



EDUKASI PENCEGAHAN BULLYING DAN BAHAYA PENGGUNAAN GADGET PADA SISWA SD NEGERI 2 KARANGDUREN

Sariful Anam^{1*}, Rusty Alya Gawin², Muhammad Fauzannul Ikhsan³, Fina Anggraini Rachmawaty⁴
^{1,2,3,4}Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta, Sukoharjo, Indonesia

RIWAYAT ARTIKEL

Diterima:
22-08-2026

Disetujui:
24-08-2026

Dipublikasi:
27-08-2026

Kata Kunci:
Bullying; Gadget; Edukasi Siswa; Sekolah Dasar; Penggunaan Teknologi

ABSTRAK

Bullying dan penggunaan gadget secara berlebihan menjadi salah satu permasalahan yang dapat memengaruhi perkembangan sosial, emosional, dan proses belajar siswa sekolah dasar. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan memberikan pemahaman dan meningkatkan kesadaran siswa SD Negeri 2 Karangduren mengenai pencegahan *bullying* serta penggunaan gadget secara bijak. Kegiatan dilaksanakan pada 16 Juli 2026 dengan melibatkan 50 siswa kelas III, IV, V, dan VI. Metode yang digunakan yaitu edukasi dengan pendekatan partisipatif melalui penyampaian materi, diskusi, tanya jawab, dan interaksi langsung dengan siswa. Materi meliputi pengertian dan bentuk *bullying*, dampak *bullying*, pentingnya empati dan saling menghormati, serta cara menghadapi dan melaporkan tindakan perundungan. Selain itu, siswa memperoleh edukasi mengenai manfaat dan risiko penggunaan gadget, pengaturan waktu, pemilihan konten, etika komunikasi digital, perlindungan data pribadi, serta risiko penggunaan gadget secara berlebihan. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa siswa memberikan respons positif dan berpartisipasi aktif selama proses edukasi. Siswa mampu mengenali berbagai bentuk *bullying* serta memahami pentingnya menghargai teman dan menggunakan gadget secara bertanggung jawab. Kegiatan ini menunjukkan bahwa pendekatan partisipatif dapat menjadi sarana edukasi yang relevan dalam membangun pemahaman siswa mengenai perilaku sosial dan penggunaan teknologi secara bijak.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan dalam kehidupan anak usia sekolah dasar, termasuk dalam cara memperoleh informasi, berkomunikasi, belajar, dan berinteraksi dengan lingkungan sosial. Kehadiran gadget memberikan manfaat bagi proses pembelajaran karena anak dapat memperoleh informasi secara cepat, mengakses sumber belajar, dan menggunakan berbagai aplikasi edukatif. Namun, penggunaan gadget yang tidak disertai pendampingan dan pengendalian dapat menimbulkan berbagai persoalan pada perkembangan anak. Penggunaan gadget secara berlebihan dapat berkaitan dengan perubahan perilaku, berkurangnya konsentrasi belajar, gangguan waktu istirahat, serta kecenderungan anak mengurangi interaksi langsung dengan lingkungan sosialnya (Jalilah, 2022). Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi bagi anak perlu disertai pemahaman mengenai penggunaan gadget secara sehat, aman, dan bertanggung jawab.

Penggunaan gadget juga berkaitan dengan meningkatnya interaksi anak di ruang digital. Anak sekolah dasar saat ini semakin familiar dengan aktivitas seperti menonton video, bermain

game, menggunakan media sosial, berkomunikasi melalui grup percakapan, serta membagikan berbagai konten. Perkembangan tersebut menghadirkan risiko baru berupa *cyberbullying* atau perundungan di ruang digital. *Cyberbullying* dapat muncul dalam bentuk penghinaan, pemberian julukan yang merendahkan, pengucilan sosial, penyebaran konten pribadi, hingga penyebaran kembali konten yang memperlakukan seseorang. Karakteristik ruang digital membuat perundungan dapat berlangsung secara berulang, menjangkau audiens yang lebih luas, dan meninggalkan jejak digital yang sulit dihapus. Kondisi ini menjadikan anak sekolah dasar sebagai kelompok yang membutuhkan penguatan literasi digital dan pemahaman mengenai etika berkomunikasi di ruang digital (Iswandi et al., 2026).

