

Stop Bullying Due to Gadget Addiction as an Effort to Create a Child-Friendly School Environment

Stop Bullying Akibat Kecanduan Gadget Sebagai Upaya Menciptakan Lingkungan Sekolah Ramah Anak

Muhammad Zainal Roisul Amin*¹, Lestyo Wulandari², Bambang Sri Kaloko³

¹Teknik Elektro, Fakultas Teknik, Universitas PGRI Banyuwangi

²Farmasi, Fakultas Farmasi, Universitas Jember

³Teknik Elektro, Fakultas Teknik, Universitas Jember

E-mail: mzainalra@unibabwi.ac.id¹, wulan.farmasi@unej.ac.id², kaloko@unej.ac.id³

Abstract

Bullying behavior and gadget addiction in children are two serious issues that require special attention from teachers in schools, parents, and even the community. Bullying is a form of harassment that is commonly found in school environments. The perpetrators of bullying can vary; it can be carried out by students against other students, or even by teachers or school staff against students. Gadget addiction is a condition experienced by users of gadgets excessively, leading to adverse effects on health. The use of this gadget is usually excessive among children and has a negative impact on their behavior. The Parenting activities about 'Stop Bullying' and 'Controlling children in gadget usage to prevent gadget addiction' at TK Khodijah 112 Dadapan aim to raise parents' awareness to play an important role in controlling gadget usage so that their children do not become addicted to playing with gadgets, which can affect their behavior. This parenting initiative also aims to help parents understand the negative impacts of bullying. Addiction to gadget use can be prevented by utilizing the 'parental control' features on gadgets. The active involvement of teachers and parents in supporting and supervising their children is also crucial for the success of this program.

Keywords: *Bullying; Gadget Addiction; the Role of Parents*

Abstrak

Perilaku Bullying dan kecanduan Gadget pada anak merupakan dua masalah serius yang memerlukan perhatian khusus dari guru disekolah, orangtua bahkan masyarakat. Bullying adalah bentuk perundungan yang umumnya sering ditemukan di lingkungan sekolah. Pelaku Bullying bervariasi, Bullying bisa dilakukan oleh siswa kepada siswa lain atau bahkan bullying bisa dilakukan oleh guru atau staf sekolah kepada siswa. Kecanduan gadget adalah sebuah kondisi yang dialami oleh pengguna gadget secara berlebihan sehingga menimbulkan dampak buruk bagi kesehatan. Penggunaan gadget ini biasanya digunakan secara berlebihan oleh anak dan berdampak buruk terhadap perilaku anak. Kegiatan Parenting tentang "Stop Bullying" dan "Kontroling anak dalam penggunaan gadget agar tidak kecanduan Bermain Gadget" di TK Khodijah 112 Dadapan bertujuan untuk meningkatkan kesadaran orangtua untuk berperan penting dalam mengontrol penggunaan gadget sehingga anaknya tidak kecanduan bermain gadget sehingga berakibat mempengaruhi perilaku anak. Parenting ini juga bertujuan untuk pemahaman orangtua mengenai dampak negatif Bullying. Kecanduan bermain gadget dapat di cegah dengan pemanfaatan fitur "kontrol orangtua" pada gadget. Peran aktif guru dan orangtua dalam mendukung dan mengawasi anak-anak mereka juga sangat penting untuk keberhasilan program ini.

Kata kunci: *Bullying; Kecanduan Gadget; Peran Orangtua*

1. PENDAHULUAN

Menciptakan lingkungan sekolah yang ramah anak merupakan upaya penting dalam mewujudkan tempat belajar yang aman, nyaman, dan mendukung perkembangan karakter anak (Izza et al., 2023). Sekolah bukan hanya berfungsi sebagai lembaga pendidikan akademis, tetapi juga sebagai wadah yang membantu siswa tumbuh secara sosial dan emosional (Argadinata et

al., 2023). Sayangnya, masih terdapat berbagai tantangan dalam menciptakan lingkungan yang ideal tersebut, salah satunya adalah kasus *bullying* dan kecanduan gadget yang terus meningkat (Sihite et al., 2023).

