

Sosialisasi Bahaya *Bullying* dan Upaya Pencegahan *Bullying* Serta Pencegahan *Game Online* Secara Berlebihan di Lingkungan Sekolah pada Siswa/i dan SMK Desa Mulyosari

The socializing of dangers of bullying and the prevention of bullying efforts and the excessive online gaming prevention in the school neighborhood in students and SMK village of mulyosari

Aliyandi A. Lumbu^{*1}, Hesty Rindiani², Retna Ningsih³, Nadzhifa Khairotunisa⁴, Linda Khusnul Khotimah⁵, Elsa Maylani⁶, Dimas Adi Putra⁷, Kabul⁸

¹⁻⁸ Institut Agama Islam Negeri Metro, Indonesia

aliyandilumbu76@gmail.com¹ anismarlita004@gmail.com² solihunbajak@gmail.com³
asiyatusasiyah@gmail.com⁴ nurulsyamsiah561@gmail.com⁵ putraelfaris0216@gmail.com⁶
silviainroatunhasanah@gmail.com⁷ waidatulriskimauliana@gmail.com⁸

Alamat: Jl. Ki Hajar Dewantara, Banjar Rejo, Kec. Batanghari, Kabupaten Lampung Timur

Korespondensi penulis: aliyandilumbu76@gmail.com*

Article History:

Received Agustus 15, 2024;

Revised: Agustus 28, 2024;

Accepted: September 15, 2024;

Online Available: September 17, 2024;

Abstract: *These socializing aims to enhance the mulyosari student's awareness of the dangers of bullying and addiction to online games, and encourage prevention through collaborative education.*

Keywords: *bullying, addiction to online games, prevention.*

Abstrak

Sosialisasi ini bertujuan meningkatkan kesadaran siswa SMK Desa Mulyosari tentang bahaya bullying dan kecanduan game online, serta mendorong pencegahan melalui edukasi kolaboratif.

Kata kunci: Bullying, Kecanduan Game Online, Pencegahan.

1. PENDAHULUAN

Bullying dan kecanduan game online merupakan dua tantangan serius yang dihadapi oleh dunia pendidikan saat ini, termasuk di SMK Desa Mulyosari. Kedua isu ini tidak hanya berdampak pada prestasi akademik siswa, tetapi juga pada kesehatan mental dan sosial mereka. Bullying, yang mencakup berbagai bentuk pelecehan fisik, verbal, dan psikologis, dapat menyebabkan trauma mendalam yang mempengaruhi perkembangan emosi serta kepercayaan diri siswa. Sementara itu, kecanduan game online secara berlebihan dapat menurunkan konsentrasi, mengganggu pola tidur, dan menurunkan minat siswa terhadap aktivitas sosial dan akademis. Oleh karena itu, sosialisasi mengenai bahaya bullying dan upaya pencegahannya, serta edukasi tentang penggunaan game online secara sehat, menjadi kebutuhan mendesak di

lingkungan sekolah (Rokhimah dkk., 2024).

Bullying di sekolah dapat terjadi dalam berbagai bentuk, seperti kekerasan fisik, intimidasi verbal, hingga penyebaran rumor yang merusak reputasi siswa. Fenomena ini sering kali terjadi secara tersembunyi, sehingga guru dan tenaga pendidik perlu memiliki kepekaan khusus untuk mendeteksi tanda-tanda bullying. Dalam kasus yang lebih parah, bullying dapat menyebabkan depresi, kecemasan, bahkan keinginan siswa untuk mengisolasi diri atau meninggalkan sekolah. Dalam konteks ini, sosialisasi bahaya bullying menjadi langkah penting untuk meningkatkan kesadaran semua pihak, baik siswa, guru, maupun orang tua, mengenai dampak negatif yang ditimbulkan dan pentingnya pencegahan sejak dini (Ridho dkk., 2024).

Selain bullying, kecanduan game online secara berlebihan juga menjadi ancaman yang tak kalah serius di kalangan siswa. Dengan perkembangan teknologi dan akses internet yang semakin mudah, siswa sering kali tergoda untuk menghabiskan waktu berjam-jam di depan layar. Penggunaan game online dalam kadar yang tidak terkontrol dapat memicu ketergantungan yang berakibat pada menurunnya performa akademik, berkurangnya interaksi sosial, dan gangguan pola tidur. Siswa yang kecanduan game online juga sering kali mengalami perubahan perilaku, seperti mudah marah, kurangnya minat terhadap aktivitas fisik, dan cenderung mengabaikan tanggung jawab sekolah. Oleh karena itu, sosialisasi mengenai bahaya penggunaan game online secara berlebihan juga menjadi hal yang sangat penting untuk diterapkan di lingkungan sekolah (Fauzi dkk., 2024).

Upaya pencegahan terhadap bullying dan kecanduan game online memerlukan kerjasama yang kuat antara pihak sekolah, siswa, dan orang tua. Program sosialisasi yang berfokus pada edukasi tentang bahaya bullying dan game online, serta penguatan nilai-nilai positif seperti empati, toleransi, dan disiplin diri, perlu diintegrasikan dalam kegiatan sehari-hari di sekolah. Selain itu, pelatihan kepada guru dan staf sekolah untuk mengidentifikasi tanda-tanda awal bullying atau kecanduan game online juga harus menjadi prioritas. Dengan demikian, sekolah dapat menciptakan lingkungan yang aman, nyaman, dan mendukung perkembangan siswa secara holistik (Yulianto dkk., 2024).