Bullying tidak hanya berkaitan dengan penggunaan teknologi, tetapi juga dapat terjadi dalam interaksi langsung di lingkungan sekolah. *Bullying* dapat berbentuk fisik, verbal, sosial, maupun digital dan memberikan dampak terhadap perkembangan anak. Kajian Hafizhah et al. (2025) menunjukkan bahwa *bullying* pada anak sekolah dasar dapat menghambat perkembangan psikologis, sosial, dan akademik. Korban perundungan dapat mengalami kecemasan, rendah diri, kesulitan beradaptasi, isolasi sosial, serta penurunan motivasi belajar. Pada sisi lain, perilaku *bullying* juga berkaitan dengan rendahnya empati dan kecenderungan perilaku agresif pada pelaku. Oleh karena itu, perundungan perlu dipahami sebagai persoalan pendidikan dan perkembangan anak yang membutuhkan upaya pencegahan sejak usia sekolah dasar.

Pencegahan *bullying* membutuhkan pendekatan yang tidak hanya berorientasi pada pemberian hukuman, tetapi juga pada pembentukan karakter dan keterampilan sosial anak. Nilai empati, tanggung jawab, kerja sama, toleransi, pengendalian diri, dan komunikasi yang baik perlu ditanamkan melalui proses pendidikan dan interaksi sosial di sekolah. Kolaborasi antara guru, orang tua, dan lingkungan sosial juga memiliki peran penting dalam menciptakan lingkungan yang aman, inklusif, dan mendukung perkembangan anak. Kajian Anjelita dan Utama (2024) tentang *bullying* pada sekolah dasar juga menempatkan pendidikan karakter serta kerja sama antara sekolah dan orang tua sebagai bagian penting dalam upaya pencegahan dan penanganan perundungan. Dengan demikian, edukasi partisipatif menjadi salah satu langkah awal untuk membangun kesadaran siswa mengenai perilaku yang dapat merugikan diri sendiri maupun orang lain.

Persoalan *bullying* juga semakin relevan ketika dikaitkan dengan penggunaan gadget. Penggunaan gadget secara tepat dapat memberikan manfaat dalam mendukung pembelajaran dan memperluas wawasan, tetapi penggunaan yang berlebihan dapat mengurangi waktu anak untuk belajar, berinteraksi secara langsung, dan melakukan aktivitas lain yang mendukung perkembangan mereka. Beberapa kajian menunjukkan bahwa penggunaan gadget yang berlebihan pada anak sekolah dasar dapat berkaitan dengan ketergantungan, gangguan konsentrasi belajar, perubahan perilaku, gangguan tidur, dan berkurangnya interaksi sosial (Jalilah, 2022). Karena itu, edukasi mengenai gadget perlu diarahkan bukan untuk melarang penggunaan teknologi secara keseluruhan, tetapi untuk membangun kemampuan anak dalam menggunakan teknologi sesuai kebutuhan, mengatur waktu penggunaan, memilih konten, serta memahami risiko interaksi di ruang digital.

Dari permasalahan tersebut, kebutuhan edukasi semakin penting karena anak sekolah dasar masih berada pada tahap perkembangan sosial dan emosional yang membutuhkan bimbingan dalam memahami konsekuensi perilaku. Pada ruang digital, keterbatasan pemahaman mengenai etika komunikasi dapat meningkatkan risiko munculnya perilaku yang merugikan, termasuk *cyberbullying*. Kajian mengenai *cyberbullying* pada anak sekolah dasar menunjukkan bahwa fenomena tersebut berkaitan dengan perkembangan emosi dan empati anak, pengaruh teman sebaya, budaya ikut-ikutan, serta karakteristik sistem digital seperti anonimitas, fitur komentar,

sharing, dan penyebaran konten secara cepat. Karena itu, pencegahan perlu dilakukan melalui penguatan literasi digital, pendidikan karakter, pengawasan penggunaan media sosial, dan pembentukan budaya komunikasi yang sehat (Iswandi et al., 2026).

