

PEMBERDAYAAN SISWA MELALUI KAMPANYE DIGITAL ANTI-BULLYING BERBASIS NILAI SPORTIVITAS DALAM PENDIDIKAN JASMANI

**Haryo Mukti Widodo^{1*}, Septyaningrum Putri Purwoto², Ihwan Firmansyah³, Asroful Anam⁴,
Alfi Raudatul Fadillah⁵**

*Jurusan Pendidikan Olahraga, Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP PGRI Bangkalan,
Jl. Soekarno Hatta no.52*

* Penulis Korespondensi : haryomukti@stkippgri-bkl.ac.id

Abstrak

Perkembangan teknologi digital memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam memperoleh informasi dan berkomunikasi, namun juga menghadirkan tantangan berupa meningkatnya risiko perilaku bullying dan cyberbullying di lingkungan sekolah. Rendahnya literasi digital serta kurangnya pemahaman mengenai etika bermedia sosial menjadi salah satu faktor yang dapat memicu terjadinya perundungan di kalangan remaja. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa mengenai pencegahan bullying melalui pemanfaatan media digital yang diintegrasikan dengan nilai-nilai pendidikan jasmani. Kegiatan dilaksanakan pada 12 Mei 2026 pukul 09.00–12.00 WIB di Aula SMP Negeri 5 Bangkalan. Metode pelaksanaan menggunakan pendekatan sosialisasi melalui penyampaian materi, pemutaran video edukasi, diskusi interaktif, serta evaluasi pemahaman peserta. Materi yang diberikan meliputi konsep bullying dan cyberbullying, dampak perilaku perundungan, etika penggunaan media digital, serta penguatan nilai sportivitas, empati, kerja sama, dan saling menghargai dalam kehidupan sekolah. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa peserta memiliki antusiasme yang baik selama proses sosialisasi dan mengalami peningkatan pemahaman mengenai bentuk bullying, dampak negatif perundungan, serta pentingnya penggunaan media digital secara positif dan bertanggung jawab. Kegiatan ini diharapkan dapat menjadi langkah awal bagi sekolah dalam mengembangkan program edukasi berkelanjutan terkait pencegahan bullying dan penguatan karakter siswa melalui pemanfaatan teknologi digital.

Kata kunci: literasi digital, bullying, cyberbullying, pendidikan jasmani, pengabdian masyarakat, siswa SMP.

Abstract

The development of digital technology has made it easier for students to access information and communicate; however, it has also presented challenges in the form of increasing risks of bullying and cyberbullying in school environments. Low levels of digital literacy and a lack of understanding of social media ethics are among the factors that may trigger bullying among adolescents. This community service activity aimed to improve students' understanding of bullying prevention through the use of digital media

integrated with the values of physical education. The activity was conducted on May 12, 2026, from 09:00 to 12:00 WIB at the Hall of SMP Negeri 5 Bangkalan. The implementation method employed a socialization approach through the delivery of educational materials, the screening of educational videos, interactive discussions, and an evaluation of participants' understanding. The materials covered the concepts of bullying and cyberbullying, the negative impacts of bullying behavior, ethical digital media use, and the reinforcement of sportsmanship, empathy, cooperation, and mutual respect in school life. The results showed that participants demonstrated good enthusiasm throughout the socialization process and experienced an improvement in their understanding of various forms of bullying, the negative impacts of bullying, and the importance of using digital media positively and responsibly. The integration of physical education and digital literacy represents a relevant approach to developing students' social character and supporting the creation of a safe and inclusive school environment. This activity is expected to serve as an initial step for schools in developing sustainable educational programs related to bullying prevention and character development through the use of digital technology.

Keywords: digital literacy, bullying, cyberbullying, physical education, community service, junior high school students.

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah mengubah berbagai aspek kehidupan masyarakat, termasuk dalam bidang pendidikan. Penggunaan internet, media sosial, dan perangkat digital telah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari peserta didik. Teknologi digital tidak hanya berfungsi sebagai media komunikasi, tetapi juga sebagai sarana memperoleh informasi, membangun jejaring sosial, serta mendukung proses pembelajaran (Rivaldy, 2025). Di sisi lain, pesatnya perkembangan teknologi tersebut juga menghadirkan berbagai tantangan baru, salah satunya meningkatnya kasus perundungan

(bullying) dan cyberbullying di kalangan anak dan remaja. Perilaku tersebut tidak hanya terjadi melalui interaksi langsung di lingkungan sekolah, tetapi juga melalui media sosial, aplikasi pesan instan, maupun berbagai platform digital yang digunakan peserta didik setiap hari. Oleh karena itu, pemanfaatan teknologi digital perlu diarahkan sebagai media edukasi yang mampu membangun karakter positif dan meningkatkan kesadaran peserta didik dalam menciptakan lingkungan belajar yang aman, sehat, dan inklusif.

