



Edukasi Pencegahan *Bullying* pada Anak di Sekolah Dasar Negeri Kresek

Suheri¹, Rangga Wahyu Fattahillah², Maharani Yusuf Putri³, Aura Syamsa⁴

Program Studi Manajemen¹, Program Studi Teknik Industri²,
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar^{3,4}
Universitas Tangerang Raya
e-mail: suheri_pramita@yahoo.com

Abstrak

Bullying merupakan permasalahan yang berdampak negatif terhadap perkembangan psikologis, sosial, dan akademik anak. Tingginya kasus perundungan di lingkungan sekolah menunjukkan pentingnya upaya pencegahan sejak dini. Oleh karena itu, mahasiswa Kuliah Kerja Nyata (KKN) Universitas Tangerang Raya melaksanakan sosialisasi anti-*bullying* di SD Negeri Kresek 1. Kegiatan ini menggunakan metode ceramah interaktif dan role playing untuk meningkatkan pemahaman siswa mengenai *bullying*. Ceramah interaktif digunakan untuk menjelaskan pengertian, bentuk, dan dampak *bullying*, sedangkan *role playing* memberikan gambaran nyata melalui simulasi tindakan perundungan. Kegiatan diikuti oleh 48 siswa kelas 6A dan 6B. Hasil pelaksanaan menunjukkan bahwa siswa lebih memahami jenis-jenis *bullying*, dampaknya bagi korban, serta cara mencegah dan melaporkan tindakan perundungan. Selain itu, kegiatan ini membantu menumbuhkan empati, keberanian, dan keterampilan sosial siswa. Sosialisasi anti-*bullying* diharapkan dapat mendukung terciptanya lingkungan sekolah yang aman, nyaman, dan bebas dari perundungan.

Kata Kunci: *Perundungan, Pencegahan, Bermain Peran, Ceramah Interaktif, Sekolah Dasar, Kuliah Kerja Nyata, Pemberdayaan Mahasiswa, Perlindungan Anak.*

Abstract

Bullying is a serious issue that negatively affects children's psychological, social, and academic development. The high number of bullying cases in schools highlights the importance of early prevention efforts. Therefore, students participating in the Community Service Program (KKN) of Universitas Tangerang Raya conducted an anti-bullying socialization program at SD Negeri Kresek 1. The activity employed interactive lectures and role-playing methods to improve students' understanding of bullying. Interactive lectures were used to explain the definition, types, and impacts of bullying, while role-playing provided realistic simulations of bullying situations commonly encountered in school environments. The program involved 48 students from classes 6A and 6B. The results indicated an improvement in students' understanding of bullying, its negative consequences, and appropriate ways to prevent and report such behavior. In addition, the activity fostered empathy, courage, and social skills among students. This program is expected to support the creation of a safe, comfortable, and bullying-free school environment.

Kata Kunci: *Bullying, Prevention, Role Playing, Interactive Lecture, Elementary School, KKN, Student Empowerment, Child Protection.*

PENDAHULUAN

Bullying merupakan tindakan agresif yang dilakukan secara sengaja dan berulang oleh individu atau kelompok yang memiliki kekuatan lebih terhadap korban yang dianggap lebih lemah (Olweus, 2018). Perilaku ini dapat berbentuk kekerasan fisik, verbal, sosial, maupun perundungan melalui media digital (UNESCO, 2019). Menurut Natalia et al. (2024), *bullying* merupakan tindakan yang dapat menimbulkan dampak psikologis, sosial, dan akademik yang serius bagi anak.

Kasus *bullying* di lingkungan sekolah masih menjadi perhatian penting di Indonesia. Data yang dihimpun oleh Komisi Perlindungan Anak Indonesia menunjukkan bahwa kasus perundungan masih sering terjadi dan berpotensi menimbulkan gangguan kesehatan mental pada anak (KPAI, 2025). Lingkungan sekolah memiliki peran penting dalam pembentukan karakter dan perkembangan sosial peserta didik sehingga diperlukan upaya pencegahan yang berkelanjutan (Wiyani, 2018). Penelitian menunjukkan bahwa korban *bullying* berisiko mengalami kecemasan, depresi, rendah diri, serta penurunan prestasi akademik (Hymel & Swearer, 2015; Arseneault, 2018).

