

Pejuang Anti-Bullying: Kampanye Kebaikan melalui Poster dan Roleplay di SD Alkhairat 02 Kota Ternate

Eko Purnomo^{*1}, Bujuna Alhadad², Risna Srinawati¹, Kodrat Hi Karim¹, Rosida Marasabessy¹, Nurhuda Taepon¹, Dwi Widyastuti Nurharyanto¹, Ridwan Jusuf¹, Suhardi Abdullah¹, Samsu Somadayo¹, Selvi Wulandari¹, Darmawaty Hadi¹, Wawan S. Nadra¹, Ayu Annisa Akbar¹, Andi Ramadani¹, Asri S. Tamalene¹, Fauzia Harun¹

ekop6990@gmail.com*

¹ Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas Khairun

² Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini, FKIP, Universitas Khairun, Indonesia

Received: 12 April 2026

Accepted: 30 Juni 2026

Online Published: 30 Juli 2026

DOI: 10.29408/ab.v7i1.36458

Abstrak: *Bullying di sekolah dasar dapat berdampak pada perkembangan emosional, sosial, akademik, dan moral siswa serta menciptakan lingkungan sekolah yang tidak aman. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan meningkatkan pemahaman siswa mengenai bentuk, dampak, dan pencegahan bullying sekaligus menumbuhkan empati dan keberanian untuk merespons tindakan perundungan. Kegiatan dilaksanakan di SD Alkhairat 02 Kota Ternate melalui pendekatan partisipatif-edukatif yang memadukan penyampaian materi, diskusi, roleplay, dan pembuatan poster kampanye kebaikan. Roleplay melibatkan siswa dalam simulasi sebagai pelaku, korban, dan saksi untuk memahami situasi bullying serta respons yang tepat melalui Jurus 3L (Lawan, Lari, Lapor). Evaluasi dilakukan secara kualitatif melalui observasi partisipatif selama kegiatan, dokumentasi hasil poster, dan pengamatan terhadap respons serta keterlibatan siswa. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa siswa mulai mampu membedakan perilaku bercanda dengan tindakan bullying setelah mengikuti simulasi roleplay. Siswa juga menunjukkan empati terhadap korban, keberanian untuk membantu teman dan melaporkan tindakan perundungan kepada guru, serta keterlibatan aktif dalam membuat dan mempresentasikan poster kampanye kebaikan. Kegiatan ditutup dengan deklarasi komitmen bersama sebagai "Pejuang Kebaikan". Hasil tersebut menunjukkan bahwa kombinasi poster dan roleplay dapat menjadi pendekatan edukatif yang sesuai untuk mengenalkan pencegahan bullying kepada siswa sekolah dasar. Keberlanjutan kegiatan memerlukan keterlibatan guru, orang tua, dan dukungan kebijakan sekolah agar nilai-nilai anti-bullying dapat diterapkan secara konsisten.*

Kata kunci: *Bullying; Edukasi Anti-Bullying; Poster; Roleplay; Sekolah Dasar*

Abstract: *Bullying in elementary schools can negatively affect students' emotional, social, academic, and moral development and contribute to an unsafe school environment. This community service program aimed to improve students' understanding of the forms, effects, and prevention of bullying while fostering empathy and the courage to respond to bullying incidents. The program was conducted at SD Alkhairat 02 Kota Ternate using a participatory-educational approach that combined interactive presentations, discussions, roleplay, and the creation of kindness campaign posters. The roleplay involved students taking the roles of perpetrators, victims, and bystanders to help them understand bullying situations and appropriate responses through the 3L approach (Lawan, Lari, Lapor—Resist, Leave, Report). Evaluation was conducted qualitatively through participatory observation during the activities, documentation of student posters, and observation of students' responses and participation. The results showed that students began to distinguish between joking and bullying after participating in the roleplay activities. Students also demonstrated empathy toward victims and showed courage in helping their peers and reporting bullying incidents to teachers. They actively participated in creating and presenting kindness campaign posters. The activity concluded with a joint commitment declaration as "Pejuang Kebaikan" (Kindness Champions). These findings suggest that combining posters and roleplay can provide a relevant educational approach for introducing bullying prevention to elementary school students. Continued involvement of teachers, parents, and school policies is needed to support the consistent application of anti-bullying values.*

Keyword: *Bullying; Anti-Bullying Education; Elementary School; Poster; Roleplay*