Berdasarkan kondisi tersebut, SD Negeri 2 Karangduren menjadi lokasi yang relevan untuk pelaksanaan kegiatan edukasi partisipatif mengenai *bullying* dan penggunaan gadget. Kegiatan pengabdian ini tidak hanya diarahkan untuk memberikan informasi mengenai bentuk dan dampak *bullying*, tetapi juga membangun kesadaran siswa mengenai pentingnya menghargai teman, mengembangkan empati, serta menghindari perilaku yang dapat menyakiti orang lain. Pada aspek penggunaan gadget, edukasi diarahkan pada pemahaman mengenai manfaat dan risiko gadget, pengelolaan waktu penggunaan, pemilihan konten, serta perilaku yang bertanggung jawab ketika berinteraksi di ruang digital. Pendekatan tersebut sejalan dengan kebutuhan pencegahan yang menempatkan pendidikan karakter dan literasi digital sebagai bagian dari upaya menciptakan lingkungan belajar yang aman dan mendukung perkembangan siswa.

METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dalam bentuk edukasi mengenai bahaya perilaku *bullying*. Sasaran kegiatan adalah siswa kelas III, IV, V, dan VI di SD Negeri 2 Karangduren, Desa Karangduren, Kecamatan Kebonarum, Kabupaten Klaten. Kegiatan dilaksanakan pada Kamis, 16 Juli 2026.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan metode edukasi pencegahan dengan pendekatan partisipatif. Metode tersebut dipilih untuk memberikan pengetahuan dan meningkatkan kesadaran peserta mengenai pencegahan *bullying* serta penggunaan gadget secara bijak. Pendekatan edukatif relevan digunakan dalam pencegahan *bullying* karena program edukasi dapat memberikan pengetahuan dan pemahaman kepada peserta serta mendorong peningkatan kesadaran terhadap perilaku *bullying* dan *cyberbullying* (Ng et al., 2020). Metode ini dipilih karena sesuai dengan karakteristik anak usia sekolah dasar yang lebih mudah menerima pembelajaran melalui pendekatan interaktif, komunikatif, dan menyenangkan.

Metode edukasi yang digunakan berupa ceramah interaktif, diskusi, dan simulasi. Ceramah interaktif digunakan untuk menyampaikan pengertian *bullying*, jenis-jenis *bullying*, dan dampak *bullying*, serta memberikan pemahaman mengenai pentingnya saling menghargai teman dan menggunakan gadget dengan bijak. Diskusi digunakan untuk menggali pemahaman siswa dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pendapat dan pengalaman (Qi et al., 2023). Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu observasi lapangan, persiapan, pelaksanaan edukasi, diskusi, dan evaluasi.

1. Observasi Lapangan

Tahap observasi dilakukan sebagai langkah awal kegiatan pengabdian di SD Negeri 2 Karangduren untuk mengidentifikasi kondisi dan kebutuhan siswa terkait perundungan dan penggunaan gadget. Kegiatan diawali dengan koordinasi bersama pihak sekolah untuk memperoleh informasi mengenai karakteristik siswa, menentukan sasaran kegiatan, serta mengatur waktu dan teknis pelaksanaan edukasi. Selanjutnya, tim melakukan pengamatan terhadap kondisi lingkungan sekolah dan pola interaksi siswa, terutama komunikasi serta perilaku antarsiswa yang berpotensi berkaitan dengan *bullying* dan penggunaan gadget. Tahap observasi selanjutnya menjadi dasar bagi pelaksanaan edukasi partisipatif melalui penyampaian materi, diskusi interaktif, dan tanya jawab.

2. Tahap Persiapan

Tahap persiapan dilakukan berdasarkan hasil observasi dan koordinasi dengan pihak SD Negeri 2 Karangduren. Materi disusun sesuai karakteristik siswa sekolah dasar dengan fokus

pada pengenalan *bullying*, bentuk-bentuk perundungan, dampaknya, serta bahaya penggunaan gadget dan aktivitas di dunia maya. Materi disajikan menggunakan bahasa sederhana, ilustrasi, dan contoh yang dekat dengan kehidupan siswa agar mudah dipahami. Selanjutnya, materi dipersiapkan untuk disampaikan melalui pemaparan, diskusi, dan tanya jawab secara interaktif.

