, especially on the eyes. The “Stop Bullying” and “Gadget addiction” socialization program at SDN 2 Pagerwangi aims to increase students' awareness and understanding of the negative impacts of bullying and gadget addiction and how to prevent them. The methods used in the implementation of this program include counseling, Power Point materials, video screenings, and

educational posters. The results of this program show a fairly good level of student understanding in recognizing the signs, forms, and impacts of bullying and the importance of using Gadgets in moderation. The active role of teachers and parents in supporting and supervising their children is also very important for the success of this program.

Keywords: *Bullying, screen time addiction, servive program, KKN.*

A. PENDAHULUAN

Menciptakan lingkungan sekolah yang ramah anak merupakan upaya penting dalam mewujudkan tempat belajar yang aman, nyaman, dan mendukung perkembangan karakter anak. Sekolah bukan hanya berfungsi sebagai lembaga pendidikan akademis, tetapi juga sebagai wadah yang membantu siswa tumbuh secara sosial dan emosional. Sayangnya, masih terdapat berbagai tantangan dalam menciptakan lingkungan yang ideal tersebut, salah satunya adalah kasus bullying dan kecanduan gadget yang terus meningkat.

Bullying atau perundungan di sekolah tidak hanya berdampak buruk pada kesehatan mental siswa yang menjadi korban, tetapi juga merusak iklim sekolah secara keseluruhan. Siswa yang terlibat, baik sebagai korban maupun pelaku, sering kali mengalami penurunan prestasi akademik, isolasi sosial, hingga gangguan psikologis yang berkepanjangan. Di sisi lain, kecanduan gadget juga menjadi fenomena yang semakin mengkhawatirkan di kalangan pelajar. Penggunaan perangkat elektronik yang tidak terkontrol dapat menghambat interaksi sosial, mengganggu konsentrasi belajar, dan mengurangi aktivitas fisik siswa.

Untuk mengatasi kedua masalah ini, diperlukan langkah strategis melalui sosialisasi dan edukasi kepada seluruh pihak yang ada di sekolah. Sosialisasi mengenai bahaya bullying dan kecanduan gadget harus dilakukan secara komprehensif agar seluruh pihak, baik siswa, guru, maupun orang tua, memiliki pemahaman yang sama dan mampu bekerja sama menciptakan lingkungan sekolah yang lebih ramah anak.

B. METODE PENGABDIAN

Metode pengabdian yang kami gunakan dalam kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN) SISDAMAS di Kecamatan Lembang, Desa Pagerwangi khususnya di SDN 2 Pagerwangi. KKN Reguler Sisdamas adalah Kuliah Kerja Nyata yang dilaksanakan secara luring di lokasi yang sudah ditentukan dengan berbasis pemberdayaan masyarakat. Para peserta KKN mengawali kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN) dengan melakukan observasi lapangan (tansec) untuk melihat secara sekilas potensi dan permasalahan yang ada di SDN 2 Pagerwangi. Data-data yang didapat tidak hanya dikumpulkan melalui kegiatan mengajar secara langsung tetapi juga melalui observasi dalam bentuk wawancara saat pelaksanaan KKN Sisdamas berlangsung.

Metode KKN Reguler Sisdamas adalah pemberdayaan masyarakat, memadukan penelitian dan pengabdian, menggunakan tahapan: pemetaan sosial, pelaksanaan dan evaluasi program.

Tujuan dilaksanakannya program pemberdayaan adalah untuk membantu klien mendapatkan daya, kekuatan, kemampuan untuk mengambil keputusan dan tindakan yang akan dilakukan berhubungan dengan diri klien tersebut, termasuk mengurangi kendala pribadi serta sosial dalam melakukan tindakan. Pelaksanaan dikemas dengan memadukan antara proses belajar sosial bagi peserta KKN, pengabdian kepada masyarakat dan riset sosial melalui tahapan-tahapan siklus pemberdayaan.