PENDAHULUAN

Bullying di sekolah dasar merupakan masalah pendidikan yang dapat berdampak pada perkembangan emosional, sosial, akademik, dan moral siswa (Hensums et al., 2022; Sukarman & Sarilah, 2025; Yusnanto et al., 2025). Lingkungan sekolah yang tidak aman dan tidak ramah anak juga dapat berkaitan dengan trauma psikologis jangka panjang serta menurunnya kualitas belajar siswa (Rogojan, 2023; Sukarman & Sarilah, 2025). Dampak *bullying* tidak hanya dirasakan oleh korban, tetapi juga dapat memengaruhi pelaku dan siswa yang menyaksikan tindakan tersebut. Oleh karena itu, *bullying* tidak cukup dipahami sebagai persoalan perilaku individu, tetapi juga sebagai persoalan yang berkaitan dengan iklim dan interaksi sosial di lingkungan sekolah (Rawlings & Stoddard, 2019; Rogojan, 2023).

Berbagai upaya telah dilakukan untuk mencegah *bullying* di lingkungan sekolah. Hasil meta-analisis menunjukkan bahwa intervensi *anti-bullying* berbasis sekolah secara umum dapat menurunkan viktimisasi dan perilaku *bullying*, dengan hasil yang cenderung lebih baik pada anak usia lebih muda, termasuk siswa sekolah dasar (Hensums et al., 2022). Pendekatan yang melibatkan sekolah, kelas, siswa, keluarga, dan komunitas juga menunjukkan hasil yang lebih konsisten dalam pencegahan *bullying* (George et al., 2024; Rawlings & Stoddard, 2019). Meskipun demikian, keberhasilan suatu program tetap dipengaruhi oleh karakteristik peserta dan rancangan intervensi yang digunakan. Karena itu, kegiatan pencegahan *bullying* perlu disesuaikan dengan kondisi dan kebutuhan siswa di lingkungan tempat program dilaksanakan (George et al., 2024; Hensums et al., 2022).

Pada jenjang sekolah dasar, pendekatan yang melibatkan siswa secara aktif menjadi penting karena mereka berada pada tahap perkembangan moral dan sosial yang membutuhkan pengalaman belajar konkret dan dekat dengan kehidupan sehari-hari (Puspitasari et al., 2025; Rogojan, 2023). Ceramah interaktif, video edukasi, diskusi kelompok, simulasi, dan *roleplay* telah digunakan untuk membantu siswa memahami *bullying* dan cara mencegahnya (Sancaya, 2025; Sari, 2024; Sukarman & Sarilah, 2025). Sejumlah kegiatan pengabdian di sekolah dasar di Indonesia juga menunjukkan adanya perubahan pemahaman setelah diberikan edukasi. Yusnanto et al. (2025) melaporkan perubahan pemahaman dari 30% menjadi 90%, Sancaya (2025) dari 45% menjadi 85%, sedangkan Sari (2024) melaporkan perubahan skor dari 70 menjadi 90,5.

Pengalaman kegiatan serupa di Kota Ternate turut memberikan dasar bagi pelaksanaan program ini. Edukasi anti-perundungan melalui penyuluhan interaktif di SDN 1 Kota Ternate menunjukkan peningkatan jumlah siswa dengan kategori pemahaman tinggi dari 5 menjadi 23 orang pada indikator pengenalan bentuk *bullying* (Ali et al., 2025). Pendekatan *board game* interaktif di sekolah yang sama juga digunakan untuk memperkuat nilai anti-perundungan pada siswa (Muhammad et al., 2024). Selain itu, kegiatan penyuluhan literasi digital mengenai hoaks, *bullying*, dan ujaran kebencian pada remaja di Kota Ternate menunjukkan bahwa edukasi berbasis komunitas juga relevan digunakan dalam konteks lokal (Jusnita & Ali, 2022).

Dalam kegiatan ini, poster dan *roleplay* dipilih sebagai media utama untuk melibatkan siswa secara langsung. Poster tidak hanya berfungsi sebagai media penyampaian pesan, tetapi juga memberikan ruang kepada siswa untuk

mengekspresikan pemahaman dan gagasan mereka mengenai pencegahan *bullying*. Karya poster siswa dilaporkan dapat meningkatkan kesadaran terhadap *bullying* sekaligus membantu siswa memahami dampaknya bagi diri sendiri dan lingkungan sekolah (Setiawan et al., 2023). Model poster yang berpusat pada siswa juga dilaporkan berkaitan dengan penguasaan konsep pada 89% siswa dan peningkatan persepsi aman dari *bullying* sebesar 34,14% (Baharuddin, 2025). Kampanye visual semacam ini juga dapat mendorong siswa untuk lebih aktif mengenali posisi dan perannya dalam situasi *bullying*, baik sebagai pelaku, korban, maupun saksi (Hidayah et al., 2025; Jailani et al., 2026).

