

**PEMANFAATAN APLIKASI DIGITAL DALAM MENANGANI *BULLYING* DAN
MEDIA PENDIDIKAN KARAKTER (STUDI KASUS: APLIKASI BEJAKEUN
SMP NEGERI 43 BANDUNG)**

Muhammad Rizal Rifa'i¹, Asep Mahpudz², Rika Sartika³

^{1,2,3}PPKn FPIPS Universitas Pendidikan Indonesia

[¹mrizalrifai191@upi.edu](mailto:mrizalrifai191@upi.edu), [²asepmahpudz@upi.edu](mailto:asepmahpudz@upi.edu), [³rikasartika@upi.edu](mailto:rikasartika@upi.edu)

ABSTRACT

Bullying is a negative behavior that frequently occurs in our surroundings; it also occurs in schools, which are supposed to be safe and comfortable places for children to pursue their education and develop their character. As times change, digital technology continues to advance to support the education system, making education engaging, relevant, and up-to-date. One example of this is the development of an app to address bullying cases in schools, which can also strengthen character education. Anti-bullying apps serve as a tool for addressing bullying cases that frequently occur in school settings; this makes technology increasingly essential for managing such incidents, particularly as a means of resolving bullying cases. The research method adopted for this study is a qualitative approach, chosen because this study aims to understand the situation regarding bullying at SMP Negeri 43 in Bandung, as well as the process of addressing bullying cases through the BEJAKEUN app. The results of this study indicate that the BEJAKEUN app has a positive impact on students, as evidenced by the decrease in bullying cases at SMP Negeri 43 in Bandung. Additionally, the BEJAKEUN app also contributes to the development of students' character traits, such as courage and empathy.

Keywords: Bullying, BEJAKEUN APP, Character Education.

ABSTRAK

*Bullying merupakan perilaku negatif yang kerap terjadi dilingkungan sekitar kita, itu juga terjadi dilingkungan sekolah, yang mana seharusnya sekolah menjadi tempat yang aman dan nyaman bagi seorang anak untuk menuntut ilmu dan mengembangkan karakternya. Dalam perkembangan zaman, teknologi digital juga semakin berkembang sebagai penunjang dari sistem pendidikan yang membuat pendidikan menjadi menarik, relevan dan tidak ketinggalan zaman, salah satunya dengan membuat aplikasi untuk menangani kasus *bullying* di sekolah yang juga dapat menguatkan pendidikan karakter. Aplikasi penanganan *bullying* menjadi*

sebuah media dalam penanganan kasus *bullying* yang kerap terjadi di lingkungan sekolah, hal ini membuat teknologi semakin dibutuhkan untuk media penanganan *bullying* tersebut salah satunya sebagai media dalam menyelesaikan kasus *bullying*. Metode penelitian yang diambil untuk penelitian ini adalah pendekatan kualitatif, pendekatan kualitatif diambil karena penelitian ini berusaha untuk memahami situasi yang terjadi di SMP Negeri 43 Kota Bandung mengenai *bullying* serta proses menanggulangi kasus *bullying* melalui aplikasi BEJAKEUN. Hasil dari penelitian ini adalah aplikasi BEJAKEUN dapat berdampak pada peserta didik yang dapat dilihat dari berkurangnya kasus *bullying* yang terjadi di SMP Negeri 43 Bandung, selain itu aplikasi BEJAKEUN juga berdampak terhadap perkembangan karakter peserta didik seperti keberanian dan empati.

Kata Kunci: Perundungan, Aplikasi BEJAKEUN, Pendidikan Karakter

A. Pendahuluan

Bullying merupakan perilaku negatif yang kerap terjadi dilingkungan sekitar kita, itu juga terjadi dilingkungan sekolah, yang mana seharusnya sekolah menjadi tempat yang aman dan nyaman bagi seorang anak untuk menuntut ilmu dan mengembangkan karakternya. Budiman & Asriyadi (2021, hlm. 10) menjelaskan bahwa *bullying* adalah aksi kekerasan baik secara langsung maupun melalui kata-kata, di mana pelaku menginjak-injak harga diri dan menakuti korban agar tidak dapat membela diri. Pelaku *bullying* mencari kepuasan yang tidak dapat mereka raih dan melepaskan emosinya dengan menyebabkan penderitaan