C. PELAKSANAAN KEGIATAN

Kegiatan Sosialisasi Stop Bullying dan Bahaya Kecanduan Gadget di SDN 2 Pagerwangi dilaksanakan pada hari Senin 5 Agustus 2024. Kegiatan sosialisasi ini bertujuan untuk menambah wawasan mengenai bullying dan kecanduan gadget serta memberikan edukasi kepada Siswa/I kelas 4,5 dan 6 SDN 2 Pagerwangi mengenai bagaimana dampak bullying dan kecanduan gadget serta bentuk dan cara pencegahannya. Adapun kegiatan sosialisasi ini meliputi beberapa tahapan, yaitu sebagai berikut:

1. Tahap Perencanaan

Merencanakan pada dasarnya merupakan proses penentuan kegiatan yang akan dilakukan di masa depan. Kegiatan ini bertujuan untuk mengatur berbagai sumber daya agar hasil yang dicapai sesuai dengan yang diharapkan. Menurut Roger A. Kauffman perencanaan adalah proses penentuan tujuan atau sasaran yang hendak dicapai atau sasaran yang akan dicapai dan menetapkan jalan dan sumber yang diperlukan untuk mencapai tujuan secara efektif dan efisien.

Sebelum melaksanakan kegiatan, kami menentukan terlebih dahulu tempat dan waktu pelaksanaan serta sasaran dari pelaksanaan ini. Kami memutuskan melaksanakan kegiatan sosialisasi di SDN 2 Pagerwangi dengan sasaran siswa/siswi kelas 4,5 dan 6. Adapun tujuan dari pelaksanaan sosialisasi ini adalah menambah wawasan serta edukasi terkait bullying dan bahaya kecanduan gadget, serta dampak-dampak, bentuk dan cara bagaimana mencegah bullying dan bahaya kecanduan gadget.

Selanjutnya kami mempersiapkan materi yang nantinya akan disampaikan. Materi yang diringkas secara rinci dan sesuai dengan tingkat pemahaman cakupan Sekolah Dasar. Selain itu, kami merancang kegiatan sosialisasi yang interaktif dan menarik sehingga nantinya siswa/siswi tidak jenuh dan bosan, seperti bermain games dan penampilan video.

2. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan ini yaitu pengimplementasian dari tahap perencanaan yang sudah dirancang. Kami selanjutnya melaksanakan kegiatan sosialisasi Stop Bullying dan Bahaya Kecanduan Gadget di SDN 2 Pagerwangi dengan menggunakan metode presentasi interaktif, materi disampaikan dengan menggunakan media visual seperti tayangan gambar, video, dan contoh kasus untuk mempermudah pemahaman siswa mengenai bullying.

Disini kami juga melakukan diskusi tanya jawab kepada para siswa mengenai materi yang telah disampaikan agar suasana sosialisasi lebih interaktif. Disini kami memberikan motivasi kepada para siswa berupa hadiah atau reward berbentuk makanan agar siswa aktif dalam berdiskusi.

Setelah itu, kami melakukan refleksi diri kepada para siswa dan mendorong siswa untuk merenungkan dampak dari bullying dan bahaya kecanduan gadget. Kami juga mendorong agar siswa melakukan perubahan yang positif dan mencegah agar siswa tidak melakukan hal negatif seperti itu kembali.

3. Tahap Evaluasi

Dalam tahap evaluasi ini adalah mengevaluasi dari kegiatan yang telah dilaksanakan, melihat bagaimana penerimaan, antusias dan kebermanfaatannya bagi siswa itu sendiri. Selain itu, pada tahap pelaksanaan kami mengadakan sesi tanya jawab. Dengan adanya sesi tanya jawab kami dapat mengukur seberapa pemahaman siswa dan sejauh apa siswa menanggapi materi yang telah disampaikan. Sehingga itu menjadi acuan, evaluasi bagi kami mengenai berjalannya sosialisasi yang telah dilakukan.