Roleplay melengkapi penggunaan poster dengan memberikan pengalaman belajar melalui simulasi situasi *bullying*. Melalui kegiatan ini, siswa dapat melihat suatu kejadian dari posisi pelaku, korban, dan saksi sehingga tidak hanya mengenali bentuk *bullying*, tetapi juga belajar memahami perasaan orang lain dan menentukan respons yang tepat. *Roleplay* dilaporkan dapat membantu mengembangkan empati, keterampilan sosial, dan kemampuan memecahkan masalah (Sancaya, 2025; Yang & Lu, 2024). Pembelajaran berbasis pengalaman multi-peran juga dapat meningkatkan empati dan pemahaman mengenai konsekuensi suatu tindakan serta alternatif penyelesaiannya (Yang & Lu, 2024). Pendekatan ini sejalan dengan kegiatan pengabdian yang menempatkan siswa bukan hanya sebagai penerima informasi, tetapi juga sebagai pihak yang terlibat aktif melalui drama, poster, dan diskusi (Hidayah et al., 2025; Puspitasari et al., 2025).

Berdasarkan kondisi tersebut, kegiatan Edukasi *Anti-Bullying* melalui Poster dan *Roleplay* di SD Alkhairat 02 dikembangkan sebagai upaya preventif yang melibatkan siswa secara aktif. Poster digunakan sebagai media bagi siswa untuk mengekspresikan pesan *anti-bullying*, sedangkan *roleplay* digunakan untuk membantu mereka memahami situasi *bullying* dari perspektif pelaku, korban, dan saksi (Setiawan et al., 2023; Yang & Lu, 2024). Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa mengenai bentuk, dampak, dan pencegahan *bullying* serta menumbuhkan empati, kepedulian, dan keberanian dalam memberikan respons yang tepat ketika menghadapi tindakan perundungan

METODE PELAKSANAAN

Waktu dan Lokasi

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan pada 18 Mei 2026 di SD Alkhairat 02 Kota Ternate. Sasaran kegiatan adalah siswa sekolah dasar yang mengikuti program edukasi pencegahan *bullying*. Kegiatan dilaksanakan dalam satu kali pertemuan tatap muka sebagai tahap awal implementasi gerakan Pejuang Kebaikan di sekolah. Meskipun berlangsung dalam satu pertemuan, kegiatan ini dirancang sebagai pemicu perubahan perilaku yang selanjutnya dapat diperkuat melalui program lanjutan, seperti Tantangan 7 Hari Kebaikan dan Markas Pejuang

Prosedur Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan menggunakan pendekatan partisipatif-edukatif yang menempatkan siswa sebagai subjek aktif melalui kegiatan sosialisasi, diskusi, pembuatan poster, dan *roleplay*. Pendekatan ini dinilai sesuai dengan karakteristik siswa

sekolah dasar karena mendorong keterlibatan langsung peserta dalam proses pembelajaran. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa pendekatan interaktif efektif digunakan dalam program pencegahan *bullying* pada siswa sekolah dasar (George et al., 2024; Sukarman & Sarilah, 2025; Yusnanto et al., 2025), terutama pada anak berusia di bawah 12 tahun (Hensums et al., 2022). Kegiatan dilaksanakan melalui tiga tahapan sebagai berikut:

1. Tahap Persiapan

Tahap persiapan diawali dengan koordinasi bersama pihak SD Alkhairat 02 Kota Ternate untuk menentukan jadwal, peserta, serta teknis pelaksanaan kegiatan. Selanjutnya dilakukan identifikasi kebutuhan siswa terkait pemahaman tentang *bullying* sebagai dasar penyusunan materi. Tim kemudian menyiapkan bahan edukasi yang mencakup pengertian *bullying*, bentuk-bentuk *bullying*, dampaknya terhadap korban maupun lingkungan sekolah, strategi pencegahan, serta pentingnya menciptakan budaya sekolah yang aman dan ramah anak (Hidayah et al., 2025; Sancaya, 2025; Sukarman & Sarilah, 2025).

2. Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan diawali dengan penyampaian materi mengenai *bullying* secara interaktif yang dilanjutkan dengan sesi tanya jawab untuk menggali pengalaman dan pemahaman siswa. Setelah itu, siswa mengikuti kegiatan *roleplay* yang menggambarkan peran sebagai pelaku, korban, dan saksi *bullying* sehingga mereka dapat memahami dampak perilaku tersebut serta cara memberikan respons yang tepat. Selanjutnya siswa secara berkelompok membuat poster kampanye kebaikan yang berisi pesan-pesan *anti-bullying*, kemudian mempresentasikan hasil karyanya kepada teman sebaya sebagai bentuk kampanye positif di lingkungan sekolah (Hidayah et al., 2025; Sancaya, 2025; Sukarman & Sarilah, 2025).

3. Tahap Evaluasi

Evaluasi dilakukan secara kualitatif melalui observasi partisipatif terhadap keterlibatan, respons, dan interaksi siswa selama kegiatan berlangsung. Selain itu, dokumentasi hasil poster digunakan sebagai bukti ketercapaian aktivitas sekaligus media untuk menilai pemahaman siswa mengenai pesan-pesan *anti-bullying*. Pendekatan evaluasi ini dipilih karena kegiatan dilaksanakan dalam satu kali pertemuan sehingga belum memungkinkan penggunaan instrumen psikometrik terstandardisasi. Observasi partisipatif dan dokumentasi merupakan metode yang lazim digunakan untuk menilai perubahan sikap, pemahaman, dan partisipasi peserta dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat berskala kecil (Febriyanto, 2025). Indikator keberhasilan kegiatan meliputi kemampuan siswa membedakan perilaku bercanda dengan tindakan *bullying*, kemampuan menerapkan strategi Jurus 3L (Lawan, Lari, Lapor) dalam menghadapi perundungan, meningkatnya empati serta keberanian untuk melaporkan tindakan *bullying*, dan keterlibatan aktif siswa dalam pembuatan poster serta deklarasi komitmen sebagai Pejuang Kebaikan (Hidayah et al., 2025; Sancaya, 2025; Yang & Lu, 2024).

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Observasi partisipatif yang dilakukan sepanjang kegiatan menunjukkan pergeseran pemahaman siswa mengenai bentuk-bentuk *bullying*. Pada awal sesi, sebagian siswa masih menganggap ejekan, pemberian julukan berdasarkan kondisi fisik, dan dorongan saat bermain sebagai candaan biasa. Setelah penjelasan materi dan simulasi *roleplay* dua versi skenario, siswa mulai mampu membedakan candaan dari tindakan *bullying* serta memahami langkah pencegahan sederhana melalui Jurus 3L (Lawan, Lari, Lapor).

Selama sesi *roleplay*, siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi dalam mengikuti simulasi pelaku, korban, dan saksi. Pada awal kegiatan masih terdapat beberapa siswa yang menganggap tindakan mengejek, memanggil teman dengan julukan tertentu, atau mendorong saat bermain sebagai bentuk candaan biasa. Setelah fasilitator memberikan contoh situasi dan mengarahkan siswa memainkan dua versi skenario, versi salah dan versi benar menggunakan Jurus 3L, siswa mulai mampu membedakan perilaku bercanda dengan tindakan *bullying*. Siswa yang berperan sebagai korban mampu mengekspresikan perasaan sedih dan tidak nyaman, sedangkan siswa yang berperan sebagai saksi mulai menunjukkan keberanian untuk membantu korban dan melaporkan kejadian kepada guru.

Pada tahap akhir kegiatan, siswa menyelesaikan poster kampanye kebaikan dan mempresentasikannya di depan kelas, kemudian menutup kegiatan dengan deklarasi komitmen bersama sebagai “Pejuang Kebaikan”. Dokumentasi pelaksanaan kegiatan disajikan pada Gambar 1 sampai Gambar 4 berikut, yang menggambarkan tahapan program secara berurutan.



Gambar 1. Penyampaian materi *anti-bullying* kepada siswa



Gambar 2. Sesi diskusi dan tanya jawab interaktif untuk membantu siswa mengenali *bullying* fisik, verbal, dan sosial.



Gambar 3. Kegiatan *roleplay* pelaku, korban, dan saksi untuk melatih empati serta respons yang tepat terhadap situasi *bullying*.



Gambar 4. Pembuatan dan presentasi poster kampanye kebaikan sebagai media ekspresi dan internalisasi nilai anti-*bullying*.