Penting untuk dipahami bahwa pencegahan bullying dan penggunaan game online yang berlebihan tidak hanya bertujuan untuk melindungi siswa dari dampak negatif jangka pendek, tetapi juga untuk membentuk generasi muda yang tangguh, bertanggung jawab, dan mampu beradaptasi dalam perkembangan zaman yang semakin kompleks. Sosialisasi dan edukasi yang tepat menjadi fondasi penting dalam menciptakan iklim sekolah yang kondusif bagi pertumbuhan akademis dan psikologis siswa, serta meminimalisir potensi risiko yang dapat menghambat masa depan mereka (Pradana, 2024).

2. METODE

Participatory Action Research (PAR) dalam konteks sosialisasi bahaya bullying dan pencegahan kecanduan game online secara berlebihan di SMK Desa Mulyosari merupakan pendekatan kolaboratif yang melibatkan seluruh pemangku kepentingan sekolah, termasuk siswa, guru, orang tua, dan komunitas lokal. Melalui PAR, setiap pihak berperan aktif dalam proses identifikasi masalah, analisis dampak, serta pengembangan solusi yang tepat untuk mencegah bullying dan kecanduan game online.

Metode ini tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan kesadaran tentang dampak negatif kedua isu tersebut, tetapi juga memberdayakan siswa sebagai agen perubahan dalam menciptakan lingkungan sekolah yang lebih aman dan mendukung. Dengan melibatkan siswa secara langsung dalam pengambilan keputusan, PAR memungkinkan mereka untuk mengembangkan keterampilan kritis, empati, serta tanggung jawab sosial, sehingga upaya pencegahan dapat diterapkan dengan lebih efektif dan berkelanjutan.

Lebih lanjut, Participatory Action Research (PAR) juga memungkinkan terciptanya dialog yang terbuka di antara berbagai pemangku kepentingan, termasuk siswa yang sering kali menjadi korban atau saksi bullying, serta mereka yang terdampak kecanduan game online. Proses partisipatif ini mendorong adanya diskusi yang inklusif, di mana setiap suara didengar dan dihargai. Dengan demikian, pemahaman yang lebih mendalam tentang akar permasalahan dapat diperoleh, sehingga solusi yang dikembangkan menjadi lebih tepat sasaran. Melalui keterlibatan aktif komunitas sekolah, PAR juga berfungsi sebagai wadah pembelajaran bersama yang dinamis.

Guru dapat memanfaatkan hasil dari penelitian partisipatif ini untuk mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih adaptif, sementara orang tua dapat memperkuat peran mereka dalam mendukung anak-anak di rumah. Komunitas lokal pun turut dilibatkan, sehingga upaya pencegahan bullying dan kecanduan game online ini dapat meluas dan berdampak positif di luar lingkungan sekolah. Pada akhirnya, pendekatan PAR di SMK Desa Mulyosari memberikan landasan yang kuat untuk membangun budaya sekolah yang peduli, aman, dan kolaboratif. Dengan menempatkan siswa sebagai agen perubahan, mereka tidak hanya belajar bagaimana melindungi diri sendiri dan orang lain, tetapi juga memahami pentingnya tanggung jawab sosial dalam menciptakan lingkungan yang harmonis dan mendukung perkembangan positif bagi seluruh warga sekolah.

3. HASIL

Bullying Dan Upaya Pencegahan Bullying

Bullying adalah perilaku agresif yang dilakukan secara berulang oleh seseorang atau sekelompok orang dengan tujuan untuk menyakiti, mengintimidasi, atau merendahkan individu lain yang dianggap lebih lemah. Bullying dapat terjadi dalam berbagai bentuk, termasuk fisik, verbal, sosial, maupun melalui media daring (cyberbullying). Dampaknya sangat merugikan bagi korban, baik secara fisik maupun psikologis, seperti menyebabkan trauma, penurunan rasa percaya diri, bahkan depresi. Untuk mencegah bullying, upaya harus dilakukan secara komprehensif dan melibatkan berbagai pihak, termasuk sekolah, keluarga, dan komunitas. (Darmayanti dkk., 2019)

Pengertian bullying menurut berbagai ahli menggaris bawahi kompleksitas dan dampak negatif dari perilaku ini dalam berbagai konteks sosial. Menurut Olweus (1993), bullying adalah bentuk kekerasan yang dilakukan secara sistematis dan berulang oleh seseorang atau sekelompok orang dengan tujuan untuk menyakiti atau mengintimidasi korban yang lebih lemah. Dari perspektif Smith dan Sharp (1994), bullying melibatkan kekuatan yang tidak seimbang antara pelaku dan korban, di mana pelaku menggunakan kekuatan fisik atau sosial untuk mendominasi.

Menurut Rigby (2007), bullying mencakup berbagai bentuk perilaku yang bertujuan untuk menyakiti, merendahkan, atau menyingkirkan seseorang dari kelompok sosial. Berbeda dengan definisi dari Swearer et al. (2010), bullying adalah perilaku agresif yang disengaja dan ditujukan untuk menyebabkan kerugian pada individu lain, yang sering kali dilakukan dalam konteks kekuasaan yang tidak seimbang. Menurut Thornberg (2015), bullying adalah perilaku yang sistematis dan terencana, yang melibatkan pengulangan tindakan agresif yang ditujukan untuk membuat korban merasa terancam atau tidak nyaman. Namun, berdasarkan definisi dari Dan Olweus (1993), bullying juga dapat mencakup aspek psikologis seperti penghinaan atau ejekan yang dilakukan secara berulang.