Bullying atau Perundungan di lingkungan sekolah merupakan masalah serius yang berdampak negatif pada perkembangan psikologis dan akademis siswa (Hidayat et al., 2024). Seiring dengan kemajuan teknologi, penggunaan gadget oleh anak-anak semakin meningkat, yang berpotensi memperluas bentuk perundungan ke ranah digital atau *cyberbullying* (Nur & Izzah, 2025). Kombinasi antara perundungan konvensional dan *cyberbullying* menuntut pendekatan inovatif dalam penyuluhan anti-bullying di sekolah serta pengawasan efektif dari orang tua terhadap penggunaan *gadget* oleh anak-anak (Hajar et al., 2024).

Permasalahan *bullying* di institusi pendidikan Indonesia bukan sebuah kasus baru (Marsithah & Daniel, 2024). Berita tentang kasus *bullying* ini terjadi di sekolah dapat dilihat atau baca di media massa. Kasus *bullying* yang diberitakan berbagai macam antara lain yang dilakukan oleh kakak kelas terhadap adik kelasnya maupun antar teman sekelas (Wibowo et al., 2021). Banyaknya kasus kekerasan yang terjadi pada anak *Bullying* atau perundungan di sekolah tidak hanya berdampak buruk pada kesehatan mental siswa yang menjadi korban, tetapi juga merusak iklim sekolah secara keseluruhan (Fikri et al., 2023). 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 (Jannah et al., 2024). Penggunaan perangkat elektronik yang tidak terkontrol dapat menghambat interaksi sosial, mengganggu konsentrasi belajar, dan mengurangi aktivitas fisik siswa (Yusuf, 2024).

Pencegahan perundungan di sekolah telah dilakukan melalui berbagai program penyuluhan (Qamaria et al., 2023). Namun, efektivitasnya seringkali terbatas jika tidak disertai dengan metode yang inovatif dan partisipasi aktif dari semua pihak terkait (Prasetya et al., 2024). Penggunaan teknologi dalam penyuluhan, seperti aplikasi edukatif dan platform interaktif, dapat meningkatkan kesadaran dan pemahaman siswa mengenai dampak negatif *bullying* (Cahyani et al., 2024). Selain itu, pengawasan orang tua terhadap aktivitas anak dalam menggunakan gadget menjadi krusial untuk mencegah keterlibatan mereka dalam tindakan perundungan, baik sebagai pelaku maupun korban (Fiftiyansyah et al., 2025).

Upaya mengatasi kasus *bullying* dan kecanduan *gadget* yang terus meningkat diperlukan langkah strategis melalui sosialisasi dan edukasi kepada seluruh pihak yang ada di sekolah (Ambal et al., 2024). 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 (Anggraini et al., 2025).

2. METODE

Metode pengabdian yang kami gunakan dalam kegiatan sosialisasi dengan metode *Parenting* kepada orangtua siswa-siswi TK Khodijah 112 Desa Dadapan Kecamatan Kabat Kabupaten Banyuwangi. Kegiatan *Parenting* yang dilaksanakan secara luring di lokasi sekolah yang sudah ditentukan dengan berbasis pemberdayaan orangtua untuk mengenali sejak dini tentang *Bullying*. Para orangtua mengikuti kegiatan *parenting* dengan melakukan observasi lapangan untuk melihat secara sekilas potensi dan permasalahan yang ada di TK Khodijah 112 Dadapan. Data-data yang didapat tidak hanya dikumpulkan melalui kegiatan mengajar secara langsung tetapi juga melalui observasi dalam bentuk wawancara saat pelaksanaan kegiatan mengajar oleh guru di dalam kelas.

Tujuan dilaksanakannya program sosialisasi dengan metode *Parenting* kepada orangtua siswa-siswi TK Khodijah 112 adalah untuk membantu korban mendapatkan daya, kekuatan, kemampuan untuk mengambil keputusan dan tindakan yang akan dilakukan berhubungan dengan diri korban termasuk mengurangi kendala pribadi serta sosial dalam melakukan tindakan.