Kekerasan dan *bullying* masih menjadi persoalan pendidikan di berbagai negara. Lebih dari 30% peserta didik pernah mengalami

bullying dalam berbagai bentuk, baik fisik, verbal, maupun psikologis (UNESCO, 2023). Selain itu, perkembangan teknologi digital turut meningkatkan prevalensi *cyberbullying* yang memberikan dampak serius terhadap kesehatan mental, kepercayaan diri, prestasi belajar, hingga partisipasi siswa dalam kegiatan sekolah. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa upaya pencegahan bullying memerlukan pendekatan yang lebih inovatif dengan memanfaatkan media digital sebagai sarana edukasi sekaligus kampanye perubahan perilaku (UNESCO, 2023).

Fenomena serupa juga terjadi di Indonesia. Meningkatnya akses internet di kalangan remaja belum diikuti dengan kemampuan literasi digital yang memadai. Banyak peserta didik telah aktif menggunakan media sosial, namun belum sepenuhnya memahami etika berkomunikasi di ruang digital, dampak penyebaran ujaran kebencian, maupun konsekuensi hukum dari tindakan *cyberbullying*. Rendahnya literasi digital menyebabkan media sosial yang seharusnya menjadi sarana pembelajaran justru dimanfaatkan untuk mengejek, memperlakukan, atau mengucilkan teman sebaya (Pramudita et al., 2025). Oleh karena itu, penguatan literasi digital menjadi salah satu

strategi penting dalam membangun budaya digital yang sehat di lingkungan sekolah.

Pendidikan Jasmani memiliki posisi strategis dalam membentuk karakter peserta didik karena proses pembelajaran tidak hanya berorientasi pada peningkatan kemampuan gerak, tetapi juga menanamkan nilai-nilai sportivitas, disiplin, tanggung jawab, empati, kerja sama, toleransi, dan saling menghargai. Berbagai aktivitas permainan dan olahraga memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar menghormati aturan, menerima perbedaan kemampuan, menyelesaikan konflik secara positif, serta membangun komunikasi yang efektif dengan teman sebaya (Rahmat, et. al, 2025). Nilai-nilai tersebut merupakan fondasi penting dalam mencegah munculnya perilaku bullying maupun *cyberbullying*. Dengan demikian, pendidikan jasmani memiliki potensi besar untuk diintegrasikan dengan program penguatan karakter berbasis teknologi digital.

Pemanfaatan media digital dalam pendidikan jasmani merupakan salah satu bentuk inovasi pembelajaran yang relevan dengan karakteristik generasi saat ini. Video edukasi, infografis, *podcast*, media sosial, dan platform pembelajaran digital dapat digunakan sebagai media untuk menyampaikan materi mengenai sportivitas, etika bermedia sosial,

komunikasi positif, serta dampak bullying terhadap kesehatan fisik dan psikologis (Rocki Pratama et al., 2026). Melalui pendekatan tersebut, peserta didik tidak hanya memperoleh informasi secara teoritis, tetapi juga terdorong untuk menghasilkan konten digital yang mengkampanyekan perilaku positif sehingga berperan sebagai agen perubahan di lingkungan sekolah.

Berdasarkan hasil identifikasi kebutuhan pada mitra, masih ditemukan beberapa permasalahan utama, yaitu: (1) rendahnya pemahaman peserta didik mengenai bentuk, penyebab, dan dampak *bullying* maupun *cyberbullying*; (2) belum optimalnya pemanfaatan media digital sebagai sarana pendidikan karakter; (3) terbatasnya media edukasi yang menarik dan sesuai dengan karakteristik generasi digital; serta (4) belum adanya integrasi antara kegiatan pendidikan jasmani dengan kampanye literasi digital di lingkungan sekolah. Kondisi tersebut mengakibatkan upaya pencegahan bullying masih bersifat insidental dan belum melibatkan partisipasi aktif peserta didik sebagai pelopor perubahan perilaku.

Berdasarkan permasalahan tersebut, tim pengabdian menawarkan program optimalisasi media digital sebagai sarana edukasi pencegahan *bullying* melalui aktivitas

pendidikan jasmani di sekolah. Program ini dilaksanakan melalui kegiatan penyuluhan, pelatihan literasi digital, aktivitas olahraga berbasis kerja sama, serta pendampingan pembuatan konten digital bertema anti-bullying. Kegiatan dirancang dengan pendekatan partisipatif sehingga peserta tidak hanya menerima materi, tetapi juga terlibat secara aktif dalam menghasilkan media kampanye digital yang dapat dimanfaatkan secara berkelanjutan oleh sekolah.

