

---

## HUBUNGAN KECANDUAN GAME ONLINE DENGAN KEJADIAN BULLYING PADA REMAJA DI SMA NEGERI 2 PEKANBARU

Putri Ayu Lestari<sup>1</sup>, Eka Malfasari<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Institut Kesehatan Payung Negeri Pekanbaru

Email: [putriayuulestarii05@gmail.com](mailto:putriayuulestarii05@gmail.com)

### ABSTRAK

Latar Belakang: Perkembangan teknologi digital telah menyebabkan peningkatan intensitas bermain game online di kalangan remaja. Penggunaan yang berlebihan berpotensi menyebabkan kecanduan dan berdampak pada perilaku sosial, salah satunya adalah perundungan. Perundungan merupakan masalah serius di sekolah yang dapat memengaruhi kesehatan mental dan perkembangan sosial remaja. Fenomena intensitas bermain game online yang tinggi disertai dengan terus terjadinya kasus perundungan di sekolah menunjukkan kemungkinan adanya hubungan antara kedua kondisi tersebut. Tujuan: Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis hubungan antara kecanduan game online dan perundungan di kalangan remaja di SMA Negeri 2 Pekanbaru. Metode: Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain korelasional. Sampel penelitian terdiri dari 300 siswa di SMA Negeri 2 Pekanbaru, yang dipilih menggunakan teknik Stratified Random Sampling. Pengumpulan data menggunakan instrumen Gaming Addiction Scale for Adolescents (GASA) dan Olweus Bully/Victim Questionnaire – Revised (OBVQ-R). Analisis data dilakukan menggunakan uji statistik korelasi Spearman Rho. Hasil: Hasil penelitian menunjukkan bahwa skor rata-rata kecanduan game online responden adalah 40,09, sedangkan skor rata-rata perilaku perundungan adalah 86,74. Berdasarkan pengujian statistik, diperoleh nilai p sebesar 0,194 ( $p < 0,05$ ). Kesimpulan: Terdapat hubungan positif yang signifikan namun lemah antara kedua variabel tersebut, yang berarti semakin tinggi tingkat kecanduan game online, semakin besar kecenderungan terjadinya perundungan. Hasil ini menekankan pentingnya upaya pencegahan dan pengendalian kecanduan game online sebagai bagian dari strategi komprehensif untuk mengurangi perundungan di sekolah.

**Kata Kunci:** Perundungan, Kecanduan Game Online, Remaja, Spearman Rho.

### ABSTRACT

*Background: The development of digital technology has led to an increase in the intensity of online gaming among adolescents. Excessive use has the potential to cause addiction and impact social behavior, one of which is bullying. Bullying is a serious problem in schools that can affect the mental health and social development of adolescents. The phenomenon of high intensity of online gaming accompanied by the continued occurrence of bullying cases in schools indicates a possible link between the two conditions. Objective: This study aims to analyze the relationship between online gaming addiction and bullying among adolescents at SMA Negeri 2 Pekanbaru. Method: This study used a quantitative method with a correlational design. The research sample consisted of 300 students at SMA Negeri 2 Pekanbaru, selected using the Stratified Random Sampling technique. Data collection used the Gaming Addiction Scale for Adolescents (GASA) and the Olweus Bully/Victim Questionnaire – Revised (OBVQ-*

*R) instruments. Data analysis was performed using the Spearman Rho correlation statistical test. Results: The results showed that the average online gaming addiction score of the respondents was 40.09, while the average bullying behavior score was 86.74. Based on statistical testing, a p-value of 0.194 ( $p < 0.05$ ) was obtained. Conclusion: There is a significant positive but weak relationship between the two variables, which means that the higher the level of online game addiction, the greater the tendency for bullying to occur. These results emphasize the importance of efforts to prevent and control online game addiction as part of a comprehensive strategy to reduce bullying in schools.*

**Keywords:** *Bullying, Online Gaming Addiction, Adolescents, Spearman Rho.*

## A. PENDAHULUAN

Remaja merupakan fase perkembangan yang berasal dari istilah Latin *adolescere*, yang berarti “tumbuh” atau “berkembang menuju kedewasaan”. Masa ini mencakup aspek biologis, psikologis, emosional, sosial, dan fisik, yang menjadikan remaja berada pada tahap transisi di mana mereka tidak lagi dikategorikan sebagai anak-anak namun juga belum sepenuhnya dewasa. Periode remaja juga disebut sebagai masa kritis karena menjadi penentu bagi perkembangan individu menuju tahap kedewasaan selanjutnya (Hartley & Somerville, 2015).

Pada fase perkembangan tersebut, salah satu permasalahan yang banyak muncul di kalangan remaja adalah perilaku *bullying* perundungan. *Bullying* merupakan salah satu isu yang menyita perhatian para pendidik, peneliti, dan masyarakat di berbagai negara. Istilah ini berasal dari kata “*bully*” yang berarti menggertak atau mengganggu seseorang yang dianggap lemah. Dalam konteks Indonesia, fenomena ini dikenal dengan berbagai istilah seperti penindasan, pengencetan, perpeloncoan, pemalakan, pengucilan, maupun intimidasi (Haru, 2023). Fenomena ini semakin mengkhawatirkan ketika dilihat dari data nasional yang menunjukkan peningkatan kasus *bullying* dari tahun ke tahun. Berdasarkan data Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI), pada tahun 2022 tercatat 226 kasus *bullying*, meningkat dari 119 kasus pada tahun 2020. Jenis *bullying* yang paling sering dialami adalah fisik (55,5%), verbal (29,3%), dan psikologis (15,2%) (Muryani et al., 2023). Selain itu, data SIMFONI Kemen PPPA tahun 2024 menunjukkan adanya 12.161 kasus kekerasan terhadap perempuan dengan 12.416 korban, serta 19.628 kasus kekerasan terhadap anak dengan 21.648 korban. Hingga Juni 2025, tercatat 92,83% korban kekerasan berasal dari kelompok anak-anak (Bungsu et al., 2024).