pada orang lain. Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa *bullying* adalah sebuah perilaku tidak terpuji baik itu dilakukan secara verbal, fisik ataupun dilakukan melalui media sosial/internet (*cyberbullying*) yang dilakukan oleh seseorang atau kelompok yang bertujuan untuk menyerang seseorang atau kelompok lain untuk menindas korban sehingga korban mendapatkan penderitaan yang disebabkan para pelaku *bullying* sedangkan pelaku mendapatkan kesenangan atau kepuasan atas perbuatan yang dilakukan.

Dampak dari perbuatan *bullying* tentunya menghasilkan hal yang negatif, dan dapat diderita oleh beberapa pihak, baik itu korban

ataupun pelaku yang bisa berakibat fatal jika kasus tersebut tidak diselesaikan dengan tepat dan cepat. Lusiana & Arifin (2022, hlm. 345) menjabarkan bahwa salah satu konsekuensi dari *bullying* bagi anak yang berperan sebagai pelaku adalah bahwa mereka cenderung memiliki tingkat empati dan kemampuan untuk berinteraksi sosial yang rendah, serta menunjukkan perilaku yang tidak wajar. Di sisi lain, salah satu efek *bullying* pada anak yang menjadi sasaran adalah mereka mengalami kekerasan baik secara fisik maupun non-fisik. Contohnya, sering merasa terasing dari lingkungan sosial, tidak memiliki teman akrab, hubungan yang kurang harmonis dengan orang tua, penurunan kesehatan mental, dan dampak paling parah bagi anak yang menjadi korban *bullying* adalah munculnya depresi yang bisa berujung pada keinginan untuk bunuh diri. Oleh karena itu, penanganan dari kasus *bullying* harus dilakukan secara cepat dan tepat agar dampak negatif dari perilaku tersebut tidak terjadi.

Di era digital yang terus berkembang, kemampuan warga negara dalam memahami dan berpartisipasi aktif dalam kehidupan bermasyarakat menjadi semakin

penting. Salah satu konsep yang relevan dalam hal ini adalah *civic competence* atau kompetensi kewarganegaraan. Mahpudz, et.al. (2025, hlm. 537) *civic competence* memiliki nilai-nilai yang dapat menguatkan pemikiran kritis, literasi digital, empati sosial, dan partisipasi dalam kehidupan publik. Dengan demikian, penguatan kompetensi kewarganegaraan bukan hanya sekadar pemahaman terhadap hak dan kewajiban, melainkan juga mencakup kemampuan individu untuk berpikir secara kritis terhadap informasi yang diterima, berempati terhadap sesama, serta terlibat secara aktif dalam proses demokrasi dan kehidupan sosial yang lebih luas.

Pemerintah melalui dinas pendidikan berupaya mencegah perilaku kekerasan yang terjadi di lingkungan sekolah, karena dengan adanya kebijakan dari pemerintah diharapkan sekolah dapat mengimplementasikan kebijakan tersebut untuk menangani kasus *bullying* yang kerap terjadi di lingkungan sekolah. Devi et,al. (2024, hlm. 352) menjelaskan bahwa Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan mengeluarkan Permendikbudristek no. 46 tahun

2023 tentang Pencegahan dan Penanganan Kekerasan di Lingkungan Satuan Pendidikan, yang berfokus pada upaya menciptakan iklim yang aman di sekolah dengan melibatkan secara aktif peran siswa sebagai agen perubahan. Dengan adanya kebijakan yang sudah dikeluarkan oleh pemerintah, sekolah melaksanakan kebijakan tersebut yang diharapkan dapat mengatasi masalah yang ada di lingkungan sekolah mengenai pencegahan dan penanganan kekerasan yang terjadi di lingkungan sekolah.

