

## Edukasi *Bullying* dan Bahaya Penggunaan *Gadget* Melalui Program *Smart* pada Remaja

### *Bullying Education and the Dangers of Gadget Use Through the Smart Program for Teenagers*

Sri Rezeki\*<sup>1</sup>, Erin Padilla Siregar<sup>2</sup>, Amelia Erawaty Siregar<sup>3</sup>  
STIKes Mitra Husada Medan, Indonesia<sup>1,2,3</sup>

Alamat: Jl. Pintu Air IV Jl. Ps. VIII No.Kel, Kwala Bekala, Kec. Medan Johor, Kota Medan,  
Sumatera Utara 20142

Korespondensi Penulis : [srirejeki64044@gmail.com](mailto:srirejeki64044@gmail.com)\*

#### Article History:

Received: April 19, 2024;

Revised: Mei 26, 2024;

Accepted: Juni 27, 2024;

Published: Juni 30, 2024

**Keywords:** Social Media,  
Bulling Incidents

*Abstract. Cyberbullying is an action intended to embarrass, intimidate, spread ugliness and hatred in cyber media. One of the cyber media is social media ask.fm. Cyberbullying often occurs in teenagers, this can affect the emotions of teenagers who are still quite unstable in controlling their emotions. In this research, the problem formulated is whether there is an influence of cyberbullying on social media ask.fm on the emotional development of teenagers. The aim of this research is to determine the effect of cyberbullying on ask.fm social media on adolescent emotional disorders. The research method used is a survey research method using a questionnaire as a data collection instrument. The catharsis theory used in this research states that catharsis is a clearing of emotional conflict within oneself through talking about it and the deindividuation theory states that there is a feeling of loss of personal identity and the emergence of anonymity in the group. The anonymous feature on ask.fm social media provides opportunities for perpetrators to carry out cyberbullying on ask.fm. The sample in this study was 30 students, who had been victims and perpetrators of cyberbullying. Hypothesis testing shows  $T_{count} \geq T_{table}$  ( $3.049 \geq 1.660$ ) so that  $H_0$  is rejected and  $H_a$  is accepted, so this means that these two variables have a significant influence. This research showed that teenagers dared to carry out attacks only through the social media ask.fm, with anonymous facilities that made it easy for the perpetrators to express all their frustration without their identities being known. And as victims, teenagers generally reject it by responding emotionally.*

#### Abstrak.

Cyberbullying adalah tindakan yang dimaksudkan untuk memermalukan, mengintimidasi, menyebar keburukan dan kebencian di media cyber. Salah satu media cyber adalah media sosial ask.fm. Cyberbullying banyak terjadi pada remaja, hal ini dapat berpengaruh terhadap emosi remaja yang masih cukup labil dalam mengontrol emosi dalam dirinya. Pada penelitian ini masalah yang dirumuskan yakni adakah pengaruh cyberbullying di Media Sosial ask.fm terhadap perkembangan emosi remaja. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh cyberbullying di Media Sosial ask.fm terhadap gangguan emosi remaja. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian survey dengan menggunakan kuesioner sebagai instrumen pengumpulan datanya. Teori katarsis yang digunakan dalam penelitian ini menyatakan bahwa katarsis adalah suatu pembersihan konflik emosional dalam diri melalui berbicara tentangnya dan teori deindividuasi yang menyatakan bahwa suatu perasaan hilangnya identitas pribadi dan munculnya anonimitas dalam kelompok. Dengan adanya fitur anonim di media sosial ask.fm memberikan peluang bagi para pelaku dalam melakukan cyberbullying di ask.fm. Sampel pada penelitian ini sebanyak 30 siswa, yang pernah menjadi korban serta pelaku dalam tindakan cyberbullying. Pengujian hipotesis menunjukkan  $T_{hitung} \geq T_{tabel}$  ( $3.049 \geq 1.660$ ) sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, Jadi artinya kedua variabel tersebut mempunyai pengaruh yang signifikan. Penelitian ini menghasilkan bahwa remaja berani melakukan penyerangan hanya melalui media sosial ask.fm, dengan fasilitas anonim yang membuat para pelaku mudah mengekspresikan segala

*kekesalannya tanpa diketahui identitas nya. Dan sebagai korbannya para remaja rata-rata melakukan penolakan dengan menanggapi secara emosi.*

*Kata Kunci : Media Sosial, Kejadian Bulling*

## **1. PENDAHULUAN**

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi saat ini semakin pesat 4 teknologi telah menjadi kebutuhan penting di dunia saat ini. Berbagai Kemudahan dalam menjalani kehidupan di dapat setelah menempuh teknologi ( Handayani 2023)