Sosialisasi stop bullying dan bahaya kecanduan gadget ini bertujuan untuk memberikan pemahaman dan kesadaran kepada siswa tentang bahaya dan dampak dari tindakan yang dilakukan baik secara fisik maupun verbal. Sosialisasi ini dapat memberikan beberapa manfaat antara lain dapat membangun semangat belajar siswa, meningkatkan keterampilan sosial dan emosional siswa, meningkatkan kepercayaan diri siswa, serta mencegah terjadinya tindakan bullying dan kecanduan gadget di lingkungan sekolah dan masyarakat.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Sosialisasi *STOP Bullying*

Sosialisasi dilakukan di SD Negeri 02 Pagerwangi, dengan peserta yang merupakan siswa kelas IV, V dan VI untuk memberikan pemahaman kepada para siswa mengenai *bullying*. Kegiatan sosialisasi ini merupakan bagian dari program yang dilakukan kelompok 310 Pagerwangi KKN Sisdamas 2024. Dimana SDN 02

Pagerwangi ini termasuk dalam wilayah Desa Pagerwangi, sehingga kami melaksanakan sosialisasi di sekolah tersebut dan pihak sekolah pun memberikan tanggapan positif terhadap sosialisasi ini.

Tujuan utama dari kegiatan ini adalah mencegah terjadinya *bullying* dan meningkatkan kesadaran siswa tentang bahaya dan dampak *bullying* di lingkungan sekolah. Mengingat bahwa fenomena *bullying* sering terjadi di lingkungan sekitar yang salah satunya lingkungan sekolah. Faktor lingkungan yang sering mempengaruhi karakter seseorang dalam melakukan *bullying* juga turut berperan, terutama dengan perkembangan teknologi saat ini yang sangat pesat. Teknologi, meskipun merupakan kebutuhan, sering kali menjadi sumber tontonan dan informasi yang dapat ditiru oleh anak-anak dan remaja.

Melalui presentasi interaktif, pemateri menjelaskan pengertian *bullying*, jenis-jenis *bullying*, serta dampak negatif *bullying*. Materi disampaikan dengan menggunakan media visual seperti tayangan gambar, video, dan contoh kasus untuk mempermudah pemahaman siswa mengenai *bullying*.



Gambar 1 Pemaparan mengenai *bullying*

Kegiatan sosialisasi ini dirancang untuk mengurangi dan mengantisipasi permasalahan *bullying* yang sering terjadi. *Bullying* dapat berdampak buruk pada psikologi, terutama bagi anak-anak, dan dampaknya dapat merugikan pelaku dan pastinya sangat merugikan juga bagi korban. Dalam hal ini, kami kelompok KKN Sisdamas 310 memberikan informasi tentang *bullying* kepada siswa-siswi SDN 02 Pagerwangi, mengingat meningkatnya kasus *bullying* dari waktu ke waktu.



Gambar 2 Interaksi pemateri dengan siswa mengenai *bullying*

Kami juga memberikan dorongan dan motivasi kepada siswa-siswi untuk tidak melakukan *bullying*, baik terhadap teman maupun orang lain, yang dapat membahayakan diri mereka sendiri maupun orang lain. Salah satu pendekatan yang dilakukan adalah dengan menekankan pentingnya kerjasama dan saling menghargai antar teman.

2. Bahaya Kecanduan Gadget

Selain mengadakan sosialisasi mengenai *bullying*, kami juga memberikan sosialisasi kepada siswa-siswi SDN 02 Pagerwangi mengenai bahaya kecanduan *gadget* pada anak. Saat ini, penggunaan gadget tidak hanya terbatas pada orang dewasa, melainkan juga telah meluas ke kalangan anak-anak. Sosialisasi ini bertujuan untuk memberikan pemahaman mendalam mengenai efek negatif dari penggunaan *gadget*, terutama ketika digunakan dalam durasi yang panjang.



Gambar 3 Pemaparan mengenai kecanduan *gadget*

Sosialisasi ini mencakup penjelasan tentang penggunaan *gadget*, kegunaan sebenarnya, dampak negatif dari penggunaannya, serta ciri-ciri seseorang yang sudah mengalami kecanduan *gadget*. Untuk mempermudah pemahaman siswa siswi SDN 02 Pagerwangi, materi disampaikan dengan visual gambar dan tayangan video yang menggambarkan dampak buruk dari penyalahgunaan *gadget* serta manfaat positif jika digunakan dengan benar. Kecanduan gadget dapat mengganggu perkembangan anak dalam beberapa aspek penting. Secara akademik, penggunaan *gadget* yang berlebihan sering kali mengalihkan perhatian anak dari pelajaran, sehingga mengakibatkan penurunan prestasi dan konsentrasi di kelas. Selain itu, kecanduan *gadget* dapat merusak keterampilan sosial anak, karena mereka lebih cenderung berinteraksi melalui layar daripada secara langsung dengan teman sebaya, yang penting untuk perkembangan sosial dan emosional mereka. Serta dampak pada kesehatan seperti kecemasan dan gangguan tidur, juga masalah mata sering terjadi pada anak yang terlalu banyak menggunakan *gadget*.