Pelaksanaan kegiatan *Parenting Stop Bullying* Akibat Kecanduan *Gadget* Sebagai Upaya Menciptakan Lingkungan Sekolah Ramah Anak di lingkungan TK Khodijah 112 Dadapan dengan menggunakan metode presentasi interaktif, materi disampaikan dengan menggunakan media visual seperti tayangan gambar, video, dan contoh kasus untuk mempermudah pemahaman orangtua sebagai peserta *parenting* mengenai *bullying*. Kegiatan ini juga dilengkapi diskusi tanya jawab kepada orangtua oleh pemateri mengenai materi yang telah disampaikan sehingga kegiatan *parenting* lebih interaktif. Pemateri memberikan apresiasi kepada orangtua berupa hadiah atau reward yang aktif dalam berdiskusi.

Setelah kegiatan penyampaian materi selesai, pemateri melakukan refleksi diri kepada orangtua dan mendorong orangtua untuk merenungkan dampak dari *bullying* dan bahaya kecanduan gadget terhadap anaknya. Sosialisasi stop *bullying* dan bahaya kecanduan *gadget* ini bertujuan untuk memberikan pemahaman dan kesadaran kepada orangtua tentang bahaya dan dampak dari tindakan yang dilakukan baik secara fisik maupun verbal oleh siswa. 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.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Parenting tentang *Stop Bullying*

Kegiatan *parenting* dilakukan di TK Khodijah 112 Dadapan dengan peserta yang merupakan orangtua siswa-siswa TK Khodijah 112 Dadapan meliputi kelas TK-A dan kelas TK-B. Kegiatan *parenting* ini merupakan kegiatan rutin yang dilaksanakan 4 kali dalam satu tahun dengan tema berbeda-beda.

Tujuan utama dari kegiatan ini adalah mencegah terjadinya *bullying* dan meningkatkan kesadaran siswa tentang bahaya dan dampak *bullying* di lingkungan sekolah. Fenomena *bullying* sering terjadi di berbagai tempat salah satunya terjadi di 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 saat ini tidak dapat dipungkiri adalah sebagai salah satu kebutuhan. Selain sebagai sarana untuk memperoleh segala informasi, Teknologi juga sering kali menjadi sumber tontonan dan informasi yang dapat ditiru oleh anak-anak dan remaja.

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. 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*.

Pemateri juga memberikan dorongan kepada orangtua untuk memotivasi anaknya untuk tidak melakukan *bullying* kepada 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.



Gambar 1. Parenting mengenai Bullying

Mencegah Kecanduan Gadget

Kegiatan parenting ini dilakukan dengan 2 subtema meliputi Stop Bullying dan Mencegah Kecanduan Gadget. penjelasan kedua ini tentang bagaimana mencegah kecanduan gadget oleh siswa-siswi TK Khodijah 112 Dadapan. Saat ini, penggunaan gadget tidak hanya terbatas pada orang dewasa, melainkan juga telah meluas ke kalangan anak-anak. Parenting ini bertujuan untuk memberikan pemahaman mendalam mengenai efek negatif dari penggunaan gadget, terutama ketika digunakan dalam durasi yang panjang.

Kegiatan Parenting ini menjelaskan tentang penggunaan gadget, kegunaan sebenarnya, dampak negatif dari penggunaannya, ciri-ciri seseorang yang sudah mengalami kecanduan gadget serta bagaimana cara mencegah agar tidak mengalami kecanduan bagi siswa-siswi TK Khodijah 112 Dadapan.

Penggunaan gadget memberikan dampak positif dan negatif bagi penggunanya, khususnya siswa-siswi TK Khodijah 112 Dadapan. Dampak positif yang diperoleh dari penggunaan gadget, salah satunya adalah memberikan kemudahan dalam mencari informasi, salah satunya ilmu pengetahuan serta berkomunikasi dengan orang lain secara cepat tanpa harus bertemu langsung. Dampak negatif yang diperoleh dari penggunaan gadget, salah satunya adalah membuat pengguna menjadi orang yang individualis dan dapat mengakses informasi-informasi bersifat bullying. Hal lain yang merupakan dampak negatif yaitu cepat merasa emosi, menirukan tingkah laku yang dilihat pada internet, serta rasa ingin terus menerus memainkan gadget.



