



Pengenalan Bagaimana Menjaga Diri Bahaya Bullying Dan Game Online Pada Anak Sekolah Dasar

Mohamad Novaldi Napu¹, Paramita Arsyad², Bayu Dwisetyo³, Rivai Mangumpaus⁴,
Anjas Umasangadji⁵

Program Studi Ners, Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Manado, Indonesia

Article History:

Received: Oktober 12, 2024

Revised: November 20, 2024

Accepted: Desember 02, 2024

Publish : Desember 14, 2024

Keywords: Dangers of Bullying,
Dangers of Game Online

Abstract: The word bullying comes from English, namely from the word bull, which means a bull who likes to butt heads here and there. this term was eventually taken to describe a destructive act. Meanwhile, according to the Big Indonesian Dictionary (KBBI), the term bullying is the equivalent of bullying. Bullying comes from the word runding which means to disturb, constantly bother, make trouble. Bullying means the process, method, act of bullying which can be interpreted as someone who uses force to hurt or intimidate people who are weaker than the perpetrator of the bullying (Sripurwaningsih, 2017). According to Kim et al (Anhar, 2014) online games are games where people can play at the same time via an online communication network (LAN or internet). Young (Andrew, 2017) stated that online games are games that are played online via the internet.

Abstrak

Kata bullying berasal dari bahasa Inggris, yaitu dari kata bull yang berarti banteng yang senang menyeruduk kesana kemari. istilah ini akhirnya diambil untuk menguraikan suatu tindakan destruktif. Sedangkan menurut kamus besar bahasa Indonesia (KBBI) istilah bullying merupakan padanan kata dari perundungan. Perundungan berasal dari kata runding yang memiliki arti mengganggu, mengusik terus-menerus, menyusahkan. Perundungan berarti proses, cara, perbuatan merunding yang dapat diartikan sebagai seseorang yang menggunakan kekuatan untuk menyakiti atau mengintimidasi orang-orang yang lebih lemah dari pelaku perundungan (Sripurwaningsih, 2017). Menurut Kim dkk (Anhar, 2014) game online adalah permainan dimana orang yang dapat bermain pada waktu yang sama melalui jaringan komunikasi online (LAN atau internet). Young (Andrew, 2017) mengungkapkan bahwa game online adalah permainan yang dimainkan secara online via internet.

Kata Kunci : Bahaya Bullying ,Bahaya Game online

1. PENDAHULUAN

Bullying merupakan tindakan pemaksaan secara fisik atau psikologi terhadap seseorang terhadap orang-orang yang lemah biasanya bullying dilakukan oleh seseorang atau kelompok yang merasa senior atau merasa memiliki kekuasaan (Rahman dkk., 2021). Tindakan yang dilakukan secarasengaja menyakiti/mengintimidasiseseorang yang dilakukan oleh pihak yang merasa lebih kuat terhadap pihak yang lemah dengan berbagai macam cara (Putri, 2022). Bullying merupakan tindakan yang tidak terpuji. Bullying dapat terjadi dimanapun, baik dilingkungan sekolah maupun dilingkungan sekitar kita. Sependapat denganhal tersebut, Rahman dkk. (2021) mengatakan bahwa bullying sering terjadi tidaknya pada kalangan remaja tetapi mulai dari taman kanak-kanak sapai pada tataran mahasiswa tingkat univarsitas.

Mahriza et al., (2021, p. 892) mengemukakan bahwa bullying merupakan perilaku kekerasan secara berulang berupa pemaksaan psikologis dan fisik biasanya target yang akan diganggu adalah anak-anak yang lemah. Kemudian, Sakti & Widyastuti (2020, p. 100) menyebutkan bahwa bullying merupakan perilaku yang menyebabkan korban mendapatkan gangguan psikis dan tekanan mental karena sikap agresif yang menyerang korban dilakukan secara berulang ulang. Sejalan dengan pendapat sebelumnya, Pratiwi & Sugito (2022, p. 1409) berpendapat bahwa bullying merupakan suatu tindakan yang sangat merugikan seseorang dengan tujuan untuk mengganggu, menyakiti atau menyerang.

Pada masa remaja, individu akan mengalami ketertarikan akan game online bahkan sampai level yang berlebihan (Pangestu 2022).

Saat ini remaja tidak bisa terlepas dari gedge, penggunaan gedge tidak sebatas untuk komunikasi saja akan tetapi cenderung digunakan untuk mengakses game online. Berdasarkan laporan We Are Social, tercatat sekitar 94,5% pengguna internet berusia 16-64 tahun di Indonesia yang memainkan video game per Januari 2022 (Databoks, 2022).