Gambar 4 Foto bersama para siswa SDN 02 Pagerwangi

Dalam sosialisasi ini, siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi dan mulai memahami bahwa terdapat banyak aktivitas positif selain bermain *gadget*, yang juga mendorong keberanian mereka dalam bersosialisasi.

E. PENUTUP

Artikel ini membahas tentang implementasi program stop bullying dan bahaya kecanduan gadget yang dilakukan oleh kelompok 310 KKN SISDAMAS dari UIN Sunan Gunung Djati Bandung di Sekolah Dasar Negeri 2 Pagerwangi, Kecamatan Lembang, Kabupaten Bandung Barat. Studi ini menyoroti tentang pentingnya upaya untuk mengatasi masalah bullying dan kecanduan gadget di sekolah dasar, yang dapat memiliki dampak negatif jangka panjang pada kesejahteraan dan perkembangan anak-anak.

Hasil studi ini menunjukkan bahwa kelompok KKN SISDAMAS 310 telah berhasil mengimplementasikan program stop bullying dan kecanduan gadget dengan efektif di sekolah dasar yang dikunjungi. Program yang dilakukan mencakup pada edukasi kepada siswa tentang pengertian bullying, jenis-jenis bullying, serta dampak negatif bullying, dan juga sosialisasi mengenai dampak negatif dari penggunaan gadget, serta ciri-ciri orang yang mengalami kecanduan gadget

Kesimpulan dari studi ini adalah bahwa program stop bullying dan kecanduan gadget yang dilakukan oleh kelompok KKN SISDAMAS 310 memberikan kontribusi positif dalam mengurangi insiden bullying dan kecanduan gadget pada siswa di sekolah dasar. Namun, perlu diingat juga bahwa upaya ini harus terus dipantau dan ditingkatkan untuk memastikan keberlanjutan dan efektivitasnya. Selain itu, kolaborasi antara mahasiswa, sekolah, siswa, dan orang tua adalah kunci utama dalam menciptakan lingkungan pendidikan yang aman bagi anak-anak di sekolah dasar.

F. UCAPAN TERIMA KASIH

Kami ingin mengucapkan terima kasih sebesar besarnya kepada UIN Sunan Gunung Djati Bandung yang memfasilitasi kami dalam kegiatan Kuliah Kerja Nyata Tahun 2024 ini. Kami juga ingin mengucapkan terima kasih kepada perangkat Desa Pagerwangi yang telah menerima seluruh peserta KKN dengan sangat terbuka. Kami juga ingin mengucapkan terima kasih kepada kepala sekolah SDN 2 Pagewangi beserta jajaran yang telah memfasilitasi kami dalam melaksanakan program yang ada. Tak lupa kami ucapkan terima kasih kepada rekan-rekan KKN di Desa Pagerwangi yang telah bekerja sama sehingga program ini berjalan dengan baik dan lancar. Tak lupa juga kami ucapkan terima kasih kepada seluruh masyarakat Desa Pagerwangi dan seluruh pihak terlibat yang tidak bisa diucapkan satu persatu yang telah membantu dalam menyukseskan kegiatan KKN Sisdamas Tahun 2024 ini.

G. DAFTAR PUSTAKA

- Andang Saehu dan Fitriyani Nugraha, "KKN Sisdamas: Optimalisasi Pemberdayaan Masyarakat Melalui Penggunaan Smartphone Untuk Marketplace," *Al Khidmat: Jurnal Ilmiah Pengabdian Kepada Masyarakat* 2, no. 2 (2019): 15–25, <https://doi.org/10.15575/jak.v2i2.5810>.
- Payne, M. (1997). *Social Work and Community Care*. London: MC Millan