Pelaksanaan program ini diharapkan mampu meningkatkan pengetahuan peserta mengenai bullying dan *cyberbullying*, memperkuat nilai-nilai sportivitas, empati, serta tanggung jawab sosial, sekaligus meningkatkan kemampuan peserta dalam memanfaatkan teknologi digital secara positif. Selain memberikan dampak terhadap peningkatan literasi digital dan karakter peserta didik, program ini juga diharapkan menjadi model pemberdayaan sekolah dalam mengintegrasikan pendidikan jasmani, teknologi digital, dan pendidikan karakter sebagai upaya menciptakan lingkungan pendidikan yang aman, sehat, inklusif, dan bebas dari *bullying*.

2. BAHAN DAN METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan di UPTD SMP Negeri 5 Bangkalan, Kabupaten Bangkalan, Jawa Timur.

Sasaran kegiatan adalah 40 siswa yang dipilih berdasarkan koordinasi dengan pihak sekolah. Kegiatan bertujuan meningkatkan pengetahuan siswa mengenai *bullying* dan *cyberbullying* serta mendorong pemanfaatan media digital secara positif melalui penanaman nilai-nilai sportivitas dalam pendidikan jasmani.

Bahan yang digunakan dalam kegiatan meliputi materi sosialisasi mengenai *bullying* dan *cyberbullying*, materi literasi digital, video edukasi, poster digital, laptop, LCD proyektor, layar proyeksi, pengeras suara, jaringan internet, telepon pintar (smartphone), serta lembar *pretest* dan *posttest* yang digunakan untuk mengukur peningkatan pemahaman peserta.

Metode pelaksanaan kegiatan terdiri atas empat tahapan: 1. Tahap Persiapan, Tahap ini meliputi koordinasi dengan kepala sekolah dan guru pendamping, observasi awal untuk mengidentifikasi kebutuhan mitra, penyusunan materi sosialisasi, penyusunan instrumen evaluasi berupa *pretest* dan *posttest*, serta persiapan media presentasi dan sarana pendukung kegiatan. 2. Tahap Pelaksanaan Sosialisasi, Sosialisasi dilakukan melalui metode ceramah interaktif menggunakan media presentasi dan video edukasi. Materi yang disampaikan meliputi pengertian *bullying* dan *cyberbullying*, bentuk-bentuk *bullying*, dampak

terhadap korban dan pelaku, etika bermedia digital, serta pentingnya nilai sportivitas, empati, kerja sama, dan saling menghargai dalam kehidupan sehari-hari maupun aktivitas olahraga. 3. Tahap Diskusi dan Tanya Jawab, Setelah penyampaian materi, peserta mengikuti sesi diskusi interaktif untuk membahas pengalaman, permasalahan, serta solusi dalam mencegah *bullying* di lingkungan sekolah. Pada sesi ini peserta diberikan kesempatan menyampaikan pendapat dan mengajukan pertanyaan sehingga terjadi komunikasi dua arah antara narasumber dan peserta. 4. Tahap Evaluasi, Evaluasi dilakukan menggunakan *pretest* dan *posttest* untuk mengetahui peningkatan pengetahuan peserta setelah mengikuti sosialisasi. Selain itu, peserta mengisi angket kepuasan terhadap pelaksanaan kegiatan yang meliputi aspek materi, penyampaian narasumber, media yang digunakan, dan manfaat kegiatan. Data hasil *pretest*, *posttest*, dan angket dianalisis secara deskriptif menggunakan nilai rata-rata, persentase peningkatan, dan distribusi frekuensi untuk menggambarkan efektivitas kegiatan sosialisasi.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat dilaksanakan pada Selasa, 12 Mei 2026, pukul 09.00–12.00 WIB di Aula UPTD SMP Negeri 5

Bangkalan. Kegiatan diikuti oleh siswa yang telah ditetapkan oleh pihak sekolah sebagai peserta sosialisasi dengan tema Pemberdayaan Siswa melalui Kampanye Digital Anti-Bullying Berbasis Nilai Sportivitas dalam Pendidikan Jasmani. Rangkaian kegiatan meliputi penyampaian materi, pemutaran video edukasi, diskusi interaktif, tanya jawab, serta evaluasi menggunakan pretest dan posttest.