Berbagai program edukasi telah terbukti efektif dalam meningkatkan kesadaran siswa terhadap bahaya *bullying*. Pendekatan partisipatif seperti ceramah interaktif dan *role playing* mampu meningkatkan pemahaman, empati, serta keterampilan sosial peserta didik (Mufidah et al., 2024; Aisyah et al., 2024). Metode bermain peran memungkinkan siswa memahami situasi dari sudut pandang korban maupun pelaku sehingga dapat mengurangi kecenderungan melakukan tindakan perundungan (Saputro, 2017).

Ada sejumlah konsekuensi dari perilaku *bullying* yang harus diwaspadai karena dapat berdampak pada kesehatan mental baik bagi korban maupun pelaku, seperti meningkatkan kemungkinan munculnya gangguan emosional, masalah kesehatan mental, kesulitan tidur, penurunan kinerja, dan lain-lain (Natalia et al, 2024). Untuk mencegah perilaku *bullying*, penting untuk memahami sepenuhnya bahaya dan dampak negatif dari perilaku *bullying*. Maka dari itu, sebagai bentuk pengabdian kepada masyarakat, mahasiswa KKN mempunyai peluang besar untuk terlibat langsung dalam mendukung upaya pencegahan dan pemberantasan *bullying* dengan melakukan Sosialisasi di Sekolah Dasar Negeri Kresek 1.

Sosialisasi ini dilakukan dengan menerapkan metode *role playing*, di mana siswa akan melihat contoh bentuk *bullying* secara langsung melalui drama edukasi yang ditampilkan. Metode ini dipilih untuk memberikan pengalaman visual dan pemahaman yang lebih konkret mengenai isu *bullying* kepada para peserta didik. Pendekatan visual dan interaktif ini juga diharapkan dapat meningkatkan

kesadaran serta pemahaman siswa terhadap bahaya dan cara penanganan *bullying*.

METODE

Metode yang diterapkan dalam aktivitas sosialisasi anti *bullying* yaitu dengan melakukan pendekatan ceramah interaktif dan metode *role playing*. Menurut Mufidah dkk (2024) pendekatan ceramah interaktif adalah cara untuk menyampaikan informasi dan pesan secara verbal dengan keterlibatan aktif siswa. Berbeda dengan ceramah konvensional yang hanya bersifat satu arah, ceramah interaktif memungkinkan terjadinya percakapan dua arah antara pembicara dan pendengar. Selain metode ceramah interaktif, kami juga menggunakan metode *role playing* atau bermain peran. *Role playing* sendiri adalah suatu cara untuk menyampaikan isi atau konten pengajaran dalam bentuk pertunjukan, presentasi, dan menunjukkan kejadian yang dialami oleh individu. Mahasiswa KKN memilih metode bermain peran atau *role playing* sebagai teknik utama dalam mengajar siswa sekolah dasar untuk menghindari kejenuhan dan meningkatkan pemahaman, mahasiswa sendirilah yang menjadi aktor dalam pementasan drama tentang *bullying*. Langkah ini diambil untuk melengkapi, dan bukan hanya mengandalkan, metode ceramah interaktif, sehingga memungkinkan anak-anak sekolah dasar melihat dan mencerna materi secara lebih konkret dan efektif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan sosialisasi pencegahan *bullying* ini dilaksanakan oleh mahasiswa KKN Kelompok 04 Universitas Tangerang Raya di SD Negeri Kresek 1, yang berada dalam wilayah Desa Kresek, dan disambut dengan tanggapan yang sangat baik dari pihak sekolah. Tujuan utama dari sosialisasi ini adalah untuk mengurangi dan mengantisipasi permasalahan *bullying* yang rentan terjadi serta berdampak mengkhawatirkan pada psikologi anak-anak, bahkan mengancam diri korban. Kasus *bullying* ini cenderung meningkat pesat karena dipengaruhi oleh lingkungan dan perkembangan teknologi yang masif. Teknologi yang sulit dihindari sering kali menjadi pendukung karena anak-anak mudah meniru tontonan atau informasi yang mereka dapatkan.