Dalam pandangan Heinemann (2011), bullying mencakup tindakan yang secara terus-menerus dilakukan untuk menimbulkan efek psikologis yang merugikan bagi korban. Demikian pula, menurut Nansel et al. (2001), bullying adalah perilaku yang menciptakan ketidaknyamanan berulang kali melalui penggunaan kekuatan atau pengaruh secara tidak adil. Menurut Beran dan Li (2005), bullying sering kali melibatkan pelaku yang memiliki kekuasaan atau status lebih tinggi, dan korban yang merasa tertekan secara emosional atau sosial.

Terakhir, dari perspektif Pikas (2010), bullying adalah bentuk kekerasan sosial yang

dilakukan secara sadar dengan tujuan untuk menghancurkan harga diri dan kesejahteraan korban. Definisi-definisi ini menunjukkan bahwa bullying bukan hanya sekadar tindakan fisik, tetapi juga melibatkan aspek psikologis dan sosial yang dapat mempengaruhi kesejahteraan korban dalam jangka panjang.

Di lingkungan sekolah, pencegahan bisa dilakukan dengan menciptakan budaya yang menghargai perbedaan dan mempromosikan nilai-nilai empati serta saling menghormati. Guru dan staf sekolah perlu diberikan pelatihan untuk mengenali tanda-tanda bullying dan cara intervensi yang tepat. Selain itu, program pendidikan karakter dan sosialisasi anti-bullying kepada siswa penting untuk meningkatkan kesadaran dan membangun sikap anti kekerasan. Orang tua juga memiliki peran penting dengan memberikan perhatian lebih pada anak-anak mereka, mendorong komunikasi yang terbuka, serta mengawasi aktivitas sosial dan penggunaan media daring. (Muzdalifah, 2020)

Selain itu, upaya pencegahan bullying dapat diperkuat dengan melibatkan siswa sebagai agen perubahan dalam menciptakan lingkungan yang aman dan inklusif. Program-program seperti peer support, di mana siswa dilatih untuk saling mendukung dan membantu teman yang mengalami bullying, dapat menjadi salah satu langkah efektif. Siswa yang diberi pemahaman mengenai dampak negatif bullying akan lebih peka terhadap perilaku tersebut dan lebih berani melaporkan kejadian bullying kepada pihak sekolah. Pihak sekolah juga harus menerapkan kebijakan anti-bullying yang tegas, termasuk sistem pelaporan yang mudah diakses dan transparan bagi siswa yang menjadi korban atau saksi bullying.

Pendekatan restorative justice juga bisa diterapkan, di mana pelaku bullying diberikan kesempatan untuk memperbaiki kesalahan melalui dialog dan tindakan yang membangun, sehingga tidak hanya fokus pada hukuman, tetapi juga pada pemulihan hubungan. Selain itu, sosialisasi berkelanjutan kepada siswa, guru, dan orang tua perlu dilakukan untuk terus meningkatkan kesadaran akan pentingnya mencegah bullying. Lingkungan yang kolaboratif, di mana semua pihak berperan dalam menciptakan rasa aman dan menghargai satu sama lain, akan sangat membantu dalam menekan angka kejadian bullying di sekolah.

Lebih jauh lagi, pencegahan bullying juga memerlukan pendekatan yang proaktif, seperti mengintegrasikan pendidikan karakter dalam kurikulum sekolah. Mata pelajaran atau kegiatan ekstrakurikuler yang berfokus pada pengembangan empati, kerja sama, dan komunikasi efektif dapat membantu siswa membangun keterampilan sosial yang positif, sehingga mereka mampu mengatasi konflik tanpa kekerasan. Sekolah bisa mengadakan program-program seperti diskusi kelompok, permainan peran (role-playing), dan simulasi situasi untuk memperkuat pemahaman siswa tentang bagaimana mengelola emosi dan

menghadapi perbedaan pendapat secara damai.(Agustina dkk., 2022)

Selain itu, kolaborasi antara sekolah dan komunitas sangat penting dalam mendukung pencegahan bullying. Komunitas lokal, termasuk lembaga swadaya masyarakat (LSM) dan tokoh masyarakat, dapat berperan dalam memberikan edukasi, pelatihan, atau dukungan psikologis bagi siswa yang menjadi korban atau pelaku bullying. Lingkungan yang mendukung dari luar sekolah juga dapat memberikan tekanan positif pada norma sosial, di mana perilaku bullying dianggap tidak dapat diterima secara sosial. Teknologi juga dapat dimanfaatkan untuk mendukung upaya ini, misalnya melalui kampanye media sosial yang mempromosikan anti-bullying dan penggunaan platform digital yang aman.