PEMBAHASAN

1. Perubahan Pemahaman Siswa terhadap *Bullying*

Hasil observasi selama kegiatan menunjukkan adanya perubahan dalam cara siswa memahami *bullying*. Pada awal kegiatan, sebagian siswa masih menganggap ejekan,

pemberian julukan berdasarkan kondisi fisik, atau dorongan saat bermain sebagai candaan biasa. Setelah mendapatkan penjelasan dan mengikuti simulasi *roleplay*, siswa mulai dapat membedakan perilaku bercanda dengan tindakan *bullying*. Mereka juga mulai memahami bahwa *bullying* tidak hanya berkaitan dengan kekerasan fisik, tetapi dapat berupa tindakan verbal maupun sosial yang membuat teman merasa tidak nyaman atau dirugikan.

Temuan tersebut sejalan dengan beberapa kegiatan edukasi *anti-bullying* di sekolah dasar. Edukasi anti-perundungan melalui penyuluhan interaktif di SDN 1 Kota Ternate, misalnya, menunjukkan peningkatan jumlah siswa dengan kategori pemahaman tinggi yang diukur melalui *pre-test* dan *post-test* (Ali et al., 2025). Program lain di sekolah dasar juga melaporkan perubahan pemahaman siswa setelah diberikan edukasi mengenai *bullying* (Sancaya, 2025; Sari, 2024; Yusnanto et al., 2025).

Namun, hasil kegiatan ini perlu dibaca secara berbeda dari penelitian-penelitian tersebut. Kegiatan di SD Alkhairat 02 hanya dilaksanakan dalam satu kali pertemuan dan evaluasinya dilakukan secara kualitatif melalui observasi partisipatif serta dokumentasi. Oleh karena itu, perubahan yang diamati dalam kegiatan ini menunjukkan indikasi perubahan pemahaman selama proses kegiatan, bukan peningkatan pengetahuan yang telah dibuktikan melalui pengukuran kuantitatif. Pembatasan ini penting agar hasil pengabdian tidak ditafsirkan melebihi bukti yang tersedia.

2. Peran *Roleplay* dalam Menumbuhkan Empati

Roleplay menjadi salah satu bagian penting dalam kegiatan karena memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengalami situasi *bullying* dari beberapa sudut pandang. Siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan mengenai *bullying*, tetapi juga memerankan posisi sebagai pelaku, korban, dan saksi. Melalui pengalaman tersebut, siswa dapat melihat bahwa tindakan yang dianggap sebagai candaan oleh satu pihak dapat menimbulkan rasa sedih, tidak nyaman, atau takut bagi pihak lain. Selama kegiatan, siswa yang berperan sebagai korban mampu mengekspresikan perasaan sedih dan tidak nyaman, sedangkan siswa yang berperan sebagai saksi mulai menunjukkan keberanian untuk membantu korban dan melaporkan kejadian kepada guru.

Temuan tersebut sejalan dengan penelitian yang menunjukkan bahwa *roleplay* dapat membantu siswa memahami posisi korban, pelaku, dan saksi sekaligus melatih respons sosial yang tepat ketika menghadapi *bullying* (Sancaya, 2025). Pembelajaran berbasis pengalaman multi-peran juga dilaporkan dapat meningkatkan empati dan kemampuan pemecahan masalah siswa (Yang & Lu, 2024). Dengan demikian, penggunaan *roleplay* dalam kegiatan ini tidak hanya berfungsi untuk menyampaikan informasi mengenai *bullying*, tetapi juga memberikan pengalaman sosial yang memungkinkan siswa mempraktikkan cara merespons situasi perundungan.

Meski demikian, istilah “meningkatkan empati” perlu digunakan secara hati-hati. Karena tidak ada pengukuran empati sebelum dan sesudah kegiatan, yang dapat disimpulkan dari kegiatan ini adalah bahwa siswa menunjukkan perilaku yang

mencerminkan empati selama *roleplay*, bukan bahwa tingkat empati mereka telah terbukti meningkat secara kuantitatif. Perbedaan ini penting untuk menjaga ketepatan interpretasi hasil.

3. Poster sebagai Media Internaliasi Nilai

Pembuatan poster memberikan ruang kepada siswa untuk menyampaikan pemahaman mereka mengenai *bullying* melalui pesan dan gambar yang mereka buat sendiri. Poster tidak hanya digunakan sebagai media penyampaian informasi, tetapi juga menjadi sarana bagi siswa untuk mengekspresikan sikap terhadap perilaku perundungan. Setelah menyelesaikan poster, siswa mempresentasikan hasil karyanya di depan teman sebaya. Aktivitas tersebut membuat siswa terlibat dalam proses menyusun pesan, mengkomunikasikan gagasan, dan mengajak teman untuk menciptakan lingkungan sekolah yang lebih aman.