Dalam sosialisasi ini, mahasiswa memberikan informasi dan dorongan motivasi kepada siswa/i SDN Kresek 1 agar tidak melakukan *bullying*. Salah satu metode yang diterapkan adalah melalui *role playing*, dengan tujuan meningkatkan pemahaman tentang bentuk-bentuk *bullying* melalui adegan yang di perankan sehingga lebih mudah dipahami. Dalam proses *role playing*, siswa belajar bekerja sama, berdiskusi, dan saling mendukung untuk menyelesaikan permasalahan dari setiap adegan. Metode *role playing* dalam sosialisasi terkait *bullying* diharapkan dapat membantu siswa untuk mendapatkan pemahaman yang lebih dalam mengenai apa itu *bullying*, berbagai bentuknya, serta akibat negatif yang mungkin ditimbulkan. Dengan bermain peran, siswa dapat mengalami langsung sebagai pelaku, korban, maupun saksi, sehingga dapat meningkatkan rasa empati dan kepekaan sosial mereka.

Dengan adanya peningkatan pemahaman dan rasa empati, siswa diharapkan mampu mengurangi bahkan menghilangkan perilaku perundungan di lingkungan sekolah. Selain itu, metode ini juga bertujuan untuk mendorong siswa berani menolak, mencegah, dan melaporkan tindakan bullying ketika mereka menyaksikannya. *Role playing* juga diharapkan dapat melatih kemampuan komunikasi, kolaborasi, dan rasa percaya diri siswa karena mereka terlibat aktif dalam interaksi dan diskusi kelompok. Hasil ini sejalan dengan penelitian yang menunjukkan bahwa metode *role playing* efektif dalam meningkatkan empati, kemampuan komunikasi, serta keterampilan pemecahan masalah sosial pada anak usia sekolah dasar (Saputro, 2017; Pratiwi & Aslam, 2022).

Secara keseluruhan, penerapan pendekatan ini diharapkan mampu memicu perubahan sikap yang berkelanjutan serta menciptakan suasana sekolah yang lebih aman, mendukung, dan bebas dari tindakan perundungan. Selain itu, kegiatan ini juga dapat membentuk karakter yang lebih baik, tidak ada lagi kesenjangan, serta tercipta keselarasan dan semangat untuk mencapai suatu prestasi.

Bullying yang terjadi di lingkungan sekolah dapat memberikan efek buruk pada kesehatan mental serta fisik siswa, mengurangi prestasi akademik, dan merusak suasana belajar secara keseluruhan. Selain itu, individu yang menjadi korban *bullying* sering kali merasakan ketakutan, kecemasan, dan rasa rendah diri yang bisa berlanjut hingga mereka dewasa jika tidak ditangani dengan tepat. Oleh karena itu, kegiatan sosialisasi yang berfokus pada pencegahan *bullying* ini sangat penting untuk memastikan bahwa anak-anak memahami tindakan dan reaksi yang ditimbulkan oleh *bullying* tersebut (Aisyah et al, 2025).

Kegiatan sosialisasi pencegahan bullying dilaksanakan pada hari Jumat 7 November 2025 selama 1 hari yang beralokasi di SDN Kresek 1, dengan target audiens khusus yaitu dari kelas 6A dan 6B yang berjumlah 48 peserta didik, dimulai pada pukul 08.00-10.00 WIB. Dalam pelaksanaannya menggunakan metode ceramah interaktif dan *role playing*, pemaparan materi oleh mahasiswa KKN yang dilakukan secara interaktif. Sosialisasi pencegahan *bullying* ini diawali dengan melakukan konsultasi dengan guru dan pihak sekolah untuk mendapatkan gambaran tentang dinamika sosial di SDN Kresek 1. Hasil penilaian awal menunjukkan bahwa masih ada siswa yang belum sepenuhnya mengerti apa yang dimaksud dengan *bullying* serta cara mengenalinya. Ini menandakan bahwa diperlukan tindakan edukatif yang lebih mendalam dan terencana.

Rangkaian acara sosialisasi pencegahan *bullying* diawali dengan pengenalan mahasiswa KKN kepada siswa. Kemudian dilanjutkan dengan pertanyaan pemantik awal untuk menggali pemahaman mereka mengenai bentuk-bentuk *bullying* yang sering terjadi di lingkungan sekolah. Setelah itu, para mahasiswa KKN menyampaikan materi inti mengenai bullying, yang kemudian diikuti sesi diskusi singkat agar siswa dapat bertanya dan berbagi pandangan. Untuk memperjelas pemahaman, ditampilkan tiga adegan drama dari mahasiswa KKN yang menggambarkan *bullying* verbal, fisik, dan sosial, sehingga siswa dapat