*Gadget* merupakan teknologi yang sangat populer sekarang ini, orang dewasa maupun anak-anak menggunakan *gadget*. Dimana banyak produk-produk *gadget* yang menjadikan anak-anak sebagai target pasar mereka dan anak-anak kini telah menjadi konsumen aktif pengguna *gadget*. (Chusna, 2017) *Gadget* adalah sebuah istilah dalam bahasa Inggris yang mengartikan sebuah alat elektronik kecil dengan berbagai macam fungsi khusus. *Gadget* (Bahasa Indonesia: acang) adalah suatu istilah yang berasal dari bahasa Inggris untuk merujuk pada suatu peranti atau instrumen yang memiliki tujuan dan fungsi praktis spesifik yang berguna yang umumnya diberikan terhadap sesuatu yang baru.

Anak-anak sangat menikmati keasikan dalam menggunakan *smartphone* dalam kegiatan anak sehari-hari baik itu di rumah, lingkungan sekolah dan juga lingkungan bermain anak, sehingga sebagian anak cenderung merasa asik menikmati *gadget* yang dimilikinya (Santoso, 2023). Bahkan anak-anak lebih asik dengan *gadget* daripada mendengarkan perintah orang tua. Selain itu seringkali ada yang marah jika diperintah oleh orang tua. Itulah salah satu bentuk kecanduan anak-anak terhadap *gadget* yang dimiliki. Memberikan *gadget* pada anak tanpa adanya pengawasan orang dewasa atau orang yang lebih tua memang akan cenderung menimbulkan beberapa dampak negatif.

Kasus diatas telah memberikan sedikit dampak *gadget* pada kesehatan fisik bahkan mental anak. Mulai dari merusak penglihatan hingga anak mengalami gangguan kejiwaan yang parah. Jika anak tidak di dampingi orang tua saat bermain *gadget* maka akan semakin memperparah keadaan anak, bermain boleh namun jangan biarkan anak berlarut-larut dalam permainan sampai berdampak pada diri anak itu sendiri. (Warisyah, 2015) *Gadget* merupakan alat elektronik yang digunakan sebagai media informasi, media belajar dan sebagai hiburan. Manfaat *gadget* lainnya yaitu dapat tersambung dengan internet. Siswa sekolah dasar sudah mengenal fungsi internet. Sehingga banyak siswa sekolah dasar yang menyalahgunakan penggunaan internet untuk hal negatif. Sehingga siswa harus selalu dalam pengawasan orang tua. Orang tua memberikan *gadget* pada anaknya dengan tujuan untuk mengenalkan games pada anaknya (Utaminingsih, 2023). Dibanding dengan orang dewasa yang baru mengenal

*gadget*, anak lebih cepat menguasai *gadget* dari pada orang dewasa. Bahkan orang tua mereka belum tentu dapat mengoperasikan *gadget* yang mereka miliki

Program SMART juga menekankan pentingnya sikap empati dan toleransi antara sesama anak. Aktivitas-aktivitas ramah anak akan diadakan secara rutin, seperti diskusi kelompok, permainan kolaboratif, dan ceramah mengenai pentingnya menghormati perbedaan. Hal ini bertujuan untuk membentuk karakter anak-anak yang peduli dan tidak mudah terpengaruh oleh perilaku negatif.

Dengan melakukan sosialisasi, membimbing, dan memberikan aktivitas yang ramah anak, program ini berharap dapat menciptakan lingkungan sekolah yang unggul dan bebas *bullying*. Dengan adanya pendidikan yang menyeluruh mengenai bahaya penggunaan *gadget* dan dukungandari semua pihak terkait, anak-anak diharapkan dapat tumbuh dengan baik, memiliki kualitas hubungan sosial yang sehat, serta mampu menghadapi tantangan di era digital dengan bijak.

## 2. METODE PELAKSANAAN

**Survey** : Pengabdian melakukan survei untuk melihat masalah masyarakat dan menganalisis keadaan di Desa Kuala Lama Kec. Pantai Cermin Kab. Deli Serdang Tahun 2023, survei dilakukan pada Februari 2023.

**Persiapan** : Pengabdian menyiapkan materi teori tentang bulling dan bahaya penggunaan gadget melalui program SMART. Pengabdian juga menyiapkan Proyektor Infocus untuk mendukung kegiatan pengabdian. Selain itu, persiapan dilakukan untuk pengenalan program SMART untuk bulling dan bahaya penggunaan gadget.