Dalam era digital, penting untuk memberikan pemahaman kepada siswa tentang etika berkomunikasi di dunia maya serta konsekuensi hukum dari cyberbullying.(Panggabean dkk., 2023) Dengan dukungan teknologi, sosialisasi dan edukasi anti-bullying dapat menjangkau lebih banyak individu secara luas, menciptakan budaya yang lebih sadar dan tanggap terhadap bullying. Upaya pencegahan yang melibatkan seluruh elemen sekolah, keluarga, dan komunitas secara bersama-sama akan memastikan lingkungan yang aman dan positif bagi perkembangan siswa.

Game Online dan Pencegahannya

Game online adalah permainan video yang dimainkan melalui koneksi internet, memungkinkan pemain berinteraksi dengan pemain lain dari berbagai lokasi. Jenis permainan ini mencakup berbagai genre, mulai dari permainan peran (role-playing games), tembak-menembak (shooting games), hingga strategi, dan dapat diakses melalui berbagai perangkat seperti komputer, konsol, atau ponsel pintar.(Agustina dkk., 2022) Meski dapat memberikan hiburan dan pengembangan keterampilan tertentu seperti pemecahan masalah dan kerja sama tim, game online juga memiliki risiko, terutama jika dimainkan secara berlebihan. Dampak negatif yang ditimbulkan dari kecanduan game online termasuk penurunan prestasi akademik, gangguan tidur, kesehatan fisik yang memburuk, serta masalah sosial dan emosional seperti isolasi atau ketidakmampuan mengelola waktu dengan baik.

Game online menurut berbagai ahli mencakup berbagai aspek dari permainan digital yang dimainkan melalui internet. Menurut Juul (2010), game online adalah jenis permainan video yang memungkinkan pemain untuk berinteraksi dengan pemain lain secara langsung melalui jaringan internet, menciptakan pengalaman bermain yang terhubung secara sosial. Sementara itu, Gee (2003) mendefinisikan game online sebagai platform yang menyediakan pengalaman interaktif yang mendalam, di mana pemain tidak hanya bermain melawan komputer, tetapi juga melawan atau berkolaborasi dengan pemain lain dari seluruh dunia.

Menurut Squire (2011), game online menawarkan ruang untuk eksplorasi dan pencapaian, sering kali melibatkan elemen naratif yang kompleks dan mekanisme permainan yang mempromosikan keterlibatan berkelanjutan. Armstrong dan Casement (2001) menambahkan bahwa game online juga dapat menjadi alat pendidikan dan pengembangan keterampilan, karena sering kali melibatkan resolusi masalah dan kerja sama tim. Di sisi lain, Wood (2008) menyoroti bahwa game online dapat mempengaruhi aspek sosial dan psikologis pemain, baik secara positif maupun negatif, tergantung pada konten dan cara permainan dimainkan.

Dari perspektif Anderson dan Dill (2000), game online memiliki potensi untuk mempengaruhi perilaku agresif pemain, karena beberapa game mengandung elemen kekerasan. Dalam pandangan Turkle (2011), game online adalah medium yang memungkinkan pemain untuk mengeksplorasi identitas diri dalam lingkungan virtual, memberikan peluang untuk pengembangan sosial dan emosional.

Furthermore, menurut Vorderer et al. (2004), game online adalah bentuk hiburan yang tidak hanya menawarkan kesenangan, tetapi juga dapat mempengaruhi persepsi pemain terhadap dunia nyata dan interaksi sosial mereka. Dalam kerangka ini, game online dapat dianggap sebagai fenomena multi-faceted yang mempengaruhi berbagai aspek kehidupan pemain, mulai dari hiburan hingga perkembangan keterampilan sosial dan psikologis. Definisi-definisi ini mencerminkan bahwa game online adalah lebih dari sekadar aktivitas rekreasi, tetapi juga memiliki implikasi yang lebih luas bagi interaksi sosial dan perkembangan individu.

Untuk mencegah kecanduan game online, diperlukan pendekatan yang melibatkan kontrol diri dan dukungan dari lingkungan sekitar. Siswa harus diajarkan untuk mengatur waktu bermain dengan baik, dengan menetapkan batasan waktu yang sehat dan seimbang antara bermain game dan aktivitas lainnya, seperti belajar, berolahraga, dan bersosialisasi. (Adiningtiyas, 2017)

Orang tua juga perlu berperan aktif dengan memantau penggunaan teknologi anak-anak mereka, memberikan alternatif kegiatan yang lebih produktif, serta mendiskusikan dampak negatif dari kecanduan game. Di sekolah, pendidikan literasi digital dapat diberikan untuk meningkatkan kesadaran siswa mengenai penggunaan teknologi secara bertanggung jawab. Selain itu, kampanye mengenai keseimbangan antara dunia nyata dan virtual dapat membantu siswa memahami pentingnya mengatur prioritas hidup mereka.

Selain itu, pencegahan kecanduan game online juga dapat dilakukan melalui pembentukan kebiasaan sehat dan pengembangan keterampilan manajemen waktu. Mengintegrasikan kegiatan yang bermanfaat dan menyenangkan di luar game, seperti olahraga,

hobi, atau aktivitas sosial, membantu menciptakan keseimbangan dan mengurangi ketergantungan pada permainan daring. Sekolah dapat memfasilitasi berbagai kegiatan ekstrakurikuler yang menarik dan produktif untuk menarik minat siswa, sehingga mereka memiliki alternatif yang positif untuk menghabiskan waktu. Program edukasi tentang dampak kecanduan game online dan cara mengelola waktu dengan bijaksana juga penting untuk diadakan secara reguler di sekolah.