Pada sesi awal, narasumber menjelaskan konsep *bullying*, *cyberbullying*, bentuk-bentuk bullying, faktor penyebab, dampak terhadap korban maupun pelaku, serta strategi pencegahannya di lingkungan sekolah. Materi kemudian dilanjutkan dengan literasi digital yang membahas etika penggunaan media sosial, jejak digital dan pentingnya memanfaatkan media digital sebagai sarana menyebarkan informasi yang positif. Penyampaian materi dilakukan menggunakan media presentasi dan video edukasi sehingga peserta lebih mudah memahami materi yang disampaikan.

Selama kegiatan berlangsung, peserta menunjukkan antusiasme yang tinggi. Hal ini terlihat dari banyaknya pertanyaan yang diajukan mengenai pengalaman menghadapi bullying di sekolah maupun di media sosial. Diskusi berlangsung secara aktif karena peserta diberikan kesempatan untuk menganalisis beberapa studi kasus yang sering terjadi di

lingkungan remaja. Pendekatan partisipatif seperti ini dinilai mampu meningkatkan keterlibatan peserta dalam proses pembelajaran serta memperkuat pemahaman terhadap materi yang diberikan. Menurut (UNESCO, 2023) pembelajaran yang melibatkan partisipasi aktif peserta didik lebih efektif dalam membangun kesadaran mengenai pencegahan *bullying* dibandingkan penyampaian informasi secara satu arah.

Berdasarkan hasil evaluasi menggunakan pretest dan posttest, terdapat peningkatan pemahaman peserta mengenai *bullying*, *cyberbullying*, etika bermedia digital, dan pentingnya nilai sportivitas dalam kehidupan sehari-hari. Meskipun kegiatan ini hanya berupa sosialisasi, peningkatan pengetahuan peserta menunjukkan bahwa penyampaian materi dengan memanfaatkan media digital mampu meningkatkan efektivitas proses edukasi. Hasil tersebut sejalan dengan temuan (Rudiarta et al., 2025; Yusuf et al., 2026) yang menyatakan bahwa penguatan literasi digital merupakan salah satu strategi penting dalam mencegah *cyberbullying* melalui peningkatan pengetahuan, kesadaran, dan kemampuan peserta didik dalam menggunakan media digital secara bertanggung jawab.

Media digital yang digunakan selama kegiatan berupa video edukasi, infografis, dan

presentasi interaktif terbukti mampu meningkatkan perhatian peserta selama proses pembelajaran. Penggunaan media visual membantu peserta memahami contoh nyata mengenai perilaku *bullying* maupun *cyberbullying* sehingga materi menjadi lebih mudah dipahami. (Muslimin et al., 2026) menjelaskan bahwa pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik, kemampuan berpikir kritis, serta literasi digital apabila digunakan secara terarah dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Selain memperkenalkan literasi digital, kegiatan ini juga mengintegrasikan nilai-nilai pendidikan jasmani seperti sportivitas, kerja sama, empati, tanggung jawab, dan saling menghargai. Nilai-nilai tersebut menjadi dasar dalam membangun hubungan sosial yang positif sehingga mampu mengurangi potensi munculnya perilaku *bullying*. Menurut (Akbar & Warni, 2022), pendidikan jasmani memiliki kontribusi yang signifikan dalam menciptakan lingkungan belajar yang inklusif karena aktivitas olahraga memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar menghargai teman, bekerja sama, dan menyelesaikan konflik secara positif.

Temuan tersebut juga didukung oleh (Fitriyati & Mulyana, 2024) yang menyatakan

bahwa program pendidikan jasmani yang dirancang untuk mengembangkan keterampilan sosial terbukti efektif dalam menurunkan kecenderungan perilaku *bullying* sekaligus meningkatkan rasa empati dan sportivitas peserta didik. Dengan demikian, integrasi pendidikan jasmani dan literasi digital menjadi pendekatan yang relevan dalam membangun karakter siswa pada era digital.

Di sisi lain, perkembangan teknologi juga menuntut peserta didik memiliki kemampuan menggunakan media sosial secara bijaksana. Literasi digital tidak hanya berkaitan dengan kemampuan mengoperasikan perangkat teknologi, tetapi juga mencakup kemampuan berpikir kritis, memahami etika komunikasi digital, serta menghindari penyebaran konten yang bersifat merugikan orang lain. Oleh karena itu, kegiatan sosialisasi ini tidak hanya memberikan pemahaman mengenai *bullying*, tetapi juga membekali peserta dengan kemampuan dasar dalam memanfaatkan media digital secara positif.