Untuk menangani kasus *bullying* yang kerap terjadi di lingkungan sekolah, SMPN 43 Bandung mengembangkan sebuah aplikasi yang bernama BEJAKEUN yang dalam bahasa sunda artinya “laporkan” BEJAKEUN ini bisa menjadi sebuah singkatan yang mana artinya BErani melawan tindakan *bullying* JAga diri dan teman dari tindakan *bullying* KEnali dan laporkan tindakan *bullying* UNggah laporan tindakan *bullying* di aplikasi. Aplikasi ini memiliki tujuan untuk mencegah serta mengurangi kasus *bullying* disekolah, meningkatkan kesadaran seluruh warga sekolah tentang bahaya *bullying*, menciptakan

lingkungan sekolah yang aman dan kondusif serta mempermudah pelaporan dan penanganan kasus *bullying*. Aplikasi ini merupakan sebuah inovasi yang dilakukan oleh SMPN 43 Bandung untuk mengatasi masalah yang terjadi di sekolah terutama mengenai kasus kekerasan pada peserta didik. Afrina, et.al. (2026, hlm. 632) menjelaskan bahwa era globalisasi dengan perkembangan digital yang pesat memiliki dampak yang sangat terasa terhadap generasi muda yang berpengaruh terhadap perilaku, karakter, sosial, dan budaya mereka.

BEJAKEUN merupakan sebuah aplikasi yang menarik karena aplikasi ini menawarkan inovasi yang bisa menjadi salah satu alat untuk menangani kasus kekerasan yang terjadi di sekolah. Cara kerja dari aplikasi BEJAKEUN adalah dengan sistem pelaporan dari korban yang dikirim secara anonim kemudian laporan tersebut akan diolah oleh guru kemudian dilakukan pemeriksaan terhadap kasus tersebut, jika terbukti bersalah maka pelaku akan diberikan hukuman yang sesuai dengan pelanggaran yang dilakukan. Melalui aplikasi BEJAKEUN ini SMPN 43 Bandung berhasil menjadi juara

pertama kategori SMP di kejuaraan AIA Healthiest School 2025. Aplikasi BEJAKEUN dapat membuat SMPN 43 Bandung meraih penghargaan yang membuat peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai aplikasi BEJAKEUN ini.

B. Metode Penelitian

Pendekatan yang diambil untuk penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Pendekatan kualitatif diambil karena penelitian ini berusaha untuk memahami situasi yang terjadi di SMPN 43 Kota Bandung mengenai *bullying* serta proses menanggulangi kasus *bullying* melalui aplikasi BEJAKEUN. Menurut Sugiyono (2022, hlm. 9) Penelitian Kualitatif adalah penelitian yang bertujuan untuk meneliti obyek yang alamiah yang dilakukan dengan peneliti sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara gabungan, analisis data memiliki sifat induktif, dan hasil dari penelitian lebih menekankan kepada makna dari obyek yang diteliti. Solihin (2021, hlm. vii) berpendapat bahwa, metode kualitatif merujuk pada serangkaian proses penelitian yang menghasilkan data dalam bentuk

kata-kata yang ditulis atau diucapkan, serta perilaku yang dapat diamati dengan cara menyeluruh. Dalam pendekatan ini, area penelitian tidak dianggap sebagai bagian terpisah yang tidak terhubung dengan bagian lainnya. Segala sesuatu yang terjadi, terlihat, dan berkaitan dengan subjek, dikaji secara menyeluruh oleh peneliti.

Studi kasus dipilih sebagai metode penelitian ini. Menurut Creswell (1998, hlm. 61) Studi kasus merupakan sebuah metode penelitian untuk mengulik suatu atau berbagai kasus yang dikumpulkan menjadi sebuah data yang mendalam sebagai hasil dari penelitian dalam suatu konteks, kemudian kasus dapat dikaji berdasarkan sebuah program, peristiwa, aktivitas atau individu. Dapat diartikan bahwa studi kasus merupakan metode penelitian untuk mendapatkan informasi dari suatu peristiwa, fenomena atau program dalam suatu waktu atau kegiatan agar mendapatkan data yang diinginkan secara mendalam selama periode tertentu. Studi kasus yang digunakan dalam penelitian ini adalah untuk meneliti sebuah aplikasi bernama BEJAKEUN yang digunakan oleh SMPN 43 Bandung untuk menangani kasus *bullying*.