Dengan melibatkan siswa dalam diskusi tentang efek jangka panjang dari kebiasaan bermain game secara berlebihan dan memberikan strategi coping yang efektif, siswa akan lebih siap untuk membuat keputusan yang bijak mengenai waktu mereka. Kolaborasi antara sekolah, keluarga, dan komunitas dalam pencegahan kecanduan game online sangat penting.

Orang tua dapat bekerja sama dengan pendidik untuk memahami pola permainan anak dan menerapkan strategi pencegahan yang sesuai. Selain itu, dukungan profesional seperti konseling atau terapi bisa menjadi pilihan jika kecanduan sudah mencapai tingkat yang mengganggu kehidupan sehari-hari. Dengan pendekatan yang holistik dan melibatkan semua pihak terkait, upaya untuk mengurangi risiko kecanduan game online dapat menjadi lebih efektif dan berkelanjutan.

Selanjutnya, penting untuk menerapkan strategi pencegahan yang berbasis pada teknologi untuk membantu mengelola waktu bermain game online. Penggunaan aplikasi pengontrol waktu dan filter konten dapat membantu orang tua memantau dan membatasi akses ke permainan tertentu. Dengan menggunakan perangkat lunak pengatur waktu, keluarga dapat menetapkan batasan yang jelas dan memastikan bahwa waktu yang dihabiskan untuk bermain game tidak mengganggu kewajiban akademik atau aktivitas lain yang penting. (Trisnani & Wardani, 2018). Program-program pencegahan di sekolah dapat mencakup pelatihan untuk guru dan konselor mengenai tanda-tanda kecanduan game online serta teknik intervensi yang efektif.

Dengan memahami perilaku dan pola yang menunjukkan potensi kecanduan, pendidik dapat memberikan dukungan yang lebih baik kepada siswa yang mungkin membutuhkan bantuan. Selain itu, pendekatan berbasis komunitas juga dapat memperkuat upaya pencegahan. Komunitas lokal dapat menyelenggarakan acara atau workshop yang mengedukasi tentang penggunaan game online yang sehat dan memberikan platform bagi siswa untuk berbagi pengalaman dan mendapatkan dukungan. (Rohman, 2018). Kegiatan seperti kampanye kesadaran, seminar, atau kelompok dukungan dapat menciptakan lingkungan yang mendukung dan mempromosikan keseimbangan antara dunia nyata dan virtual.

Dengan menggabungkan berbagai metode pencegahan, baik melalui pendidikan,

pengawasan, dukungan komunitas, dan penggunaan teknologi, dapat menciptakan strategi yang komprehensif untuk mengatasi dan mencegah kecanduan game online. Pendekatan ini memastikan bahwa siswa memiliki alat dan dukungan yang mereka butuhkan untuk membuat keputusan yang sehat dan seimbang dalam penggunaan teknologi.

Kegiatan Sosialisasi

Sosialisasi mengenai bahaya bullying dan pencegahan kecanduan game online di SMK Desa Mulyosari tidak hanya melibatkan pihak sekolah, tetapi juga melibatkan komunitas sekolah secara lebih luas, yaitu siswa, guru, dan masyarakat. Berbagai kegiatan sosialisasi, seperti seminar, diskusi kelompok, dan pelatihan, dirancang untuk meningkatkan kesadaran dan memberikan pemahaman yang mendalam mengenai isu-isu ini. Melalui kegiatan ini, diharapkan semua elemen sekolah dapat berkontribusi dalam menciptakan lingkungan yang lebih aman dan mendukung perkembangan siswa secara menyeluruh.

Seminar merupakan salah satu kegiatan utama dalam sosialisasi ini, di mana para siswa dan guru akan mendapatkan pemahaman komprehensif mengenai bahaya bullying dan dampak kecanduan game online. Seminar ini biasanya menghadirkan narasumber yang berpengalaman dalam bidang pendidikan, psikologi anak, serta praktisi yang berkaitan dengan penanganan bullying dan kecanduan teknologi. Dalam seminar tersebut, peserta akan dibekali dengan informasi terkait bentuk-bentuk bullying, baik yang fisik, verbal, maupun digital (cyberbullying), serta bagaimana hal tersebut dapat mempengaruhi kesehatan mental siswa. Pada bagian lain, narasumber juga akan membahas tentang bagaimana game online yang dimainkan secara berlebihan dapat mengganggu keseimbangan hidup siswa, baik dari segi akademik maupun sosial. Dengan pendekatan interaktif, siswa dan guru diberikan kesempatan untuk bertanya, berdiskusi, serta berbagi pengalaman mengenai masalah ini.

Setelah seminar, kegiatan diskusi kelompok diadakan untuk memberikan ruang yang lebih personal dan mendalam bagi siswa dan guru dalam membahas permasalahan bullying dan kecanduan game online. Diskusi ini difasilitasi oleh guru atau tenaga ahli yang sudah dilatih khusus, di mana siswa dibagi ke dalam kelompok-kelompok kecil untuk membahas kasus-kasus nyata yang mungkin pernah mereka alami atau saksikan di lingkungan sekolah. Melalui diskusi kelompok, siswa diajak untuk berpikir kritis tentang dampak bullying terhadap korban dan bagaimana mereka bisa berkontribusi dalam pencegahan bullying. Selain itu, siswa juga akan diajak untuk berbagi pandangan tentang penggunaan game online, bagaimana mengatur waktu bermain, serta pentingnya menyeimbangkan aktivitas digital dengan kegiatan fisik dan sosial. Diskusi kelompok ini tidak hanya menjadi media untuk mendalami materi

seminar, tetapi juga memperkuat rasa empati dan solidaritas antar siswa dalam menciptakan lingkungan sekolah yang lebih aman dan inklusif.