Game online yang dimainkan berlebihan berdampak negatif terhadap perkembangan emosi sehingga remaja bersifat egois dan kurang bisa mengatur emosi mereka (Sari, 2022). Apabila mendapatkan kekalahan apalagi sampai beruntun maka akan membuat pengguna game online merasa kesal yang perasaan ini nantinya bisa memicu untuk memunculkan perilaku agresif. Untuk perilaku agresif seseorang yang kecanduan game online ada dua hal yaitu agresif fisik yang ditampakkan melalui melempar, memukul, atau menendang seseorang untuk mengekspresikan kemarahannya (Fauziah, 2022).

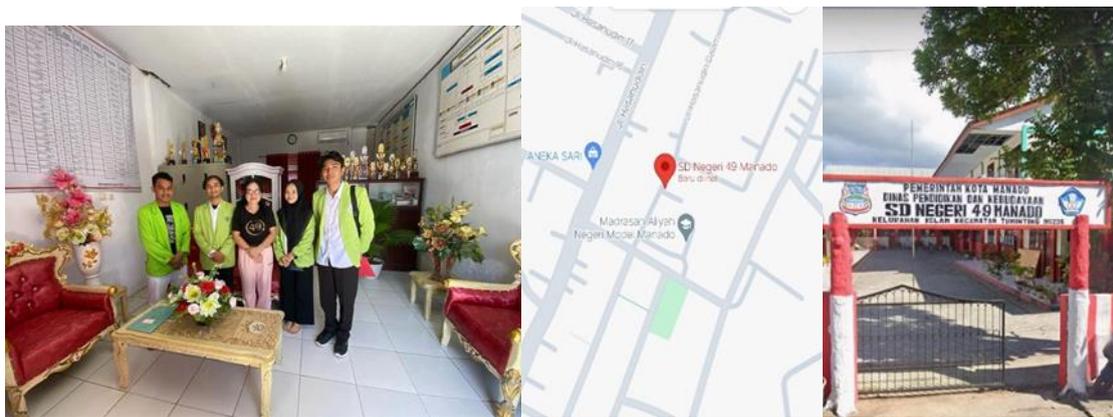
Game online memang menarik, namun memiliki ciri khas yang membuat anak remaja kecanduan bermain game online secara terus menerus sehingga berdampak pada psikologis mereka yang terlalu monoton dan suka berdiam diri ditempat sepi. Kebanyakan anak remaja bermain game online di rumah, seseorang yang bermain game online hanya akan berhenti ketika pergi sekolah, ke kamar mandi, atau ketika makan dan minum. Dalam sehari-hari pemain game online HP dan diam berjam-jam hanya untuk memainkan game online. Memainkan game online sering dilakukan secara berulang-ulang dan terus menerus dengan alasan tantangan dan bersaing dengan teman atau lawan sehingga bisa menjadikan mereka kecanduan akan bermain game (Anjasari, dkk, 2020).

2. METODE PELAKSANAAN

Dalam pelaksanaan pengabdian ini, digunakanlah sebuah sistem edukasi dimana adanya sesi pemberian materi dari beberapa pemateri dan sesi tanya jawab yang dilakukan antara pemateri dan peserta, dan juga adanya penyerahan hadiah kepada para peserta. Kegiatan ini dibagi menjadi tiga tahapan utama, yakni persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi.

a. Tahap Persiapan

Sebelum melakukan pemberian edukasi, kami memilih sekolah dasar yang akan kami jadikan lokasi untuk pemberian edukasi, dan melakukan koordinasi dengan kepala sekolah dasar mengenai ketersediaan pihak sekolah dan para murid agar kami bisa melakukan edukasi. Pada tahap ini kami mendatangi SD Negeri 49 Manado pada tanggal 30 juli 2024 di Jl. Hasanusin Dalam No. 204, Islam, Tuminting, Manado kami melakukan tanya-jawab apakah Kepala Sekolah bersedia untuk menerima kami untuk memberikan edukasi kepada murid sekolah SDN 49 Manado.



Sumber: Dokumentasi Pribadi

b. Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan pelatihan ini dilakukan secara tatap muka. Cara ini dinilai efektif untuk memastikan materi diterima dengan baik oleh para murid sekolah. Selain itu, komunikasi dilakukan secara *real-time* sehingga meningkatkan pemahaman para murid. Kegiatan dilakukan pada tanggal 02 Agustus 2024 disini kami menyampaikan materi tentang pentingnya bahaya bullying, bahaya game online, dan dampak buruk dari bullying dan dampak buruk dari game online. Setelah pemberian materi kami memberikan beberapa kuis berhadiah kepada para siswa dan memberikan hadiah juara kepada 3 siswa yang bisa menjawab pertanyaan paling banyak.

c. Tahap Evaluasi

Pelaksanaan evaluasi pasca edukasi, yang meliputi kuis untuk menilai pemahaman para murid setelah diberikan materi, dan membuat para murid mencontohkan apa saja tindakan yang akan mereka lakukan ketika melihat teman sekolahnya di bully untuk melihat sejauh mana pemahaman para murid atas pemberian materi sebelumnya.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Tahap Persiapan

Kemampuan untuk menjaga diri dari bullying dan bahaya game online, sebagaimana masih ada murid yang masih mengejek satu sama lain dan ada beberapa murid yang hanya terpaku pada ponsel daripada bercengkrama dengan murid yang lain. Ini disebabkan murid yang hanya sekedar tahu dengan bullying dan bahaya game online tapi masih sulit untuk mecegah diri dari dari kedua hal tersebut.