Pendekatan penelitian kualitatif digunakan dalam penelitian ini untuk mendapatkan informasi sebanyak-banyaknya agar dapat menjawab rumusan masalah yang ada. Peneliti akan mendapatkan data berupa hasil wawancara, hasil observasi, dan gambaran dari lingkungan sekitar mengenai perilaku *bullying* yang terjadi di lingkungan SMPN 43 Bandung. Dengan pendekatan ini teknik yang akan dilakukan adalah dengan melakukan wawancara, observasi dan dokumentasi untuk mendapatkan informasi yang diperlukan untuk melengkapi penelitian ini. Fokus dari penelitian ini akan mengumpulkan informasi mengenai kondisi sekitar lingkungan sekolah terhadap perilaku *bullying*, peran para *stakeholder* (Kepala Sekolah, Wakil Kepala Sekolah, guru mata pelajaran Pendidikan Pancasila, guru mata pelajaran Agama, dan guru BK) serta akan membahas mengenai aplikasi BEJAKEUN yang menjadi media untuk menangani kasus *bullying* yang terjadi di lingkungan sekolah dan kaitannya dengan penguatan pendidikan karakter.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pemanfaatan teknologi digital berbasis aplikasi BEJAKEUN dalam penanganan *bullying* di SMP Negeri 43 Bandung tidak hanya berhenti pada aspek teknis dan operasional semata, tetapi juga menghasilkan dampak yang nyata dan terukur bagi seluruh ekosistem sekolah. Dampak tersebut dapat ditinjau dari dua dimensi utama yang saling berkaitan, yakni dampak terhadap peserta didik sebagai pengguna langsung aplikasi, serta dampak terhadap para stakeholder sekolah yang terlibat dalam sistem penanganan *bullying* secara keseluruhan. Kedua dimensi ini mencerminkan bahwa kehadiran aplikasi BEJAKEUN tidak berfungsi secara parsial, melainkan menyentuh berbagai lapisan kehidupan sekolah secara menyeluruh, mulai dari perubahan perilaku peserta didik, penguatan karakter, hingga terbangunnya koordinasi yang lebih terstruktur di antara seluruh pihak yang bertanggung jawab dalam menciptakan lingkungan sekolah yang aman, kondusif, dan bebas dari tindakan *bullying*.

Dari hasil observasi yang dilihat oleh peneliti, peserta didik yang ada di SMP Negeri 43 Bandung sikap saling

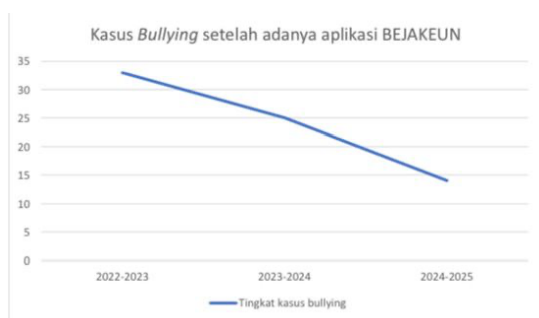
ejek, saling sindir dan lain sebagainya tidak terlalu terlihat dan terdengar karena kebanyakan peserta didik takut ketika hal tersebut dilaporkan ke aplikasi BEJAKEUN dan kemudian akan ditindaklanjuti. Tetapi bukan berarti seluruh perilaku *bullying* di SMP Negeri 43 Bandung tidak ada, peneliti beberapa kali melihat dan mendengar terjadi ejek-ejekan tetapi hal tersebut tidak dianggap serius oleh korban karena merasa ada kedekatan dan merasa bahwa tujuannya hanya candaan saja. Dari hasil dokumentasi perilaku *bullying* semakin berkurang sejak adanya aplikasi BEJAKEUN yang berjalan di SMP Negeri 43 Bandung. Dari dokumentasi dapat terlihat bahwa sejak adanya aplikasi BEJAKEUN perilaku *bullying* yang terjadi di SMP Negeri 43 Bandung semakin berkurang karena adanya rasa ketakutan untuk dilaporkan.