Gambar 2. Parenting tentang mencegah kecanduan gadget

Beberapa faktor yang menjadi penyebab terjadinya perilaku bullying di sekolah adalah kurangnya pengawasan dalam menggunakan gadget oleh orangtua saat anaknya bermain di rumah, perbedaan sosial atau kultural, serta masalah psikologis. Perilaku bullying yang sering terjadi pada lingkungan sekolah seperti adanya siswa yang mengejek, memukul, memfitnah, dan sebagainya. Perilaku bullying juga tidak terlepas dari kurang adanya pengawasan orang tua di rumah kepada anak dalam penggunaan gadget dan kurang pengawasan terkait pergaulan dari anak-anak.

Materi parenting 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. **Setelah mengikuti kegiatan parenting ini orangtua bertambah sadar bahwa orangtua berperan penting dalam kesuksesan anak.**

Kegiatan ini juga memberikan wawasan lebih luas kepada orangtua untuk lebih detail dalam mengontrol kegiatan dan perilaku anaknya setiap hari. Orangtua juga mampu mengontrol anaknya dalam penggunaan gadget sehingga anaknya tetap berperilaku baik karena hal-hal yang di akses di gadget anaknya segala hal yang positif.

4. KESIMPULAN

Dinamika *Bullying* pada remaja adalah proses kompleks yang melibatkan tindakan agresif, repetitif, dan berulang yang dilakukan oleh satu individu atau sekelompok individu untuk merugikan atau melukai individu lain secara fisik, verbal, atau psikologis. Fenomena ini dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk individu, keluarga, teman sebaya, lingkungan sekolah, dan media massa. *Bullying* bisa terjadi dalam berbagai bentuk, termasuk konvensional (*offline*) dan *Cyber-Bullying* (*online*). Dampak *Bullying* pada remaja dapat dibagi menjadi dua kategori, yakni dampak pada korban dan dampak pada pelaku. Dampak pada korban *Bullying* secara dominan melibatkan aspek psikologis, fisik, dan sosial. Aspek psikologis mencakup ketakutan, stres, tekanan, dan risiko bunuh diri. Aspek fisik melibatkan sakit kepala, gangguan pencernaan, masalah fisik lainnya, dan gangguan tidur. Sementara aspek sosial mencakup penurunan semangat sekolah, isolasi diri, motivasi perbaikan, dan balasan dengan perilaku *bullying*. Dalam konteks dampak pada pelaku *Bullying* remaja, terdapat dua aspek utama: aspek psikologis dan aspek sosial. Aspek psikologis mencakup perasaan bersalah, penyesalan, dan dampak jangka panjang terhadap masalah psikologis. Sementara itu, aspek sosial mencakup rendahnya harga diri dan kesulitan berinteraksi sosial. Dampak dari *Bullying* pada remaja sangat serius, untuk mengatasi masalah ini, diperlukan pendekatan holistik yang melibatkan remaja atau siswa, sekolah, orang tua atau keluarga, dan masyarakat dalam upaya pencegahan dan penanganan. Kesadaran, edukasi, dan pembentukan sistem yang efisien menjadi kunci dalam menciptakan lingkungan yang aman dan mendukung bagi remaja dalam menghadapi *bullying*.