3. Tahap Pelaksanaan Edukasi

Tahap pelaksanaan dilakukan pada Kamis, 16 Juli 2026, di ruang aula dan diikuti oleh sekitar 50 siswa kelas III, IV, V, dan VI. Kegiatan edukasi di SD Negeri 2 Karangduren bertujuan meningkatkan pemahaman siswa tentang bahaya *bullying* dan penggunaan gadget secara bijak. Materi yang disampaikan meliputi pengertian dan bentuk-bentuk *bullying*, dampak perundungan, serta bahaya penggunaan gadget dan aktivitas di dunia maya. Penyampaian materi menggunakan bahasa sederhana dan ilustrasi agar mudah dipahami oleh siswa. Selama kegiatan, siswa juga diberikan kesempatan untuk menyampaikan pertanyaan dan tanggapan berdasarkan pengalaman mereka.

4. Tahap Diskusi

Tahap diskusi dilakukan setelah penyampaian materi dengan memberikan kesempatan kepada siswa SD Negeri 2 Karangduren untuk menyampaikan pertanyaan, tanggapan, dan pengalaman terkait *bullying* serta penggunaan gadget. Tim pengabdian memberikan penjelasan dan contoh sederhana untuk memperkuat pemahaman siswa. Diskusi berlangsung secara interaktif agar siswa lebih aktif dalam memahami perilaku yang perlu dihindari serta cara menggunakan gadget secara bijak.

5. Tahap Evaluasi

Evaluasi kegiatan dilakukan untuk melihat respons dan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan melalui sesi tanya jawab serta pengamatan terhadap keaktifan siswa selama kegiatan berlangsung. Evaluasi ini dilakukan untuk memperoleh gambaran mengenai pemahaman siswa terhadap pencegahan *bullying* dan bahaya penggunaan gadget secara berlebihan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Kegiatan edukasi *bullying* dan bahaya penggunaan gadget dilaksanakan oleh Kelompok KKN 190 Karangduren UIN Raden Mas Said Surakarta pada Kamis, 16 Juli 2026, di Aula SDN 2 Karangduren. Kegiatan tersebut melibatkan 50 siswa yang berasal dari kelas III, IV, V, dan VI. Pelaksanaan kegiatan menggunakan metode sosialisasi secara langsung melalui penyampaian materi dan interaksi aktif antara mahasiswa dengan siswa. Pemilihan siswa dari kelas III sampai VI mempertimbangkan karakteristik siswa yang mulai memiliki interaksi sosial yang lebih luas dengan teman sebaya serta mulai mengenal dan menggunakan perangkat digital dalam kehidupan sehari-hari.

Kegiatan ini mengangkat dua materi utama, yaitu edukasi pencegahan *bullying* dan penggunaan gadget secara bijak. Kedua materi disampaikan menggunakan bahasa sederhana serta contoh yang dekat dengan kehidupan siswa agar informasi dapat diterima sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik. Melalui kegiatan tersebut, siswa memperoleh informasi mengenai bentuk dan dampak *bullying*, serta risiko penggunaan gadget secara berlebihan dan penggunaan teknologi untuk aktivitas yang tidak sesuai dengan usia.

Edukasi pertama berfokus pada pengenalan *bullying* kepada siswa SDN 2 Karangduren. Mahasiswa menjelaskan pengertian *bullying* sebagai perilaku yang dapat menyakiti, merendahkan, mengintimidasi, atau membuat orang lain merasa tidak aman. Siswa kemudian

diperkenalkan dengan beberapa bentuk *bullying*, meliputi *bullying* fisik, verbal, sosial, dan *cyberbullying*. Mahasiswa memberikan contoh yang dekat dengan kehidupan siswa, seperti memukul, mengejek, memberikan julukan yang merendahkan, mengucilkan teman, serta menyebarkan sesuatu yang mempermalukan orang lain melalui media digital.

Materi juga mencakup pengenalan *bullying* yang berkaitan dengan aspek seksual melalui penjelasan mengenai pentingnya menjaga tubuh, menghormati batas pribadi, serta mengenali tindakan yang membuat diri sendiri atau orang lain merasa tidak aman. Penyampaian materi menekankan bahwa candaan tidak dapat menjadi alasan untuk melakukan tindakan yang menyebabkan orang lain merasa takut, malu, tertekan, atau terluka. Melalui materi tersebut, siswa memperoleh pemahaman awal mengenai berbagai bentuk *bullying* dan pentingnya membangun hubungan pertemanan yang saling menghargai.