Pada saat melakukan penelitian, peneliti mendapatkan banyak informasi mengenai wawancara mengenai dampak yang dihasilkan dari adanya aplikasi BEJAKEUN yang berjalan. Semua subjek penelitian menyambut baik dengan adanya aplikasi BEJAKEUN yang ada di SMP Negeri 43 Bandung, aplikasi BEJAKEUN dianggap

berhasil menekan adanya aktivitas negatif terutama kenakalan remaja dan *bullying*. Aplikasi BEJAKEUN berfungsi sebagai media laporan sekaligus pendidikan karakter untuk peserta didik di SMP Negeri 43 Bandung yang harapannya sikap dan akhlak dari seluruh peserta didik di SMP Negeri 43 Bandung semakin meningkat dan semakin baik untuk menciptakan iklim sekolah yang aman dan nyaman bagi seluruh warga sekolah.

Dampak paling terukur dari pemanfaatan aplikasi BEJAKEUN adalah penurunan angka laporan kasus *bullying* secara signifikan dari tahun ke tahun. Data yang diperoleh dari tim pengembang aplikasi BEJAKEUN menunjukkan bahwa pada tahun ajaran 2022-2023 terdapat 33 laporan kasus *bullying*, kemudian menurun menjadi 25 laporan pada tahun ajaran 2023-2024, dan terus berkurang menjadi 14 laporan pada tahun ajaran 2024-2025. Tren penurunan ini diperkirakan berlanjut pada tahun ajaran 2025-2026. Kondisi ini sejalan dengan pandangan Affandi, dkk (2025, hlm. 959) yang menyatakan bahwa sebuah sistem berbasis aplikasi yang dapat diakses dengan mudah melalui berbagai

perangkat perlu dikembangkan sebagai solusi penanganan *bullying* di sekolah, karena platform tersebut mampu memberikan ruang yang aman bagi siswa untuk menyampaikan laporan tanpa dibayangi rasa khawatir akan dampak negatif dari pelaporan yang dilakukan secara terbuka.



Gambar 1 Tingkat Bullying Setelah Adanya Aplikasi BEJAKEUN

Data tersebut menunjukkan tren penurunan yang cukup signifikan, yakni dari 33 laporan pada tahun ajaran 2022-2023 menjadi 25 laporan pada tahun ajaran 2023-2024, dan terus menurun menjadi 14 laporan pada tahun ajaran 2024-2025. Tren positif ini diperkirakan akan berlanjut pada tahun ajaran 2025-2026 yang hingga saat wawancara dilakukan angkanya masih berada di bawah 14 kasus. Penurunan yang konsisten ini mengindikasikan bahwa kehadiran aplikasi BEJAKEUN memberikan kontribusi nyata dalam menciptakan

lingkungan sekolah yang lebih aman. Meningkatnya kepekaan peserta didik terhadap tindakan *bullying* sebagaimana disebutkan sebelumnya turut mendorong terciptanya budaya saling menjaga di antara warga sekolah, sehingga perilaku *bullying* semakin terkikis dari lingkungan kelas maupun sekolah secara keseluruhan.

Selain penurunan angka kasus, aplikasi BEJAKEUN juga menimbulkan efek jera yang cukup efektif di kalangan peserta didik. Kesadaran bahwa perilaku *bullying* yang mereka lakukan dapat dilaporkan melalui aplikasi tersebut membuat peserta didik lebih berhati-hati dan mengurungkan niatnya untuk melakukan tindakan yang menyimpang. Dalam hal ini, peristiwa *bullying* di kalangan remaja memiliki kemungkinan besar untuk memicu depresi pada remaja yang menjadi target, sehingga upaya pencegahan yang sistematis menjadi sangat penting untuk mencegah dampak buruk tersebut (Bayu et al., 2024, hlm. 31). Dengan adanya efek jera dari aplikasi BEJAKEUN, peserta didik yang sebelumnya cenderung melakukan *bullying* menjadi lebih berpikir panjang sebelum bertindak, karena menyadari konsekuensi yang

akan diterima apabila tindakan mereka dilaporkan.