DAFTAR PUSTAKA

- Ambal, D., Pasuruan, A., Mujiwati, Y., Laili, I., Sagita, R. D., & Hidayatul, Y. (2024). *Membangun Generasi Berkarakter di Era Digital melalui Kolaborasi*. 2(5), 571–580.
- Anggraini, R. P., Adawi, F., Purnawan, A. R., Nur, A., Putri, M., Matluba, F., Ulum, M., Machmud, S. E., Retno, A. M., Zaman, Q., Ubaidi, M. A., Fitria, D., & Laila, A. (2025). *Implementasi Permainan Tradisional Dalam Mengurangi Kecanduan Gadget dan Bullying Pada Anak* Info Artikel Abstrak utama yang dihadapi oleh anak-anak . Dengan akses yang semakin mudah secara berulang oleh individu atau kelompok terhadap orang lain yang dian. 1(2), 203–210.
- Argadinata, H., Majid, M. N., Djum, D., & Benty, N. (2023). *Partisipasi Orang Tua dalam Program Anti-Bullying : Perspektif Multikultural Berbasis Human Relation*. 2018.
- Cahyani, M. D., Pratama, D., & Ali, M. (2024). *Penyuluhan Dan Edukasi Tentang Bahaya Bullying Di Lingkungan Sekolah SMP Raden Fatah Batu*. 1(8), 810–814.
- Fiftiyansyah, M. D., Ali, M., Surakarta, U. M., & Surakarta, U. M. (2025). *Strategi Wakil Kepala Kesiswaan dalam Menangani Kenakalan Remaja di Era Digital*. 7, 256–269.
- Fikri, A., Muhammad, G., Adila, R., & Aisa, S. (2023). *Sosialisasi Kepada Siswa SMKN 1 Kempas Mengenai Stop Bullying Pencegahan Tindak Kekerasan Di Sekolah Jadilah Sahabat Bukan Pelaku Bullying Oleh Mahasiswa Kukerta Universitas Riau*. 2(3), 86–98.
- Hajar, M. El, Putri, W. N., & Sayekti, S. P. (2024). *Pemanfaatan Teknologi Informasi Dalam Mendorong Iklim Sekolah Positif Melalui Program Pencegahan Bullying*. 34–45.
- Hidayat, M., Mahendra, Y., & Robi, T. M. (2024). *Edukasi Anti-Bullying Melalui Strategi Kolaboratif Aliansi Siswa-Guru Dalam Menciptakan Zona Bebas Perundungan di Sekolah Dasar*. 33–43.
- Izza, N., Setianti, Y., & Tiara, O. (2023). *Peran Kepemimpinan Kepala Sekolah dalam Mewujudkan*

-
- Sekolah Ramah Anak di Sekolah Inklusi.* 4(2), 272–284.
<https://doi.org/10.37985/murhum.v4i2.236>
- Jannah, M., Irdha, M. F., & Rambe, M. M. F. (2024). *Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Emosional Remaja.* 2(1), 93–106.
- Marsithah, I., & Daniel, M. (2024). Marsithah, I., & Daniel, M. (2024). Studi pencegahan cyberbullying pada era digital berbasis kearifan lokal pada Sekolah Menengah Atas di Peusangan, Bireuen. *Ta'dibuna: Jurnal Pendidikan Islam*, 13(6), 432–451.
<https://doi.org/10.32832/tadibuna.v13i4.17822>
- Nur, A., & Izzah, L. (2025). *Inovasi Penyuluhan Anti Bullying di Sekolah dan Implikasi Pengawasan Orang Tua terhadap Pemakaian Gadget.* 02(April), 34–42.
- Prasetya, O., Mafrudoh, L., & Suhendra, A. (2024). *Stop bullying sebagai upaya pencegahan perilaku perundungan di lingkungan sekolah.* 5(225), 119–125.
<https://doi.org/10.33474/jp2m.v5i1.21509>
- Qamaria, S., Pertiwi, F. H., Mulyani, N., Sari, N. N., & Harriroh, A. (2023). *Upaya Menciptakan Lingkungan Sekolah Ramah Anak Melalui Kampanye Stop Bullying.* 4(1), 33–46.
- Sihite, D. L., Sari, T. I., Bungana, R., Pa, B., Setiawan, D., Medan, U. N., William, J., Pasar, I., Estate, V. M., & Utara, S. (2023). *Tantangan Guru dalam Meningkatkan Nilai Moral Siswa Generasi Z Kasus Bullying di Sekolah Dasar Pendahuluan Tantangan yang dihadapi guru dalam konteks pendidikan saat ini semakin kompleks.* 1(2), 121–132.
- Wibowo, H., Fijriani, F., & Krisnanda, V. D. (2021). *Fenomena perilaku.* 1(2), 157–166.
<https://doi.org/10.30998/ocim.v1i2.5888>
- Yusuf, M. A. (2024). *PELAJAR MASA DEPAN KINI: ANTARA GADGET DAN.* 51–60.