Penggunaan poster sebagai media edukasi memiliki dasar penelitian yang mendukung. Karya poster siswa dapat memperkuat kesadaran mengenai *bullying*, memberikan ruang ekspresi, dan membantu siswa memahami dampak *bullying* terhadap diri sendiri maupun lingkungan sekolah (Setiawan et al., 2023). Model poster yang berpusat pada siswa juga dikaitkan dengan penguasaan konsep sebesar 89% dan peningkatan persepsi aman dari *bullying* sebesar 34,14% (Baharuddin, 2025). Poster juga dapat mendorong siswa untuk mengenali peran mereka dalam situasi *bullying* sebagai pelaku, korban, maupun saksi (Hidayah et al., 2025; Jailani et al., 2026).

Dalam konteks kegiatan ini, poster memiliki nilai tambahan karena hasil karya siswa dapat tetap digunakan setelah kegiatan selesai. Poster dapat dipasang di lingkungan sekolah sebagai pengingat mengenai perilaku *anti-bullying* dan sebagai media kampanye yang dapat dilihat oleh siswa lainnya. Dengan demikian, poster tidak hanya menjadi produk kegiatan, tetapi juga berpotensi menjadi media edukasi lanjutan di lingkungan sekolah.

4. Keterlibatan Siswa dan Keberlanjutan Program

Kegiatan ini menempatkan siswa sebagai peserta aktif, bukan hanya penerima materi. Keterlibatan siswa terlihat dalam diskusi, *roleplay*, pembuatan poster, presentasi, dan deklarasi komitmen sebagai “Pejuang Kebaikan”. Pendekatan semacam ini penting karena siswa dapat belajar mengenai *bullying* melalui pengalaman langsung dan sekaligus mengambil peran dalam membangun lingkungan sekolah yang lebih positif. Pendekatan yang menempatkan siswa sebagai agen perubahan juga telah digunakan dalam kegiatan pencegahan *bullying* melalui drama, poster, dan diskusi (Hidayah et al., 2025; Puspitasari et al., 2025).

Namun, kegiatan satu kali belum cukup untuk memastikan bahwa pemahaman dan sikap yang muncul selama kegiatan akan bertahan dalam kehidupan sehari-hari. Intervensi *anti-bullying* yang lebih kuat umumnya menggunakan pendekatan bertingkat dengan melibatkan sekolah, kelas, siswa, keluarga, dan komunitas (George et al., 2024; Puspitasari et al., 2025; Rawlings & Stoddard, 2019). Guru dan orang tua memiliki peran penting dalam memperkuat pesan yang telah diberikan

kepada siswa, melakukan deteksi dini, dan membangun lingkungan yang aman baik di sekolah maupun di rumah (Puspitasari et al., 2025; Sancaya, 2025).

Karena itu, program Tantangan 7 Hari Kebaikan dan Markas Pejuang yang direncanakan sebagai tindak lanjut dapat diarahkan bukan hanya sebagai kegiatan tambahan, tetapi sebagai mekanisme untuk menjaga keberlanjutan pesan anti-*bullying*. Sekolah juga perlu memperkuat mekanisme pelaporan yang mudah dipahami dan aman bagi siswa sehingga mereka tidak hanya mengetahui bahwa *bullying* harus dilaporkan, tetapi juga mengetahui kepada siapa dan bagaimana cara melaporkannya. Hal ini menjadi penting karena keraguan siswa untuk melaporkan tindakan *bullying* masih menjadi salah satu tantangan dalam pencegahan perundungan (Jailani et al., 2026; Sancaya, 2025; Sukarman & Sarilah, 2025).

5. Keterbatasan Kegiatan

Kegiatan ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan dalam menafsirkan hasil. Pertama, kegiatan hanya dilaksanakan dalam satu kali pertemuan sehingga belum memungkinkan untuk melihat keberlanjutan perubahan pemahaman maupun perilaku siswa. Kedua, evaluasi dilakukan secara kualitatif melalui observasi dan dokumentasi, sehingga perubahan yang terjadi tidak dapat dinyatakan dalam bentuk peningkatan skor atau ukuran statistik. Ketiga, sebagian siswa masih menganggap ejekan, pemberian julukan berdasarkan kondisi fisik, memanggil nama orang tua, dan mengucilkan teman sebagai bentuk permainan yang wajar. Beberapa siswa juga masih menunjukkan rasa malu ketika diminta tampil dalam roleplay maupun mempresentasikan poster.