Gambar 1. Pemaparan Edukasi Terkait *Bullying*

Edukasi kedua membahas penggunaan gadget dan risiko yang dapat muncul ketika anak menggunakan perangkat digital secara berlebihan. Mahasiswa menjelaskan bahwa gadget memiliki manfaat sebagai sarana komunikasi, pembelajaran, hiburan, dan pencarian informasi. Namun, penggunaan gadget tanpa batasan waktu, tujuan, dan pengawasan dapat mengganggu aktivitas anak dalam belajar, berinteraksi, dan melakukan kegiatan lainnya.

Siswa diberikan pemahaman mengenai beberapa risiko penggunaan gadget secara berlebihan, seperti berkurangnya waktu belajar, terganggunya konsentrasi, berkurangnya aktivitas fisik, serta menurunnya interaksi dengan keluarga dan teman. Mahasiswa juga membahas risiko aktivitas digital yang tidak sesuai dengan usia anak, termasuk perjudian online, permainan slot, dan aktivitas digital lain yang berpotensi menimbulkan kecanduan. Penyampaian edukasi dilakukan secara preventif dengan menekankan bahwa siswa perlu menggunakan gadget untuk kegiatan yang bermanfaat dan menghindari konten maupun aktivitas digital yang berisiko. Melalui edukasi tersebut, siswa memperoleh pemahaman awal mengenai pentingnya mengendalikan penggunaan gadget dalam kehidupan sehari-hari.



Gambar 2. Pemaparan Terkait Bahaya Gadget

Selama kegiatan berlangsung, siswa mengikuti penyampaian edukasi *bullying* dan bahaya penggunaan gadget yang diberikan oleh mahasiswa KKN Kelompok 190 Karangduren. Metode sosialisasi memungkinkan mahasiswa menyampaikan informasi secara langsung sekaligus memberikan contoh yang dekat dengan pengalaman siswa. Interaksi selama kegiatan memberikan ruang bagi siswa untuk mengenali perilaku yang termasuk *bullying* serta memahami risiko penggunaan gadget secara berlebihan.

Penyampaian edukasi juga membantu menghubungkan konsep yang diberikan dengan kehidupan siswa di lingkungan sekolah maupun di rumah. Kegiatan berlangsung sebagai proses edukasi preventif yang memberikan informasi mengenai hubungan sosial, perlindungan diri, dan penggunaan teknologi secara bertanggung jawab.

Pembahasan

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa edukasi mengenai *bullying* pada siswa sekolah dasar menjadi salah satu langkah preventif untuk membangun pemahaman mengenai perilaku yang aman dalam interaksi sosial. Siswa perlu memahami bahwa *bullying* tidak hanya berbentuk kekerasan fisik, tetapi juga dapat muncul melalui ucapan, pengucilan, penghinaan, maupun tindakan melalui media digital. Arif (2024) melalui kajian literatur sistematis menunjukkan bahwa tindakan *bullying* pada sekolah dasar dapat berbentuk kekerasan fisik, verbal, dan nonverbal serta membutuhkan strategi penanganan pada tingkat individu dan institusi pendidikan.



Gambar 3. Edukasi kepada Siswa

Pemahaman mengenai berbagai bentuk *bullying* penting karena tindakan yang dianggap sebagai candaan oleh pelaku dapat memberikan tekanan bagi siswa yang menjadi korban.



Hafizhah et al. (2025) menjelaskan bahwa *bullying* pada anak sekolah dasar dapat menghambat perkembangan psikologis, sosial, dan akademik serta menimbulkan kecemasan, rendah diri, dan kesulitan dalam beradaptasi sosial. Oleh karena itu, edukasi yang dilakukan oleh mahasiswa KKN Kelompok 190 tidak hanya memperkenalkan istilah *bullying*, tetapi juga mengarahkan siswa untuk memahami konsekuensi dari perilaku yang dapat merugikan teman. Edukasi tersebut dapat menjadi dasar untuk membangun kesadaran siswa mengenai pentingnya menghargai teman dan menciptakan lingkungan sekolah yang aman.

