

GERAKAN ANTI BULLYING DI ERA DIGITAL “MEMBANGUN KARAKTER ANAK BANGSA DARI KOTA SORONG KOTA SORONG”

Anti-Bullying Movement in the Digital Era: Building the Character of the Nation's Children from Sorong City

Adolfina Putnarubun¹, Roberthair Suripatty², Arce Yulita Ferdinandus³, Yulian Hahumahu⁴, Iyonna Jermina Salakay⁵, Warham Rasidiaq⁶, Mailani⁷, Chelsea A. H. S. Klau⁸, Felisia Pallulungaw⁹, Adolina Samderubun¹⁰, Hari Jamaludin¹¹, Aristoubolos Isir¹²

^{1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12}Universitas Victory Sorong, Indonesia

Email: adolfinaputnarubun87@gmail.com

Abstract

The development of digital technology provides various opportunities for children and adolescents to access information, communicate, learn, and build social relationships. However, digital development also presents challenges in the form of bullying and cyberbullying, which may affect children's character development and social life. This Community Service Program aimed to improve children's and adolescents' understanding of bullying and cyberbullying, develop character values such as love, empathy, responsibility, and respect for others, and strengthen digital literacy and social media ethics. The activity was conducted at Bukit Hermon Orphanage in Sorong City using a community education approach through socialization and training. The methods included interactive presentations, discussions, case simulations, educational games, and anti-bullying action commitments. The implementation results indicate that interactive learning provided participants with opportunities to identify various forms of bullying, understand its impacts, distinguish jokes from bullying behavior, and recognize the importance of responsible digital media use. The activity also encouraged participants to develop empathy, respect others, reject bullying behavior, and commit themselves to creating a safe and bullying-free environment. This activity demonstrates that character education integrated with digital literacy can serve as a preventive strategy for developing a safe, inclusive, and ethical environment for children and adolescents.

Keywords: *bullying, cyberbullying, character, digital literacy, children and adolescents, Sorong City*

Abstrak

Perkembangan teknologi digital memberikan berbagai kemudahan bagi anak dan remaja dalam memperoleh informasi, berkomunikasi, belajar, dan membangun relasi sosial. Namun, perkembangan tersebut juga menghadirkan tantangan berupa bullying dan cyberbullying yang dapat berdampak terhadap pembentukan karakter dan kehidupan sosial anak. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman anak dan remaja mengenai bullying dan cyberbullying, membangun karakter kasih, empati, tanggung jawab, penghargaan terhadap sesama, serta meningkatkan literasi digital dan etika bermedia sosial. Kegiatan dilaksanakan di Panti Asuhan Bukit Hermon Kota Sorong dengan pendekatan pendidikan masyarakat melalui sosialisasi dan pelatihan. Metode kegiatan meliputi penyampaian materi, diskusi interaktif, simulasi kasus, permainan edukatif, dan komitmen aksi anti-bullying. Hasil pelaksanaan menunjukkan bahwa pendekatan interaktif memberikan ruang bagi peserta untuk mengenali bentuk-bentuk bullying, memahami dampaknya, membedakan perilaku

bercanda dengan tindakan perundungan, serta memahami pentingnya penggunaan media digital secara bijak dan bertanggung jawab. Kegiatan juga mendorong peserta untuk mengembangkan sikap empati, menghargai sesama, berani menolak tindakan bullying, dan membangun komitmen untuk menciptakan lingkungan yang aman dan bebas bullying. Kegiatan ini menunjukkan bahwa pendidikan karakter yang dipadukan dengan literasi digital dapat menjadi salah satu strategi preventif dalam membangun lingkungan anak dan remaja yang aman, inklusif, dan beretika.

Kata kunci: *bullying, cyberbullying, karakter, literasi digital, anak dan remaja, Kota Sorong*

PENDAHULUAN

Transformasi digital telah mengubah pola interaksi sosial masyarakat, termasuk anak-anak dan remaja. Internet, media sosial, aplikasi komunikasi, permainan daring, dan berbagai platform digital memberikan kesempatan yang luas bagi generasi muda untuk memperoleh informasi, belajar, berkomunikasi, dan membangun jejaring sosial. Di sisi lain, perkembangan teknologi digital juga menghadirkan berbagai persoalan sosial, salah satunya bullying dan cyberbullying.