**Pelaksanaan** : Melakukan kegiatan Edukasi Bulling Dan Bahaya Penggunaan Gadget Melalui Program Smart Pada Remaja.

**Evaluasi** : Upaya ini bertujuan untuk menilai peningkatan pengetahuan dan sikap masyarakat Desa Kuala Lama Kec. Pantai Cermin melalui pelaksanaan pre-test dan post-test. Tujuan dari upaya ini adalah untuk memberikan penilaian objektif terhadap pengukuran pengetahuan, sikap, dan keterampilan masyarakat Desa Kuala Lama Kec. Pantai Cermin setelah materi dan pelatihan telah diberikan.

### Hasil Kegiatan

Hasil dari kegiatan pengabdian masyarakat ini, berdasarkan pengamatan langsung dan wawancara yang dilakukan selama kegiatan, adalah sebagai berikut:

- a. Peningkatan pengetahuan dan pemahaman remaja tentang bulling dan bahaya penggunaan gadget
- b. Peningkatan kemampuan remaja melalui program SMART tentang bulling dan bahaya penggunaan gadget

### **3. PEMBAHASAN**

Di Kantor Desa Kuala Lama Kec. Pantai Cermin pada tanggal 22 Maret 2023, Program Pengabdian Kepada Masyarakat dimulai. Jumlah peserta kegiatan adalah dua puluh orang, terdiri dari remaja.

Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk meningkatkan pengetahuan dan pemahaman masyarakat tentang edukasi bulling dan bahaya penggunaan gadget. Pilihan lokasi pengabdian berdasarkan temuan di mana ada 50% remaja di Desa Kuala Lama Kec. Pantai Cermin, yang berarti pemilihan lokasi sesuai dengan tujuan. Kriteria umur peserta pengabdian terdiri dari rentang usia 12 hingga 17 tahun. Penggunaan *gadget* pada anak banyak berpengaruh terhadap perkembangan social anak seperti contohnya anak menonton konten yang ada unsur kekerasannya, jika disalah gunakan sang anak akan mempraktekkan kepada teman-temannya dan anak akan menjadi sedikit arogan.

Dalam pengabdian ini, instrumen yang digunakan adalah kuesioner pre-test dan post-test dengan pertanyaan yang sama. Tujuan dari kuesioner ini adalah untuk mendapatkan pemahaman dan pengetahuan yang lebih baik tentang materi yang disampaikan oleh kedua pembicara. Peserta diberi sepuluh pernyataan, di mana mereka hanya perlu menulis di antara mereka dengan pilihan jawaban benar atau salah. Hasil pretest menunjukkan bahwa sebagian besar peserta menjawab dengan jawaban yang salah, dengan nilai rata-rata 35; hasil posttest menunjukkan peningkatan pengetahuan, dengan nilai rata-rata 80. Semua peserta, termasuk ketua dan anggota pengabdian, melakukan edukasi bulling dan bahaya penggunaan gadget (terdapat peningkatan nilai sebesar 45 antara nilai pre-test dan post-test).

Pelatihan dan pendidikan sangat penting untuk meningkatkan kualitas hidup setiap orang, karena setiap orang berhak atas kualitas hidup yang lebih baik terkait kesehatan. Oleh karena itu, penting bagi orang-orang untuk belajar tentang apa itu sehat dan sakit. acara pengabdian kepada masyarakat yang bertema "EDUKASI BULLING DAN BAHAYA PENGGUNAAN GADGET"

#### 4. KESIMPULAN

Sebagai kesimpulan dari pengabdian kepada masyarakat menunjukkan bahwa remaja di Desa Kuala Lama Kec. Pantai Cermin dari berbagai latar belakang mulai dari pendidikan, usia, dan pekerjaan mengikuti kegiatan ini. Oleh karena itu, diharapkan bahwa kegiatan ini akan memberikan pengetahuan kepada remaja di Desa Kuala Lama Kec. Pantai Cermin tentang Edukasi Bulling Dan Bahaya Penggunaan Gadget.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

“Penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada **STIKes Mitra Husada Medan** atas bantuan finansial yang diberikan dalam penelitian ini. Kontribusi tersebut memungkinkan penulis untuk mengumpulkan data dan menganalisis temuan yang telah disajikan dalam artikel ini. Penelitian ini tidak akan berhasil tanpa dukungan dari **STIKes Mitra Husada Medan**.