Secara keseluruhan, kegiatan pengabdian ini memberikan dampak positif terhadap peningkatan pengetahuan dan kesadaran peserta mengenai pentingnya mencegah *bullying* melalui penerapan nilai sportivitas dan penggunaan media digital yang bertanggung jawab. Hasil kegiatan ini sejalan dengan

rekomendasi (UNESCO, 2024) yang menekankan bahwa pencegahan bullying memerlukan kolaborasi antara sekolah, guru, peserta didik, dan pemanfaatan teknologi digital sebagai media edukasi. Meskipun kegiatan ini masih berupa sosialisasi, program telah memberikan dasar yang kuat bagi sekolah untuk mengembangkan program pendidikan karakter berbasis literasi digital secara berkelanjutan.

5. KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan yang dilaksanakan di SMP Negeri 5 Bangkalan telah berjalan dengan baik dan mendapatkan respons positif dari peserta. Kegiatan sosialisasi mampu memberikan peningkatan pemahaman siswa mengenai konsep *bullying*, *cyberbullying*, dampak perilaku perundungan, serta pentingnya menggunakan media digital secara bijak dan bertanggung jawab.

Kegiatan ini menunjukkan bahwa sosialisasi berbasis literasi digital dan pendidikan jasmani dapat menjadi salah satu strategi edukatif dalam meningkatkan kesadaran peserta didik terhadap pentingnya menciptakan lingkungan sekolah yang aman, inklusif, dan bebas dari *bullying*. Meskipun kegiatan masih terbatas pada tahap peningkatan pengetahuan dan kesadaran, program ini dapat

menjadi dasar bagi sekolah untuk mengembangkan kegiatan lanjutan berupa kampanye digital anti-*bullying* dan penguatan pendidikan karakter secara berkelanjutan.

Selanjutnya diperlukan keterlibatan lebih luas dari pihak sekolah, guru, orang tua, dan organisasi siswa untuk memperkuat implementasi budaya positif di sekolah sehingga nilai sportivitas dan etika digital dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, M. A., & Warni, H. (2022). *Physical education learning methods to prevent and handle cases of bullying: systematic literature review*. x(x), 201–212.
- Fitriyati, N., & Mulyana, A. (2024). *Membangun Keterampilan Sosial : Peran Olahraga Jasmani dalam Perkembangan Sosial Anak Sekolah Dasar*. 5(3), 2728–2740.
- Muslimin, Safar, M., & Asdar, M. (2026). *PERAN LITERASI DIGITAL DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS PESERTA DIDIK*. 11, 268–275.
- Pramudita, N., Rafa, N., Utomo, P., Hussein, K., & Ayu, K. (2025). Dampak Penggunaan Media Sosial terhadap Tingkat Perilaku Kenakalan Remaja di Era Digital. *Dialogika : Jurnal Penelitian Komunikasi Dan Sosialisasi*, 1, 231–244. <https://doi.org/https://doi.org/10.62383/dialogika.v1i3.533>

Rivaldy, M. (2025). *Pemanfaatan Media Sosial sebagai Sarana Pendukung Pembelajaran Siswa*. 1(1), 1–15.

Rocki Pratama, Opradi, M. M., Rahmadani, S., Lubis, B. S., Putri, F. A., & Riswanto. (2026). Literasi Digital Anti-Cyberbullying Membangun Etika Media Sosial Siswa SMAN 1 Bengkulu. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara*, 7(1 SE-Articles), 1661–1666. <https://ejournal.sisfokomtek.org/index.php/jpkm/article/view/8531>

Rudiarta, I. W., Nyoman, N., Adi, S., Sriartha, I. P., & Mudana, W. (2025). *INTEGRASI LITERASI DIGITAL DALAM KEBIJAKAN ANTI- BULLYING UNTUK PENCEGAHAN CYBERBULLYING DI SEKOLAH: A SYSTEMATIC LITERATURE REVIEW (SLR)*. 23(2), 159–172.

UNESCO. (2023). *Ending school violence for better mental health and learning*. <https://www.unesco.org/en/articles/qa-ending-school-violence-better-mental-health-and-learning>

UNESCO. (2024). *Safe to learn and thrive: Ending violence in and through education*. <https://www.unesco.org/en/articles/safe-learn-and-thrive-ending-violence-and-through-education>

Yusuf, M., Hidayati, D., & Zuhaery, M. (2026). Strengthening Digital Literacy in Cyberbullying Prevention Efforts in Senior Secondary Schools: A Literature Review. *Journal of English Language and Education*, 11, 1070–1078. <https://doi.org/10.31004/jele.v11i2.1993>