Bullying merupakan perilaku agresif yang dilakukan secara sengaja dan berulang terhadap individu yang dipandang lebih lemah. Bullying dapat berbentuk fisik, verbal, sosial, maupun psikologis. Dalam perkembangan teknologi, tindakan tersebut dapat berlangsung melalui media digital dan berkembang menjadi cyberbullying melalui media sosial, aplikasi pesan instan, forum daring, permainan daring, dan berbagai platform digital lainnya.

Persoalan bullying tidak hanya berhubungan dengan pelaku dan korban, tetapi juga berkaitan dengan pembentukan karakter anak dan remaja. Penggunaan teknologi tanpa disertai pengendalian diri, empati, tanggung jawab, dan etika komunikasi dapat menjadikan ruang digital sebagai tempat munculnya penghinaan, pengucilan, ancaman, penyebaran informasi yang merugikan, dan kekerasan verbal.

Lickona menempatkan karakter sebagai aspek penting dalam kehidupan seseorang yang berkaitan dengan pengetahuan moral, perasaan moral, dan tindakan moral. Dengan demikian, pendidikan karakter tidak cukup hanya memberikan pengetahuan mengenai perilaku baik, tetapi perlu mendorong seseorang untuk memiliki kemauan dan kemampuan menerapkan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam konteks Kota Sorong, anak dan remaja merupakan bagian penting dalam pembangunan sumber daya manusia. Oleh karena itu, penguatan karakter perlu dilakukan sejak dini melalui keterlibatan berbagai pihak, termasuk keluarga, sekolah, gereja, perguruan tinggi, lembaga sosial, dan lingkungan masyarakat.

Panti Asuhan Bukit Hermon Kota Sorong merupakan salah satu lingkungan pengasuhan yang memiliki peran dalam perlindungan, pendidikan, pembinaan, dan pembentukan karakter anak. Kondisi tersebut menjadi dasar pemilihan Panti Asuhan Bukit Hermon sebagai mitra kegiatan PkM.

Permasalahan prioritas meliputi rendahnya pemahaman mengenai bullying dan cyberbullying, kurangnya kesadaran mengenai dampak bullying, belum optimalnya penerapan etika digital, perlunya penguatan pendidikan karakter yang sesuai dengan perkembangan teknologi, serta belum adanya program edukasi anti-bullying yang berkelanjutan.

Berdasarkan permasalahan tersebut, kegiatan PkM dilaksanakan dengan tema “Gerakan Anti Bullying di Era Digital: Membangun Karakter Anak Bangsa dari Kota Sorong”. Kegiatan diarahkan tidak hanya pada peningkatan pengetahuan, tetapi juga pada pembentukan sikap, keterampilan sosial, literasi digital, dan komitmen bersama untuk menciptakan lingkungan yang aman, inklusif, dan bebas bullying.

METODE

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat dilaksanakan di Panti Asuhan Bukit Hermon Kota Sorong pada Selasa, 21 Juli 2026, mulai pukul 15.00 WIT sampai selesai. Metode yang digunakan adalah pendidikan masyarakat melalui sosialisasi dan pelatihan. Pendekatan ini dipilih karena sesuai dengan karakteristik peserta yang merupakan anak dan remaja.

Tahapan kegiatan meliputi:

- Perkenalan dan pembentukan suasana kegiatan.
- Penyampaian maksud dan tujuan kegiatan.
- Sosialisasi materi tentang bullying, cyberbullying, karakter, dan etika digital.
- Pelatihan dan simulasi kasus.
- Diskusi interaktif.
- Permainan edukatif.
- Komitmen aksi anti-bullying.

Evaluasi kegiatan dilakukan melalui observasi partisipasi peserta, tanya jawab, diskusi, respons terhadap studi kasus, dan dokumentasi kegiatan. Data kuantitatif berupa pre-test dan post-test belum tersedia dalam proposal sumber sehingga tidak disajikan sebagai angka hasil penelitian dalam artikel ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Gerakan Anti Bullying di Era Digital dilaksanakan sebagai bentuk edukasi kepada anak dan remaja mengenai pentingnya membangun karakter positif dalam kehidupan sehari-hari dan penggunaan teknologi digital. Peserta tidak hanya ditempatkan sebagai penerima informasi, tetapi dilibatkan secara aktif melalui diskusi, simulasi, permainan, dan komitmen aksi.