melihat contoh nyata dalam situasi sehari-hari disertai dengan tanya-jawab untuk menarik pemahaman siswa. Selanjutnya, siswa di ajak menuliskan berbagai dampak bullying pada pohon ungkapan sebagai bentuk refleksi bersama, lalu melanjutkan kegiatan dengan menuliskan pengalaman pribadi mereka, baik sebagai korban maupun pelaku secara sukarela tanpa mencantumkan identitas. Kegiatan di tutup dengan penyampaian kesimpulan yang merangkum kembali poin penting materi yang telah diperoleh siswa serta mendorong mereka untuk berani bersikap tegas menolak tindakan *bullying*.

SIMPULAN

Kegiatan sosialisasi pencegahan *bullying* yang dilaksanakan oleh mahasiswa KKN Universitas Tangerang Raya di SD Negeri Kresek 1 menunjukkan bahwa pendekatan ceramah interaktif dan *role playing* merupakan metode yang efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa mengenai *bullying*. Melalui kombinasi penyampaian materi secara dua arah dan drama edukatif, siswa memperoleh gambaran nyata tentang bentuk-bentuk *bullying*, dampak negatifnya, serta cara mencegah dan menanganinya. Hasil kegiatan memperlihatkan bahwa siswa menjadi lebih sadar, berempati, dan berani menolak serta melaporkan tindakan bullying. Selain itu, metode *role playing* membantu melatih keterampilan komunikasi, kolaborasi, dan rasa percaya diri siswa. Dengan adanya peningkatan pemahaman dan sikap positif, sosialisasi ini diharapkan mampu menciptakan lingkungan sekolah yang lebih aman, mendukung, dan bebas dari perundungan. Secara keseluruhan, kegiatan ini tidak hanya berkontribusi pada pencegahan *bullying*, tetapi juga membentuk karakter siswa yang lebih baik, memperkuat solidaritas, serta menumbuhkan semangat untuk meraih prestasi dalam suasana belajar yang sehat dan harmonis.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisya, V., Aula, L. N., Hidayati, S., Sintia, L., Ainniyah, U. N., & Ali, B. (2024). Sosialisasi anti bullying sebagai upaya mengurangi kasus bullying pada lingkungan sekolah dasar di SDN 1 Sidowarek. *NAJWA: Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, 2(2), 159–174.
- Arseneault, L. (2018). Annual research review: The persistent and pervasive impact of being bullied in childhood and adolescence. *Journal of Child Psychology and Psychiatry*, 59(4), 405–421. <https://doi.org/10.1111/jcpp.12841>
- Hymel, S., & Swearer, S. M. (2015). Four decades of research on school bullying: An introduction. *American Psychologist*, 70(4), 293–299. <https://doi.org/10.1037/a0038928>
- Komisi Perlindungan Anak Indonesia. (2025). Data kasus perundungan anak di Indonesia tahun 2025. KPAI.
- Mufidah, Z., Fitriani, C. D., Audina, R., & Wahyuni, S. (2024). Upaya penanganan tindakan bullying melalui sosialisasi anti bullying di SDN 28 Randuagung Gresik. *Prosiding Seminar Hasil Pengabdian Kepada Masyarakat dan Kuliah Kerja Nyata*, 2(1).

Natalia, A., Alfarizki, F., Mitari, I. A., Widada, M. A., Handayani, M., Kholiqoh, N., & Hernanda, R. (2024). Sosialisasi anti bullying sebagai upaya pencegahan tindak kekerasan pada peserta didik di SDN 15 Mesuji Timur untuk menciptakan lingkungan belajar yang aman dan nyaman. *Jurnal Media Akademik (JMA)*, 2(9).

Olweus, D. (2018). School bullying: Development and some important challenges. *Annual Review of Clinical Psychology*, 14, 1-23.

Pratiwi, D. A., & Aslam, A. (2022). Pengaruh metode role playing terhadap kemampuan sosial siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2150-2158.

Saputro, A. N. C. (2017). Pengaruh metode role playing terhadap perkembangan sosial anak sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(1), 45-54.

UNESCO. (2019). *Behind the numbers: Ending school violence and bullying*. UNESCO Publishing.

Wiyani, N. A. (2018). *Save our children from school bullying*. Ar-Ruzz Media.