Pengenalan mengenai *bullying* yang berkaitan dengan aspek seksual menjadi bagian dari edukasi perlindungan diri bagi siswa sekolah dasar. Materi tersebut disampaikan secara sederhana dan disesuaikan dengan usia peserta dengan menekankan pentingnya menjaga tubuh dan menghormati batas pribadi. Siswa perlu memahami bahwa tindakan tertentu terhadap tubuh orang lain, komentar yang tidak pantas, atau sentuhan yang tidak diinginkan dapat membuat seseorang merasa tidak aman. Arif (2024) menunjukkan bahwa *bullying* pada jenjang sekolah dasar dapat muncul dalam berbagai bentuk dan membutuhkan strategi pencegahan yang dilakukan secara individual maupun melalui lingkungan sekolah. Pengenalan mengenai batas pribadi dapat membantu siswa mengenali tindakan yang tidak sesuai dan mendorong mereka untuk meminta bantuan kepada guru, orang tua, atau orang dewasa yang dipercaya. Upaya tersebut penting karena dampak *bullying* tidak hanya berkaitan dengan kondisi fisik, tetapi juga dapat memengaruhi kondisi psikologis dan hubungan sosial anak. Hafizhah et al. (2025) menunjukkan bahwa *bullying* dapat menyebabkan kecemasan, rendahnya rasa percaya diri, dan kesulitan dalam beradaptasi secara sosial. Dengan demikian, edukasi mengenai perlindungan diri dapat mendukung upaya pencegahan perilaku yang membahayakan siswa di lingkungan sekolah.

Selain itu, hasil dari kegiatan edukasi mengenai penggunaan gadget secara berlebihan menunjukkan bahwa edukasi teknologi perlu menekankan keseimbangan antara manfaat dan risiko penggunaannya. Gadget dapat mendukung komunikasi, pembelajaran, dan pencarian informasi, tetapi penggunaan yang terlalu intensif dapat mengganggu aktivitas anak apabila tidak memperoleh batasan yang tepat. Arifin dan Marnah (2023) menemukan bahwa intensitas penggunaan gadget pada anak sekolah dasar berkaitan dengan aspek kedisiplinan belajar dan dapat memengaruhi konsentrasi, minat belajar, serta interaksi sosial. Temuan tersebut memperkuat pentingnya memberikan edukasi kepada siswa mengenai pengaturan waktu dan tujuan penggunaan gadget. Jalilah (2022) juga menunjukkan bahwa ketergantungan terhadap gadget dapat berkaitan dengan kemalasan beraktivitas, gangguan kesehatan fisik, serta penurunan konsentrasi belajar pada anak sekolah dasar. Selain itu, Purwaningtyas et al. (2023) menjelaskan bahwa penggunaan perangkat elektronik secara berlebihan dapat memberikan dampak terhadap perkembangan emosional anak sehingga diperlukan pemantauan dan pembatasan akses. Dengan demikian, edukasi penggunaan gadget perlu diarahkan pada pembentukan kebiasaan penggunaan teknologi yang terkontrol, produktif, dan sesuai dengan usia anak.

Edukasi mengenai bahaya gadget dalam kegiatan ini juga membahas risiko aktivitas digital yang dapat menimbulkan kecanduan, termasuk perjudian online dan permainan slot. Pembahasan tersebut memiliki fungsi preventif karena anak semakin mudah mengakses berbagai jenis informasi dan aktivitas melalui perangkat yang terhubung dengan internet. Anak pada usia sekolah dasar belum memiliki kemampuan yang sama dengan orang dewasa dalam menilai risiko dan konsekuensi dari berbagai aktivitas digital. Karena itu, pengenalan terhadap aktivitas digital yang tidak sesuai dengan usia menjadi bagian penting dari edukasi penggunaan teknologi secara bertanggung jawab. Ismohandoyo et al. (2023) menunjukkan bahwa penggunaan gadget secara berlebihan dapat mengurangi interaksi sosial anak, aktivitas pembelajaran, dan waktu bermain bersama teman sebaya. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penggunaan gadget membutuhkan pendampingan dari orang tua dan sekolah, bukan hanya pengendalian dari anak. Edukasi yang



diberikan dalam kegiatan ini dapat menjadi langkah awal untuk mengenalkan kepada siswa bahwa tidak semua aktivitas yang tersedia melalui internet aman untuk dilakukan. Oleh karena itu, pembahasan mengenai perjudian online dan permainan slot dalam kegiatan ini lebih tepat ditempatkan sebagai bagian dari edukasi preventif dan penguatan literasi digital anak.