Keterbatasan tersebut menunjukkan bahwa edukasi anti-bullying sebaiknya tidak berhenti pada satu kali sosialisasi. Program lanjutan yang melibatkan guru, orang tua, serta mekanisme pelaporan di sekolah diperlukan agar pesan yang diberikan selama kegiatan dapat terus diperkuat. Dengan pendekatan yang berkelanjutan, kegiatan edukasi dapat berkembang dari sekadar penyampaian informasi menjadi bagian dari pembentukan budaya sekolah yang aman dan ramah bagi siswa. (Sancaya, 2025; Sukarman & Sarilah, 2025).

SIMPULAN

Kegiatan Edukasi *Anti-Bullying* melalui Poster dan *Roleplay* di SD Alkhairat 02 Kota Ternate dapat dilaksanakan dengan baik melalui pendekatan partisipatif yang melibatkan siswa dalam penyampaian materi, diskusi, *roleplay*, pembuatan poster, dan deklarasi komitmen sebagai “Pejuang Kebaikan”. Selama kegiatan, siswa mulai mampu membedakan perilaku bercanda dengan tindakan *bullying* serta memahami langkah yang dapat dilakukan ketika menghadapi perundungan melalui Jurus 3L (Lawan, Lari, Lapor). *Roleplay* memberikan ruang bagi siswa untuk memahami situasi *bullying* dari perspektif pelaku, korban, dan saksi, sedangkan pembuatan poster menjadi sarana bagi siswa untuk mengekspresikan pemahaman dan pesan *anti-bullying*. Siswa juga menunjukkan empati terhadap korban dan keberanian untuk membantu teman serta melaporkan tindakan perundungan kepada guru selama kegiatan berlangsung.

Meskipun demikian, hasil kegiatan belum dapat digunakan untuk menyimpulkan perubahan perilaku jangka panjang karena kegiatan hanya dilakukan dalam satu kali pertemuan dan evaluasi dilakukan secara kualitatif. Oleh karena itu, diperlukan kegiatan lanjutan dengan melibatkan guru dan orang tua serta memperkuat mekanisme pelaporan dan kampanye *anti-bullying* secara berkelanjutan agar nilai-nilai yang diperoleh siswa dapat diterapkan dalam kehidupan sekolah sehari-hari.

PERNYATAAN PENULIS

Penulis menyatakan bahwa artikel ini merupakan karya asli dan belum pernah dipublikasikan sebelumnya pada jurnal maupun prosiding manapun, baik dalam bentuk cetak maupun elektronik. Artikel ini juga tidak sedang dalam proses pengajuan untuk dipublikasikan di tempat lain. Seluruh isi artikel merupakan tanggung jawab penuh para penulis.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, S. U., Adam, S. H., Kahar, S. K., & Pangrifat, M. (2025). Edukasi anti-perundungan sebagai upaya mewujudkan kelas ramah anak di SDN 1 Kota Ternate. *ABSYARA: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 6(2), 98–106. <https://doi.org/10.29408/ab.v6i2.33471>
- Baharuddin, B. (2025). Integrating local wisdom and digital literacy: The BAJI AMPE poster model for anti-bullying and learning in Indonesian primary education. *PPSDP International Journal of Education*. <https://doi.org/10.59175/pijed.v4i2.791>
- Childers, A. (2018). *Preventing bullying through kindness*. Cyberbullying Research Center. <https://cyberbullying.org/preventing-bullying-through-kindness>
- Febriyanto, E. Y. (2025). Implementasi program pendidikan lingkungan hidup pada siswa sekolah dasar untuk menanamkan pendidikan karakter peduli lingkungan. *Madiun Spoor: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(2), 137–144. <https://doi.org/10.37367/jpm.v5i2.478>
- George, P., Cosgrove, J. A., Taylor, J., Rao, N., Marshall, T., Ghose, S., & Patel, N. A. (2024). Antibullying interventions in schools: Assessing the evidence base. *Psychiatric Services*. <https://doi.org/10.1176/appi.ps.20230541>
- Hensums, M., De Mooij, B., Kuijper, S., Cross, D., DeSmet, A., Garandeau, C., Joronen, K., Leadbeater, B., Menesini, E., Palladino, B., Salmivalli, C., Solomontos-Kountouri, O., Veenstra, R., Fekkes, M., & Overbeek, G. (2022). What works for whom in school-based anti-bullying interventions? An individual participant data meta-analysis. *Prevention Science*, 24, 1435–1446. <https://doi.org/10.1007/s11121-022-01387-z>
- Hidayah, Y. R., Oktaviani, N. M., Sofa, W. W., Salam, Y. N., & Putri, W. M. (2025). Bullying prevention strategy through implementation of P5 project in elementary school environment. *Wisasa: Jurnal Pengabdian Masyarakat*. <https://doi.org/10.21776/ub.wisasa.2025.04.1.1>