2. Tahap Pelaksanaan

Kegiatan memberikan edukasi bagaimana menjaga diri dari bahaya bullying dan bahaya game online melalui beberapa langkah yang telah dirancang selama tahap pelaksanaan. Langkah-langkah tersebut mencakup:

- a. Pemaparan materi
- b. Diskusi/tanya-jawab tentang materi yang telah diberikan
- c. Penyerahan hadiah



Pemberian materi dan hadiah

3.) Tahap Evaluasi

Di akhir aktivitas, tahap evaluasi dijalankan guna mengukur kesuksesan keseluruhan dari program pelatihan. Kesuksesan pelaksanaan program pendampingan dan pembinaan yang berkesinambungan akan dievaluasi pada fase ini (Pakaya & Wuryandini, 2022).

Kegiatan sukses diadakan walaupun ada sedikit hambatan seperti adanya keributan para siswa saat pemberian materi maupun pembagian hadiah. Terlepas dari itu semua kegiatan berjalan lancar berkat adanya dukungan dari Kepala Sekolah dan staff sekolah dengan menyediakan sarana pada kami dan juga antusias terhadap kegiatan yang kami lakukan

4. KESIMPULAN

Program edukasi yang dilakukan di SD Negeri 49 Manado bertujuan untuk meningkatkan kesadaran murid tentang bahaya bullying dan game online. Kegiatan ini terdiri dari tiga tahap utama: persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi.

Pada tahap persiapan, koordinasi dilakukan dengan pihak sekolah untuk memastikan ketersediaan murid. Pelaksanaan dilakukan secara tatap muka, di mana materi tentang bahaya bullying dan game online disampaikan, diikuti dengan kuis untuk menilai pemahaman murid. Evaluasi dilakukan untuk mengukur keberhasilan program, meskipun terdapat beberapa hambatan seperti keributan di kelas.

Hasil dari kegiatan ini menunjukkan bahwa meskipun murid memiliki pengetahuan tentang bullying dan game online, masih ada tantangan dalam menerapkan pengetahuan tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, penting untuk terus memberikan edukasi dan dukungan agar murid dapat menjaga diri dari kedua bahaya tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Anhar, R. (2014). Hubungan kecanduan game online dengan keterampilan sosial.
- Fatimah, A. S., Hidayat, Y., & Purbayani, R. (2024). Strategi guru dalam mencegah perilaku bullying sejak dini di PAUD Bahrul Ihsan Kawasen. *Jurnal Intisabi*, 1(2), 90–102.
- Nasution, N. B., & Simanullang, Y. R. C. (2024). Pengaruh konseling kelompok dengan teknik problem solving untuk meningkatkan self-awareness pada remaja tentang bahaya kecanduan game online di SMP Negeri 2 Sibolga. *Jurnal Dunia Pendidikan*, 4(2), 816–825.
- Pakaya, L., & Wuryandini, A. R. (2022). Pengelolaan keuangan UMKM dengan SI-APIK. 01, 200–203.
- Patty, E. N. S., & Ardiyati, S. M. (2024). Sosialisasi bahaya kecanduan game online pada santri Pondok Pesantren Al-Ishlahuddiny Kediri Lombok Barat NTB. *Jurnal Pengabdian Sosial*, 1(8), 850–856.
- Ranteallo, R. R., Palamba, A., & Mapandin, A. (2022). Penyuluhan tentang bahaya bullying pada remaja di SMPN 5 Satap Rantebua Sumalu. *Jurnal Pengabdian Kesehatan Promotif*, 1(2), 61–64.
- Siswoko, R. Y., Astriani, D., & Mufidah, A. C. (2023). Hubungan kepribadian extraversion dengan perilaku agresif remaja pengguna game online. *Psycho Aksara: Jurnal Psikologi*, 1(2), 190–197.
- Yulianto, A., Ansori, R. W., Fauzan, A. C., & Izzuddin, A. (2024). Pencegahan tindakan bullying di sekolah dasar melalui kegiatan pondok Ramadan. *Jurnal Indonesia Mengabdi*, 6(1), 61–66.