Penggabungan materi *bullying* dan bahaya penggunaan gadget memiliki relevansi dengan perubahan pola interaksi anak pada era digital. Perkembangan teknologi membuat interaksi sosial siswa tidak hanya berlangsung secara langsung di sekolah, tetapi juga dapat berlangsung melalui media sosial, aplikasi komunikasi, permainan daring, dan berbagai platform digital. Kondisi tersebut dapat menciptakan ruang baru bagi munculnya *cyberbullying* sebagai bentuk perundungan melalui media digital. Iswandi et al. (2026) menjelaskan bahwa *cyberbullying* pada anak sekolah dasar dapat berupa hinaan, ejekan, pengucilan sosial, penyebaran konten pribadi, serta tekanan melalui komentar dan fitur berbagi. Dampak *cyberbullying* dapat memengaruhi kondisi psikologis, sosial, dan akademik anak sehingga penguatan literasi digital menjadi bagian penting dalam pencegahannya. Edukasi *bullying* memberikan pemahaman mengenai cara memperlakukan orang lain secara baik, sedangkan edukasi gadget memberikan pemahaman mengenai penggunaan teknologi secara bertanggung jawab. Integrasi kedua materi tersebut membantu membangun pemahaman bahwa perilaku yang menyakiti orang lain dapat terjadi dalam interaksi langsung maupun melalui ruang digital. Dengan demikian, kegiatan mahasiswa KKN Kelompok 190 tidak hanya berorientasi pada pencegahan *bullying* di lingkungan sekolah, tetapi juga memberikan dasar bagi siswa untuk membangun perilaku yang lebih aman ketika menggunakan teknologi.

Pelaksanaan kegiatan ini menunjukkan bahwa edukasi kepada siswa perlu mendapatkan dukungan dari lingkungan sekolah dan keluarga agar pesan yang diberikan dapat diterapkan secara berkelanjutan dalam kehidupan sehari-hari. Sosialisasi satu kali dapat memberikan pengetahuan awal, tetapi perubahan perilaku membutuhkan pembiasaan, pengawasan, dan pendampingan secara konsisten. Anjelita dan Utama (2024) menunjukkan bahwa pencegahan *bullying* pada sekolah dasar membutuhkan kolaborasi antara guru dan orang tua dalam membangun serta mengembangkan karakter siswa. Peran tersebut juga penting dalam penggunaan gadget karena orang tua memiliki tanggung jawab untuk memberikan batasan dan melakukan pengawasan terhadap aktivitas digital anak. Penggunaan gadget yang tidak terkontrol dapat mengurangi aktivitas sosial dan pembelajaran anak sehingga pengawasan perlu dilakukan secara konsisten. Sekolah dapat memperkuat edukasi melalui pembiasaan perilaku saling menghargai, mekanisme pelaporan *bullying*, serta komunikasi dengan orang tua mengenai penggunaan teknologi. Dengan demikian, keberlanjutan program edukasi membutuhkan kerja sama antara siswa, guru, orang tua, dan lingkungan sosial agar pencegahan *bullying* serta penggunaan gadget secara bijak dapat menjadi bagian dari kebiasaan sehari-hari siswa.

KESIMPULAN

Kegiatan edukasi di SD Negeri 2 Karangduren memberikan pemahaman kepada siswa mengenai berbagai bentuk *bullying* dan risiko penggunaan gadget secara berlebihan. Melalui penyampaian materi, diskusi, tanya jawab, dan contoh yang dekat dengan kehidupan sehari-hari, siswa dapat mengenali perilaku *bullying*, seperti mengejek, mengucilkan, menghina, serta tindakan lain yang dapat menyakiti teman. Siswa juga memahami pentingnya empati, saling menghormati, membantu teman, dan melaporkan tindakan *bullying* kepada guru atau orang tua.