Aplikasi BEJAKEUN juga memberikan dampak positif berupa meningkatnya keberanian peserta didik untuk melaporkan kasus *bullying* yang mereka saksikan maupun alami. Hal ini dimungkinkan melalui fitur pelaporan anonim yang melindungi identitas pelapor, sehingga peserta didik yang sebelumnya merasa tidak berdaya kini memiliki saluran yang aman untuk menyuarakan apa yang mereka alami atau saksikan. Kondisi ini selaras dengan pemahaman bahwa *bullying* verbal yang terjadi di SMP Negeri 43 Bandung seringkali tidak dilaporkan karena korban merasa takut mengungkap identitasnya kepada pelaku maupun pihak sekolah. Sebagaimana dijelaskan oleh Lusiana & Arifin (2022, hlm. 345), dampak bagi korban *bullying* seperti menghadapi kekerasan baik fisik maupun verbal dapat mengakibatkan trauma berkepanjangan, sehingga adanya mekanisme pelaporan yang aman dan terlindungi seperti yang disediakan oleh aplikasi BEJAKEUN menjadi solusi yang sangat relevan untuk menjawab keengganan korban dalam melapor.

Lebih dari sekadar media pelaporan, aplikasi BEJAKEUN terbukti berdampak terhadap peningkatan empati dan penguatan karakter peserta didik. Peserta didik merasakan bahwa kehadiran aplikasi BEJAKEUN mampu meningkatkan rasa empati antar sesama, karena melalui aplikasi ini mereka semakin menyadari bahwa setiap orang memiliki hak yang sama untuk hidup dengan tenang dan nyaman tanpa adanya gangguan dari tindakan *bullying*. Dampak ini berkaitan erat dengan nilai-nilai utama pendidikan karakter, khususnya nilai gotong royong yang mencakup sikap saling menghargai, kepedulian, empati, serta semangat kerelawanan dalam membantu orang lain, dan nilai integritas yang mencerminkan keberanian untuk bertindak berdasarkan kebenaran dan tanggung jawab sebagai warga sekolah (Salim, et.al, 2022, hlm. 3-5). Aplikasi BEJAKEUN secara tidak langsung mendorong peserta didik untuk menginternalisasi nilai-nilai karakter tersebut dalam kehidupan sehari-hari di lingkungan sekolah.

Dampak aplikasi BEJAKEUN terhadap peserta didik juga terwujud melalui meningkatnya antusiasme dan

kepekaan peserta didik terhadap tindakan *bullying*. Tim pengembang aplikasi BEJAKEUN menyebutkan bahwa dampak nyata dari penggunaan aplikasi ini adalah meningkatnya kepekaan siswa terhadap tindakan *bullying*, di samping menurunnya tingkat perundungan itu sendiri. Hal ini berkaitan dengan teori perkembangan psikososial Erikson (dalam Rusuli, 2022, hlm. 77), yang menjelaskan bahwa pada masa remaja, individu berada pada tahap mencari identitas dan menghadapi kebingungan mengenai diri mereka. Dalam konteks ini, aplikasi BEJAKEUN berperan sebagai media yang membantu peserta didik untuk mengarahkan masa pencarian identitas tersebut ke arah yang positif, yakni dengan membangun kesadaran kolektif untuk menolak *bullying* dan mengedepankan nilai-nilai kemanusiaan dalam berinteraksi dengan sesama.

Aplikasi BEJAKEUN tidak hanya berfungsi sebagai media pelaporan, tetapi juga sebagai sarana edukasi karakter yang dapat diakses oleh peserta didik kapan saja dan di mana saja. Di dalam aplikasi BEJAKEUN terdapat muatan literatur yang berkaitan dengan nilai-nilai

karakter yang semestinya dimiliki oleh peserta didik, serta kata-kata motivasi yang diharapkan mampu mendorong peserta didik agar tidak melakukan *bullying* atau kenakalan remaja. Keberadaan konten literatur ini sejalan dengan pandangan Lathifah (2024, hlm. 71) yang menekankan bahwa melalui pemanfaatan teknologi digital, siswa berkesempatan untuk mendapatkan pengalaman belajar yang nyata dan autentik. Dengan demikian, aplikasi BEJAKEUN menjadi instrumen yang tidak hanya bersifat reaktif terhadap kasus *bullying*, tetapi juga bersifat preventif melalui penguatan nilai-nilai karakter peserta didik secara berkelanjutan.