- Jailani, A., Alza, M. G., Aulia, A. R., Al Farisy, H., Zahra, K. A., Fatimah, S., Wardhana, N., Pramana, M. Y. A., Nadirah, Rahman, D. J., & Ahmad, I. (2026). Strengthening antibullying values through education and social campaigns at SMPN 7 Kota Bangun. *Jurnal Abdita Naturafarm*, 3(1), 14–21. <https://doi.org/10.70392/jan.v3i1.30>
- Jenson, J., & Dieterich, W. (2007). Effects of a skills-based prevention program on bullying and bully victimization among elementary school children. *Prevention Science*, 8, 285–296. <https://doi.org/10.1007/s11121-007-0076-3>
- Jusnita, N., & Ali, S. U. (2022). Penyuluhan literasi digital anti hoax, bullying, dan ujaran kebencian pada remaja di kota Ternate. *ABSYARA: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 3(2), 177–186. <https://doi.org/10.29408/ab.v3i2.6440>
- Muhammad, H. H., Ali, S. U., Supriyono, Y., Putri, I. O., & Abdu, I. (2024). Strategi edukasi anti perundungan (bullying) di SDN 1 Kota Ternate melalui pendekatan interaktif board game. *ABSYARA: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 5(2), 146–153. <https://doi.org/10.29408/ab.v5i2.27584>
- Puspitasari, W., Muhimmah, H. A., & Nursalim, M. (2025). The effectiveness of the “Stop Pesan Sensi” program in reducing bullying in Indonesian elementary schools. *Journal of Innovation and Research in Primary Education*. <https://doi.org/10.56916/jirpe.v4i3.1527>
- Rawlings, J. R., & Stoddard, S. (2019). A critical review of anti-bullying programs in North American elementary schools. *The Journal of School Health*, 89, 759–780. <https://doi.org/10.1111/josh.12814>
- Rogojan, L. (2023). Educational intervention program for the prevention of bullying behaviour in primary school. *The European Proceedings of Educational Sciences*. <https://doi.org/10.15405/epes.23056.42>
- Sancaya, I. W. W. (2025). Bullying prevention program since elementary school in Peguyangan Kaja Village, Denpasar. *Community Services: Sustainability Development*. <https://doi.org/10.61857/cssdev.v2i2.131>
- Sari, N. Y. (2024). Bullying prevention education for elementary school-age children. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Jurusan Keperawatan*, 2(2), 49–53. <https://doi.org/10.22437/jpmjk.v2i2.38720>
- Setiawan, A., Yani, M., & Setyowati, R. (2023). Art that transforms: Bullying prevention through student poster works in elementary school. *International Journal of Emerging Research and Review*. <https://doi.org/10.56707/ijoeer.v1i4.47>
- Sukarman, S., & Sarilah. (2025). Upaya pencegahan perundungan di sekolah dasar melalui edukasi dan sosialisasi. *Jurnal Ilmiah Pengabdian dan Inovasi*, 3(4), 479–492. <https://doi.org/10.57248/jilpi.v3i4.647>

Yang, K., & Lu, Y. (2024). Combating school bullying through multi-role experience-based virtual scenario learning model: Assessing empathy, problem-solving, and self-efficacy from a multi-stakeholder perspective. *Heliyon*, 10. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2024.e31044>

Yusnanto, T., Fatkhurrochman, F., Wahyudiono, S., & Sutiyatno, S. (2025). Edukasi antibullying untuk siswa sekolah dasar di wilayah pedesaan melalui pendekatan sosialisasi dan role-playing. *Solusi Bersama: Jurnal Pengabdian dan Kesejahteraan Masyarakat*. <https://doi.org/10.62951/solusibersama.v2i4.2516>