Kegiatan pelatihan yang dirancang bagi siswa dan guru memiliki tujuan jangka panjang, yaitu memberdayakan seluruh komunitas sekolah dalam mencegah dan menangani bullying serta kecanduan game online secara mandiri. Pelatihan bagi guru fokus pada pengenalan metode untuk mendeteksi tanda-tanda awal bullying atau kecanduan teknologi pada siswa. Guru juga diberikan keterampilan untuk menangani kasus bullying dengan pendekatan yang berpusat pada pemulihan korban dan edukasi bagi pelaku. Di sisi lain, siswa mendapatkan pelatihan tentang bagaimana menjadi pemimpin yang peduli terhadap sesama. Mereka diajarkan cara melaporkan tindakan bullying dengan aman, mendukung teman-teman yang menjadi korban, dan menjadi contoh yang baik dalam penggunaan teknologi secara sehat. Pelatihan ini juga mencakup simulasi skenario bullying atau kecanduan game online, sehingga siswa dan guru memiliki gambaran nyata tentang bagaimana menghadapi situasi tersebut di dunia nyata.

Selain itu, keterlibatan komunitas sekolah yang lebih luas, seperti orang tua dan tokoh masyarakat, juga sangat penting dalam sosialisasi ini. Sosialisasi tidak hanya terbatas di dalam lingkungan sekolah, tetapi diperluas dengan melibatkan orang tua melalui seminar keluarga, di mana mereka diberi pemahaman tentang peran mereka dalam mengawasi dan membimbing anak-anak di rumah, terutama dalam hal penggunaan internet dan game online. Dengan adanya keterlibatan seluruh pihak, upaya pencegahan bullying dan kecanduan game online dapat berjalan lebih efektif karena terdapat kesinambungan antara lingkungan sekolah dan rumah dalam menjaga kesejahteraan mental dan fisik siswa.

Secara keseluruhan, seminar, diskusi kelompok, dan pelatihan yang diadakan di SMK Desa Mulyosari merupakan strategi terpadu dalam menumbuhkan kesadaran dan tanggung jawab bersama dalam menghadapi isu bullying dan kecanduan game online. Kegiatan-kegiatan ini tidak hanya berfungsi sebagai media edukasi, tetapi juga sebagai sarana untuk memberdayakan siswa, guru, dan komunitas sekolah dalam menciptakan lingkungan belajar yang lebih aman, sehat, dan produktif.

Monitoring dan Evaluasi Keberhasilan Program

Monitoring dan evaluasi merupakan komponen penting dalam memastikan keberhasilan program sosialisasi bahaya bullying dan pencegahan kecanduan game online di SMK Desa Mulyosari. Setelah program berjalan, sangat penting untuk mengukur sejauh mana tujuan yang telah direncanakan tercapai, serta mengidentifikasi hambatan yang mungkin dihadapi selama pelaksanaan. Monitoring bertujuan untuk mengawasi pelaksanaan kegiatan

secara berkesinambungan, sedangkan evaluasi membantu menilai efektivitas program dan dampaknya terhadap perubahan perilaku siswa, guru, dan komunitas sekolah.

Monitoring program dilakukan secara sistematis dengan melibatkan berbagai pihak yang berkepentingan, seperti guru, konselor, serta komite sekolah. Beberapa indikator yang digunakan untuk mengukur keberhasilan program meliputi tingkat partisipasi siswa dan guru dalam kegiatan sosialisasi, jumlah laporan atau pengaduan terkait bullying sebelum dan sesudah program, serta perilaku siswa dalam penggunaan teknologi, terutama terkait game online. Tim monitoring akan membuat laporan berkala yang mencakup temuan-temuan di lapangan, termasuk tanggapan siswa, kendala dalam pelaksanaan, serta pencapaian target program. Dengan monitoring yang terus-menerus, sekolah dapat memodifikasi program sosialisasi jika ditemukan kelemahan atau ketidakefektifan dalam metode yang digunakan, sehingga program dapat terus disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan situasi sekolah.

Selain itu, evaluasi program dilakukan pada beberapa tahap untuk mendapatkan gambaran menyeluruh mengenai dampak yang dihasilkan. Evaluasi formatif dilakukan selama program berlangsung, bertujuan untuk menilai kualitas pelaksanaan program dan memberikan umpan balik segera yang dapat digunakan untuk perbaikan di tengah pelaksanaan. Sementara itu, evaluasi sumatif dilakukan setelah seluruh rangkaian kegiatan sosialisasi selesai. Evaluasi ini difokuskan pada pencapaian tujuan program secara keseluruhan, seperti penurunan angka bullying di sekolah, peningkatan kesadaran siswa mengenai dampak negatif bullying, serta perubahan kebiasaan siswa dalam bermain game online. Metode yang digunakan dalam evaluasi dapat mencakup kuesioner, wawancara, dan pengamatan langsung terhadap perubahan perilaku siswa dan lingkungan sekolah.