Peserta diperkenalkan pada bentuk bullying fisik, verbal, sosial, psikologis, dan cyberbullying. Pembahasan diarahkan agar peserta memahami bahwa bullying bukan sekadar tindakan bercanda, tetapi dapat menjadi tindakan yang merendahkan, menyakiti, mengucilkan, mengancam, atau mempermalukan orang lain. Dalam konteks digital, peserta memahami pentingnya mempertimbangkan dampak sebelum mengunggah, berkomentar, atau membagikan informasi.

Kegiatan mengarahkan peserta pada nilai kasih, empati, tanggung jawab, pengendalian diri, dan penghargaan terhadap sesama. Diskusi dan permainan memberikan kesempatan kepada peserta untuk melihat persoalan dari sudut pandang orang lain. Hal ini memperkuat pemahaman bahwa pencegahan bullying tidak hanya berkaitan dengan aturan, tetapi juga dengan pembentukan karakter.

Dalam penyampaian literasi digital dan etika bermedia sosial, Peserta diberikan pemahaman bahwa penggunaan media sosial harus disertai tanggung jawab. Etika digital diarahkan pada penggunaan bahasa yang sopan, tidak menghina, tidak menyebarkan informasi yang merugikan, menghormati privasi, dan melaporkan tindakan perundungan kepada orang dewasa yang dapat dipercaya.

Melalui simulasi dan pembahasan kasus, peserta diarahkan untuk mengenali tindakan bullying dan menentukan respons yang tepat. Peserta didorong untuk tidak menjadi pelaku maupun pendukung bullying serta berani mencari bantuan ketika menghadapi perundungan.

Partisipasi peserta menjadi indikator penting dalam pelaksanaan kegiatan. Metode sosialisasi, diskusi, permainan, dan simulasi memungkinkan peserta terlibat secara aktif. Untuk publikasi final, bagian ini perlu dilengkapi jumlah peserta, karakteristik peserta, serta data evaluasi aktual.

Peserta didorong membangun komitmen untuk tidak melakukan bullying, tidak

menyebarkan konten yang mempermalukan orang lain, menghargai teman, membantu korban bullying, menggunakan media sosial secara bertanggung jawab, dan melaporkan tindakan bullying.



Hasil kegiatan menunjukkan bahwa pendidikan anti-bullying perlu dilakukan secara integratif dengan pendidikan karakter dan literasi digital. Lickona menekankan dimensi pengetahuan moral, perasaan moral, dan tindakan moral. Dalam kegiatan ini, pengetahuan diberikan melalui sosialisasi, aspek perasaan dibangun melalui empati, sedangkan tindakan dilatih melalui simulasi, diskusi, permainan, dan komitmen aksi. Pendekatan tersebut memperlihatkan bahwa pencegahan bullying memerlukan keterlibatan lingkungan sosial anak, bukan hanya individu.

KESIMPULAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat dengan tema “Gerakan Anti Bullying di Era Digital: Membangun Karakter Anak Bangsa dari Kota Sorong” merupakan kegiatan edukatif yang mengintegrasikan pendidikan karakter, pencegahan bullying, dan literasi digital bagi anak dan remaja di Panti Asuhan Bukit Hermon Kota Sorong.

Pelaksanaan melalui sosialisasi, pelatihan, diskusi, simulasi kasus, permainan edukatif, dan komitmen aksi memberikan ruang kepada peserta untuk memahami bullying dan cyberbullying serta membangun sikap empati, tanggung jawab, penghargaan terhadap sesama, dan pengendalian diri.

Keberlanjutan program perlu diperhatikan agar kegiatan tidak berhenti pada satu kali sosialisasi. Panti asuhan, keluarga, gereja, perguruan tinggi, dan komunitas dapat mengembangkan edukasi berkala, pendampingan, kampanye anti-bullying, aturan bersama, serta mekanisme pelaporan dan penanganan bullying.

DAFTAR PUSTAKA

- Fitriani, R., & Susanto, H. (2021). Penguatan Pendidikan Karakter Anak Usia Dini di Era Digital. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Sari, D. P., & Munastiwi, E. (2020). Pengembangan Kecerdasan Sosial Anak Melalui Kegiatan Bermain Edukatif. *Jurnal Obsesi*.
- Hasanah, U., & Maulidya, D. (2022). Peran Rumah Belajar dalam Mendukung Pendidikan Anak di Masa Pandemi. *Jurnal Pendidikan Alternatif*.
- Lestari, S. R., & Wulandari, Y. (2019). Peran Pendidikan Nonformal dalam Pembentukan Karakter Anak Usia Dini.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI. (2020). *Strategi Nasional Pengembangan Anak Usia Dini Holistik Integratif*.