Dari perspektif kompetensi kewarganegaraan, dampak aplikasi BEJAKEUN terhadap peserta didik juga dapat dikaji melalui konsep *civic disposition* sebagaimana dijelaskan oleh Branson (1999, hlm. 23). Watak kewarganegaraan mencakup dua dimensi: karakter privat yang meliputi rasa tanggung jawab secara moral, kemampuan mengendalikan diri, serta sikap menghormati harkat dan martabat setiap manusia; dan karakter publik yang tercermin dari kepedulian terhadap kehidupan bermasyarakat, sikap santun, serta kemampuan

berpikir kritis. Melalui penggunaan aplikasi BEJAKEUN, peserta didik secara tidak langsung mengembangkan kedua dimensi *civic disposition* tersebut: dimensi privat melalui keberanian untuk melaporkan dan tanggung jawab terhadap kebenaran, serta dimensi publik melalui kepedulian terhadap lingkungan sekolah yang aman dan kondusif. Dengan demikian, aplikasi BEJAKEUN berkontribusi signifikan dalam membentuk peserta didik menjadi warga sekolah sekaligus warga negara yang berkarakter.

Aplikasi BEJAKEUN sejak awal pengembangannya sudah dirancang dengan memuat konten literatur yang berkaitan dengan nilai-nilai karakter yang semestinya dimiliki oleh peserta didik. Hal ini menunjukkan bahwa tim pengembang memiliki visi yang lebih luas dalam membangun aplikasi BEJAKEUN, yakni tidak hanya sebagai alat untuk menangani kasus *bullying* secara reaktif, tetapi juga sebagai media edukasi karakter yang dapat diakses oleh peserta didik kapan saja dan dimana saja. Dengan adanya muatan literatur karakter didalam aplikasi BEJAKEUN, peserta didik diharapkan dapat mempelajari dan memahami nilai-nilai karakter

yang baik sehingga kesadaran mereka untuk tidak melakukan tindakan *bullying* dapat tumbuh dari dalam diri. Aplikasi BEJAKEUN bisa dikatakan sebagai media penguatan pendidikan karakter yang dilakukan di SMP Negeri 43 Bandung, dengan adanya literatur didalamnya diharapkan aplikasi BEJAKEUN bisa menguatkan pendidikan karakter peserta didik.

Aplikasi BEJAKEUN tidak hanya berfungsi sebagai media pelaporan *bullying* dan penguatan pendidikan karakter bagi peserta didik saja, tetapi juga memberikan manfaat yang nyata bagi para guru dalam menjalankan fungsi bimbingannya. Hasil-hasil pelaporan yang masuk melalui aplikasi BEJAKEUN dapat dijadikan sebagai bahan evaluasi dan referensi bagi para guru untuk memahami permasalahan yang sedang dihadapi oleh peserta didik, sehingga pendekatan bimbingan yang diberikan dapat lebih tepat sasaran dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Dengan demikian, aplikasi BEJAKEUN secara keseluruhan terbukti memberikan manfaat yang cukup komprehensif bagi seluruh stakeholder di SMP Negeri 43 Bandung, baik bagi peserta didik sebagai pengguna langsung maupun

bagi para guru sebagai pihak yang bertanggung jawab dalam membimbing dan membentuk karakter peserta didik di lingkungan sekolah.

D. Kesimpulan

Pada era modern ini, semua aspek kehidupan harus terus berinovasi agar bisa berkembang seiring dengan perkembangan zaman. Aplikasi BEJAKEUN merupakan sebuah inovasi yang dibuat oleh SMP Negeri 43 Bandung terutama untuk menangani *bullying* yang terjadi di lingkungan sekolah. Dengan adanya aplikasi BEJAKEUN diharapkan mampu menekan angka *bullying* di SMP Negeri 43 Bandung. Dengan berbasis aplikasi maka diharapkan dapat dengan mudah digunakan oleh siapa saja di lingkungan sekolah.