Salah satu aspek penting dari evaluasi adalah pengukuran dampak jangka panjang dari program sosialisasi. Hal ini bisa dilakukan dengan memantau perilaku siswa dalam beberapa bulan atau tahun setelah program berakhir. Misalnya, tim evaluasi dapat meninjau apakah insiden bullying berkurang secara signifikan dan apakah siswa yang sebelumnya kecanduan game online menunjukkan perubahan dalam kebiasaan digital mereka. Evaluasi ini juga menilai apakah siswa dan guru telah mengembangkan keterampilan yang diperlukan untuk menangani bullying dan penggunaan teknologi yang sehat secara mandiri. Dengan demikian, evaluasi bukan hanya menilai hasil jangka pendek, tetapi juga memastikan bahwa dampak positif dari program sosialisasi bertahan dalam jangka panjang.

Partisipasi aktif dari siswa, guru, dan orang tua dalam proses monitoring dan evaluasi juga menjadi kunci keberhasilan. Melibatkan siswa sebagai informan dalam survei atau wawancara dapat memberikan wawasan mendalam tentang efektivitas kegiatan sosialisasi,

serta memahami perspektif mereka mengenai isu bullying dan kecanduan game online. Guru, sebagai pelaksana di lapangan, dapat memberikan umpan balik mengenai bagaimana program diterima oleh siswa, serta tantangan yang mereka hadapi dalam mengimplementasikan langkah-langkah pencegahan. Di sisi lain, partisipasi orang tua dalam evaluasi sangat penting, terutama dalam menilai apakah perubahan perilaku siswa terkait penggunaan game online juga terlihat di rumah.

Secara keseluruhan, monitoring dan evaluasi program sosialisasi ini akan menjadi dasar untuk meningkatkan kualitas dan efektivitas program di masa depan. Berdasarkan temuan dari proses evaluasi, pihak sekolah dapat mengembangkan rekomendasi atau kebijakan yang lebih komprehensif terkait pencegahan bullying dan penggunaan teknologi yang berlebihan. Dengan demikian, program sosialisasi tidak hanya memberikan dampak sesaat, tetapi juga menciptakan perubahan yang berkelanjutan dalam membangun lingkungan sekolah yang aman, mendukung, dan bebas dari kekerasan maupun penyalahgunaan teknologi.

4. DISKUSI

Dalam pembahasan sosialisasi pencegahan program sosialisasi bahaya bullying dan pencegahan kecanduan game online di SMK Desa Mulyosari merupakan langkah penting dalam menciptakan lingkungan sekolah yang aman dan mendukung kesejahteraan siswa. Diskusi ini akan membahas bagaimana kegiatan tersebut mempengaruhi pengetahuan siswa siswi, kebiasaan baru yang terbentuk, serta tantangan yang mungkin dihadapi dalam kesehariannya.

Salah satu aspek penting dari diskusi adalah pengukuran dampak jangka panjang dari program sosialisasi. Hal ini bisa dilakukan dengan memantau perilaku siswa dalam beberapa bulan atau tahun setelah program berakhir. Misalnya, tim diskusi dapat meninjau apakah insiden bullying berkurang secara signifikan dan apakah siswa yang sebelumnya kecanduan game online menunjukkan perubahan dalam kebiasaan digital mereka. Diskusi ini juga menilai apakah siswa dan guru telah mengembangkan keterampilan yang diperlukan untuk menangani bullying dan penggunaan teknologi yang sehat secara mandiri. Dengan demikian, diskusi bukan hanya menilai hasil jangka pendek, tetapi juga memastikan bahwa dampak positif dari program sosialisasi bertahan dalam jangka panjang.

Partisipasi aktif dari siswa, guru, dan orang tua dalam proses monitoring dan evaluasi juga menjadi kunci keberhasilan. Melibatkan siswa sebagai informan dalam survei atau wawancara dapat memberikan wawasan mendalam tentang efektivitas kegiatan sosialisasi, serta memahami perspektif mereka mengenai isu bullying dan kecanduan game online. Guru,

sebagai pelaksana di lapangan, dapat memberikan umpan balik mengenai bagaimana program diterima oleh siswa, serta tantangan yang mereka hadapi dalam mengimplementasikan langkah-langkah pencegahan. Di sisi lain, partisipasi orang tua dalam diskusi sangat penting, terutama dalam menilai apakah perubahan perilaku siswa terkait penggunaan game online juga terlihat di rumah.

Secara keseluruhan, monitoring dan evaluasi program sosialisasi ini akan menjadi dasar untuk meningkatkan kualitas dan efektivitas program di masa depan. Berdasarkan temuan dari proses diskusi, pihak sekolah dapat mengembangkan rekomendasi atau kebijakan yang lebih komprehensif terkait pencegahan bullying dan penggunaan teknologi yang berlebihan. Dengan demikian, program sosialisasi tidak hanya memberikan dampak sesaat, tetapi juga menciptakan perubahan yang berkelanjutan dalam membangun lingkungan sekolah yang aman, mendukung, dan bebas dari kekerasan maupun penyalahgunaan teknologi.