**Ucapan terima kasih** yang disertakan dalam sebuah jurnal ilmiah tidak hanya sekedar formalitas, namun juga menjadi cara yang baik untuk menghargai kontribusi para pihak terkait dalam kesuksesan penelitian. Dengan menyampaikan **ucapan terima kasih** yang tepat dan lugas, diharapkan hubungan baik antara peneliti dan pihak lain dapat terjaga dan terus berkembang di masa mendatang.

#### REFERENSI

- Abdullah, N. (2013). Meminimalisasi bullying di sekolah. Klaten: UNWIDHA.
- Alika, H.I. (2012). Bullying as a correlate of dropout from school among adolescent. Education, Vol. 132 No. 3. <http://www.projectinnovation.biz/education.html>.
- Baihaqy Azro Hidayat, Ismi Khoiriyah Maha, Romaito Hasanah Turnip, S. Y. B. (2017). The Impact of using Gadgets on Children. Journal of Depression and Anxiety, 2(1), 211-217. <https://doi.org/10.4172/2167-1044.1000296>
- Chusna, P. A. (2017). Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak. Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Sosial Keagamaan, 17 (2), 315–330.
- Fathoni, A. R. (2017). Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini. <http://Www.Artikelcakep.Top/2017/10/Pengaruhgadget-Terhadap-PerkembangananakArtikelcakep.Html>.
- Glew, Rivara, & Freudtner. (2000). Children hurting children. Pediatrics Review. 183-190. [http://dev.cjcenter.org/\\_files/cvi/BullyHealthfinal.pdf](http://dev.cjcenter.org/_files/cvi/BullyHealthfinal.pdf).

- Handayani, R., Rondli, W. S., & Azman, M. N. A. (2023). Visual Process of Nature View from Image Expression of Children in Wotan Village. *ARTiES: International Journal of Arts and Technology in Elementary* <https://doi.org/10.24176/arties.v1i1.11488> School, 1(1), 22–28.
- Kurniawati, L., & Utama, A. A. U. (2022). DAMPAK PENGGUNAAN MEDIA SOSIAL YOUTUBE TERHADAP PERILAKU NEGATIF ANAK (Studi Kasus pada SDN 2 SUMBAWA). *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 6(2), 2585–2592. <https://doi.org/10.36312/jime.v8i2.3161>
- Latifah, F. (2012). Hubungan Karakterisrik Anak Usia Sekolah dengan Kejadian Bullying Di Sekolah Dasar X di Bogor. Skripsi: Universitas Indonesia
- Rigby, K. (2007). *Bullying in schools*. Australia: Acer Press
- Sampson, R. (2012). *Bullying in school*. U.S: COPS.
- Santoso, D. A. (2023). Analysis of Critical Thinking and Self-regulation in Blended Method, Module-aided, Problem-Based Learning. *DIDAKTIKA: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 6(2), 145–152. <https://doi.org/10.21831/didaktika.v6i2.65540>
- Silvia, M.A.,Pereira, B., Mendonca, D.,Nunes, B.& Oliveira, W.A. (2013). The Involvement of Girls and Boys with Bullying: an Analysis of Gender Differences. *International Journal of Environmental Research and Public Health* ISSN 1660-4601. [www.mdpi.com/journal/ijerph](http://www.mdpi.com/journal/ijerph), 10, 6820-6831 111 Vol. 01, No. 01, Januari, 2024, pp. 103 - 112
- Susanti, E., Dwi Ardianti, S., & Agung Santoso, D. (2023). PENINGKATAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA KELAS V DENGAN MODEL PEMBELAJARAN CREATIVE PROBLEM SOLVING. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 2416–2425. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.987>
- Umiatun, H., Fajrie, N., & Rondli, W. S. (2023). IMPLEMENTATION OF LOCAL WISDOM-BASED SCHOOL THROUGH DANCE EXTRACURRICULAR IN THE NGREKSO BUWONO DANCE. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 9(2), 156. <https://doi.org/10.30870/jpsd.v9i2.21277>
- Utaminingsih, S., Putri, J., Rondli, W. S., Fathurohman, I., & Hariyadi, A. (2023). Project P5: How is assistance in implementing the independent curriculum in elementary schools? *Jurnal Inovasi Dan Pengembangan Hasil Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 73–79. <https://doi.org/10.61650/jip-dimas.v1i2.229>
- Warisyah, Y. (2015). Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Pentingnya “Pendampingan Dialogis” Orang Tua Dalam Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 2016 (November 2015),130–138. <http://Seminar.Umpo.Ac.Id/Index.Php/Semnasdik2015/Article/Download/212/213>
- Wiyani, N. A. (2012). *Save our children from school bullying*. Yogyakarta: AR-RUZZ Media.