Dampak dari adanya aplikasi BEJAKEUN di SMP Negeri 43 Bandung yang sangat berasa adalah pengurangan kasus *bullying* di lingkungan sekolah yang biasanya kerap terjadi. Penurunan ini dipicu karena adanya rasa takut untuk dilaporkan dan meningkatnya keberanian warga sekolah terutama

peserta didik untuk melaporkan jika ada hal yang tidak seharusnya terjadi yang dirasakan maupun yang dilihat oleh mereka. Dengan adanya literatur-literatur dan fitur-fitur dalam aplikasi BEJAKEUN juga dapat berdampak terhadap karakter peserta didik yang menjadi semakin ada perkembangan menjadi lebih baik. Diharapkan aplikasi BEJAKEUN dapat menjadi aplikasi yang terus berguna untuk mewujudkan lingkungan sekolah yang aman dan nyaman bagi seluruh warga sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Afrina, B., Darmawan, C., Sartika, R., & Junaidi, J. (2026). Exploring Character Education Values in the Ziarah Kubro Tradition as a Local Wisdom Heritage in Palembang. *Al Qodiri: Jurnal Pendidikan, Sosial dan Keagamaan*, 24(2), 578-587.
- Bayu, G. W., Bangun, S. I. B., Aryawinata, K. S., Suputra, I. P. E., Kumara, P. Y. M. E., & Wardani, G. A. D. S. (2024). *EPeLY (Edukasi Peduli Bullying)*. Widina Media Utama.
- Branson, M. S. (1999). *Seri Pendidikan Politik: Belajar "Civic Education" dari Amerika*.

- Yogyakarta: Lembaga Kajian Islam dan Sosial (LKIS) dan The Asia Foundation (TAF).
- Budiman, A., & Asriyadi, F. (2021). *Perilaku Bullying Pada Remaja Dan Faktor Faktor Yang Mempengaruhinya*. Banyumas : CV Pena persada.
- Creswell, John W. (1998). *Qualitative Inquiry and Research Design: Choosing Among Five Tradition*. London: SAGE Publications.
- Devi, K. J. F., Hamka, H., & Istanisa, R. (2024). Strategi Implementasi Program Roots untuk Mewujudkan Sekolah Aman Bebas dari Perundungan di DKI Jakarta. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 10(15), 352-370.
- Lathifah, A. S. (2024). Pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran konstruktivisme: Meningkatkan kualitas pendidikan di era digital. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan (JURDIKBUD)*, 4(1), 69-76.
- Lusiana, S. N. E. L., & Arifin, S. (2022). Dampak bullying terhadap kepribadian dan pendidikan seorang anak. *Kariman: Jurnal Pendidikan Keislaman*, 10(2), 337-350.
- Mahpudiz, A., Sartika, R., & Supriadi, A. (2025). Generation Z in the Global Information Age: Strengthening Civic Competence and National Identity Through In-depth Learning in Civic Education. *KnE Social Sciences*, 10(31).
- Rusuli, I. (2022). Psikososial remaja: Sebuah sintesa teori erick erikson dengan konsep islam. *Jurnal As-Salam*, 6(1), 75-89.
- Salim, N. A., Avixenna, A. Suesilowati, Ermawati, E. A., Panjaitan, M. M. J., Yustita, A. D., Susanti, S. S., Saputro, A. N. C., Muslimin, T. P., Soputra, D., Lestari, H., Yuniawati, I., Suhartati, T., Sari, I. N. (2022). *Dasar-Dasar Pendidikan Karakter*. Samarinda: Yayasan Kita Menulis.
- Solihin, E. (2021). *Pendekatan Kualitatif Dalam Penelitian Pendidikan*. Tasikmalaya: Pustaka Ellios.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kualitatif (Untuk Penelitian Yang Bersifat: Eksploratif, Enterpretif, Interaktif dan Konstruktif)*. Bandung: Alfabeta.