5. KESIMPULAN

Kesimpulannya, program sosialisasi bahaya bullying dan pencegahan kecanduan game online di SMK Desa Mulyosari merupakan langkah penting dalam menciptakan lingkungan sekolah yang aman dan mendukung kesejahteraan siswa. Bullying yang terjadi dalam berbagai bentuk, baik fisik, verbal, maupun digital, memiliki dampak yang serius terhadap perkembangan psikologis dan sosial siswa. Dengan adanya sosialisasi yang melibatkan seluruh elemen sekolah, mulai dari siswa, guru, hingga orang tua, diharapkan kesadaran akan bahaya bullying dapat meningkat sehingga perilaku tersebut dapat dicegah secara efektif.

Selain itu, dengan semakin maraknya penggunaan teknologi dan akses internet di kalangan siswa, kecanduan game online telah menjadi masalah yang signifikan. Kegiatan sosialisasi tidak hanya memberikan pemahaman mengenai dampak negatif kecanduan game online, tetapi juga memberikan alternatif aktivitas positif yang dapat menggantikan ketergantungan terhadap teknologi. Upaya edukasi yang menyeluruh tentang manajemen waktu dan penggunaan teknologi yang sehat merupakan langkah penting untuk membantu siswa menyeimbangkan kehidupan akademik, sosial, dan pribadi mereka.

Program ini menunjukkan bahwa pencegahan bullying dan kecanduan game online memerlukan kerja sama dari semua pihak. Monitoring dan evaluasi yang berkesinambungan juga penting untuk memastikan keberhasilan dan dampak jangka panjang dari program sosialisasi ini. Dengan pendekatan yang kolaboratif dan partisipatif, diharapkan lingkungan sekolah di SMK Desa Mulyosari menjadi tempat yang lebih positif, inklusif, dan kondusif bagi perkembangan siswa baik secara akademik maupun psikologis.

PENGAKUAN/ACKNOWLEDGEMENTS

Dengan penuh rasa syukur, penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada rekan-rekan, para guru, staf sekolah, serta pihak lembaga terkait yang telah memberikan kontribusi luar biasa dalam mendukung terlaksananya program sosialisasi ini. Secara khusus, penulis berterima kasih kepada SMK Desa Mulyosari yang telah menyediakan ruang dan waktu untuk melaksanakan kegiatan ini, serta kepada para narasumber dan fasilitator yang telah berbagi pengetahuan dan pengalaman berharga. Tak lupa, terima kasih juga disampaikan kepada orang tua siswa dan komunitas lokal atas dukungan serta partisipasi aktif mereka dalam mendorong kesuksesan program ini. Kontribusi dan kerja sama dari semua pihak merupakan kunci tercapainya tujuan yang kita harapkan bersama.

REFERENSI

- Adiningtiyas, S. W. (2017). Peran guru dalam mengatasi kecanduan game online. *KOPASTA: Journal of the Counseling Guidance Study Program*, 4(1).
- Agustina, N. W., Murtana, A., & Handayani, S. (2022). Pendampingan siswa dalam upaya pencegahan bullying di sekolah. *Jurnal Peduli Masyarakat*, 4(4), 597–602.
- Darmayanti, K. K. H., Kurniawati, F., & Situmorang, D. D. B. (2019). Bullying di sekolah: Pengertian, dampak, pembagian dan cara menanggulangnya. *Pedagogia*, 17(1), 55–66.
- Fauzi, T., Ferdian, L., & Intania, N. (2024). Kajian Perlindungan Terhadap Perempuan dan Anak Serta Pencegahan Terhadap Bullying. *Jurnal Lentera Pedagogi*, 8(1), 9–17.
- Muzdalifah, M. (2020). Bullying. *Al-Mahyra: Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan Islam*, 1(1), 50–65.
- Panggabean, H., Situmeang, D., & Simangunsong, R. (2023). Waspada tindakan bullying dan dampak terhadap dunia pendidikan. *Jpm-Unita (Jurnal Pengabdian Masyarakat)*, 1(1), 9–16.
- Pradana, C. D. E. (2024). Pengertian Tindakan Bullying, Penyebab, Efek, Pencegahan dan Solusi. *Jurnal Syntax Admiration*, 5(3), 884–898.
- Ridho, Z., Ramadani, O., Ikhsan, M., A'izza, S. S., Amenda, A., Syukra, S. A. R., Allifa, D., Afrinaldo, A., Kalda, S., & Puspita, S. B. (2024). Implementasi Program PELITA: Sosialisasi dan Pencegahan Cyber Bullying melalui Literasi. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*, 2(7), 2549–2561.
- Rohman, K. (2018). Agresifitas Anak Kecanduan Game Online. *Martabat*, 2(1), 155–172.
- Rokhimah, Z., Fatmawati, D. A., Pramana, D. I., & Nugraha, F. (2024). Edukasi Penggunaan Gawai Berlebih pada Anak Sebagai Upaya Pencegahan Cyberbullying di Desa Banyuurip. *SANDIMAS: Seminar Nasional Pengabdian kepada Masyarakat*, 1(1), 773–778. <https://prosiding.umk.ac.id/index.php/sandimas/article/view/264>

- Trisnani, R. P., & Wardani, S. Y. (2018). *STOP KECANDUAN GAME ONLINE Mengenal Dampak Ketergantungan pada Game Online serta Cara Mengurangnya*. Unipma Press.
- 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.