Selain itu, siswa memperoleh pemahaman mengenai manfaat dan risiko penggunaan gadget, termasuk pentingnya mengatur waktu, memilih konten yang sesuai, menjaga etika komunikasi digital, dan melindungi informasi pribadi. Pendekatan partisipatif memberikan ruang kepada siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses edukasi melalui pertanyaan, tanggapan, dan



diskusi. Keberlanjutan pemahaman tersebut memerlukan dukungan dan pendampingan dari guru, orang tua, serta lingkungan sekitar agar siswa dapat menerapkan perilaku saling menghargai dan menggunakan teknologi secara bertanggung jawab dalam kehidupan sehari-hari.

REFERENSI

- Anjelita, K., & Utama, C. (2024). Darurat *bullying*: Perilaku dan solusi untuk menangani tindak *bullying* di sekolah dasar. *Abuya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 31–41. <https://doi.org/10.52185/abuyaVol2iss1Y2024415>
- Arif, M. (2024). *Bullying* in elementary schools: A systematic literature review from 2014 to 2024. *Elementary: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 78–97.
- Arifin, M. B. U. B., & Marnah. (2023). Intensity analysis of gadget use on learning disciplines of elementary school age children. *DIDAKTIKA Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 6(2), 133–144.
- Haerunisya, N. I., Zzahrani, W. P., Sari, A. S., & Windarti, Z. A. (2023). Sosialisasi dampak penggunaan gadget pada anak SD Negeri Maguwoharjo 1. *GIAT: Teknologi Untuk Masyarakat*, 2(1), 69–77.
- Hafizhah, N. N., Meylani, N. I., Andini, N., & Kurnia, R. (2025). Dampak sosial dan psikologis *bullying* pada anak sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 9(6), 1779–1787.
- Hidayat, A., Jalaludin, M., Andhini, D. T., Nuraida, P., Adzkiatunnissa, F., & Rivanty, D. (2025). Transformasi pencegahan *bullying* menuju sekolah ramah anak berbasis *Society 5.0* di SDN Teluklada 2. *Kreatif: Jurnal Pengabdian Masyarakat Nusantara*, 5, 503–515.
- Hidayat, M., Firman, S., & Rizaldi, A. R. (2022). Edukasi pencegahan perundungan pada siswa sekolah Kabupaten Takalar. *Global Adimas: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 56–64.
- Ismohandoyo, A., Artharina, F. P., & Cahyadi, F. (2023). Analisis penggunaan gadget terhadap perilaku siswa sekolah dasar Negeri Kayen 01 Kabupaten Pati. *Cerdas Mendidik*, 2(42), 89–95.
- Iswandi, I., Nasution, S. A., Citrowati, E., Septiana, Y. D., & Salman. (2026). *Cyberbullying* pada anak sekolah dasar: Studi fenomena di era digital. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(1), 191–207. <https://doi.org/10.23969/jp.v11i01.42093>
- Jalilah, S. R. (2022). Analisis dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan fisik dan perubahan perilaku pada anak sekolah dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 28–37.
- Ng, E. D., Yan, J., Chua, X., & Shorey, S. (2020). The effectiveness of educational interventions on traditional *bullying* and *cyberbullying* among adolescents: A systematic review and meta-analysis. *Trauma, Violence, & Abuse*. <https://doi.org/10.1177/1524838020933867>
- Purba, A., Anggraini, D. P., Fatimah, A. E., & Noverita, A. (2025). Edukasi pencegahan *bullying* melalui penguatan empati pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(2), 31–41.
- Purwaningtyas, F. D., Septiana, Y., Aprilia, H., & Candra, G. (2023). Dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan psikologi pada anak sekolah dasar. *Jurnal Psikologi Wijaya Putra*, 4(1), 1–9. <https://doi.org/10.38156/psikowipa.v4i1.84>
- Qi, J., Yan, Y., & Yin, H. (2023). Screen time among school-aged children of aged 6–14: A systematic review. *Global Health Research and Policy*, 8, 12. <https://doi.org/10.1186/s41256-023-00297-z>