Selain meningkatnya kasus *bullying*, perkembangan teknologi digital juga memberi pengaruh besar terhadap perilaku remaja masa kini. Berdasarkan data APJII (2024), pengguna internet di Indonesia mencapai lebih dari 221 juta jiwa pada tahun 2023, dengan penetrasi sebesar 79,7%. Kelompok usia 13–18 tahun tercatat sebagai pengguna terbesar, menunjukkan bahwa remaja merupakan kelompok yang paling aktif memanfaatkan teknologi digital, termasuk untuk hiburan. Salah satu bentuk pemanfaatan internet yang paling populer di kalangan remaja adalah aktivitas bermain *game online*.

Hasil studi pendahuluan yang dilakukan di SMA N 2 Pekanbaru menunjukkan bahwa mayoritas remaja diketahui memiliki kebiasaan bermain *game online* setiap hari dengan durasi waktu bervariasi antara 2 hingga 6 jam per hari. Jenis *game* yang paling sering dimainkan adalah *Mobile Legend*. Selain itu, beberapa siswa mengaku pernah menjadi korban *bullying*, baik secara langsung di lingkungan sekolah maupun melalui dunia *game online*.

SMA Negeri 2 Pekanbaru memiliki jumlah siswa yang cukup besar dengan latar belakang sosial ekonomi beragam, sehingga memungkinkan ditemukannya variasi perilaku remaja terkait Kecanduan *Game online* dan *Bullying*.

Berdasarkan latar belakang permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis hubungan antara kecanduan *game online* dengan kejadian *bullying* pada remaja di SMA Negeri 2 Pekanbaru. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan bukti empiris mengenai kecanduan *game online* peran dalam dinamika kekerasan remaja, serta menjadi dasar bagi pihak sekolah dalam merancang program bimbingan konseling dan kebijakan pencegahan *bullying* yang lebih komprehensif dan tepat sasaran.

**B. METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menerapkan desain kuantitatif *observasional* dengan pendekatan *cross-sectional*, yang bertujuan untuk mempelajari dinamika korelasi antara variabel independen dan dependen dalam satu waktu pengukuran. Penelitian dilaksanakan di SMA Negeri 2 Pekanbaru dengan populasi yang mencakup seluruh siswa aktif di sekolah tersebut. Sampel penelitian berjumlah 300 responden siswa yang berusia antara 14 hingga 19 tahun. Penentuan sampel dilakukan menggunakan teknik Stratified Random Sampling, di mana strata dibagi berdasarkan jenjang kelas (X, XI, dan XII) untuk memastikan bahwa setiap tingkatan kelas terwakili secara proporsional dan acak dalam unit sampel yang diambil.

Pengumpulan data dilakukan menggunakan instrumen kuesioner baku yang telah melalui uji validitas dan reliabilitas. Variabel Kecanduan *Game Online* diukur menggunakan Kuesioner Skala *Game Addiction Scale Adolescents* (GASA) yang dibuat oleh Lemmens (2009). Sementara itu, variabel perilaku *bullying* diukur menggunakan *Olweus Bullying Victimization Questionnaire* (OBVQ-R) yang diadaptasi dari Olweus (1996). Instrumen ini dirancang untuk mengidentifikasi frekuensi dan intensitas keterlibatan siswa dalam aktivitas *bullying*, baik peran sebagai pelaku maupun sebagai korban, dalam kurun waktu beberapa bulan terakhir.

Analisis data dilakukan melalui tahapan penyuntingan, pengkodean, dan tabulasi menggunakan perangkat lunak statistik komputer. Analisis univariat digunakan untuk mendeskripsikan karakteristik demografi responden serta distribusi frekuensi, nilai rata-rata (*mean*), dan standar deviasi dari masing-masing variabel. Selanjutnya, analisis bivariat dilakukan untuk menguji hipotesis hubungan antara kecanduan *game online* dan kejadian *bullying*. Mengingat data penelitian tidak terdistribusi secara normal berdasarkan uji normalitas, maka uji statistik yang digunakan adalah uji korelasi *non-parametrik Spearman Rank (Rho)* dengan tingkat kemaknaan atau taraf signifikansi ditetapkan sebesar  $\alpha = <0,05$ .

**C. HASIL DAN PEMBAHASAN**

**Hasil**

**1. Karakteristik Responden**

**Tabel 1**

Karakteristik Umur	Frekuensi	Presentase
14-15 (Remaja Awal)	39	13,00
16-17 (Remaja Pertengahan)	218	72,7
18-19 (Remaja Akhir)	43	14,3
<b>Total</b>	<b>300</b>	<b>100,0</b>

Sumber: Analisa Data Primer Tahun 2026

Distribusi Frekuensi Karakteristik Responden Berdasarkan Usia, Jenis Kelamin, dan Kelas di SMA Negeri 2 Pekanbaru

Karakteristik	Kategori	Frekuensi (f)	Persentase (%)
Usia	14 Tahun	1	,3
	15 Tahun	38	12,7
	16 Tahun	99	33,0
	17 Tahun	119	39,7
	18 Tahun	41	13,7
	19 Tahun	2	,7
Jenis Kelamin	Perempuan	162	64,2
	Laki-Laki	138	35,8
Kelas	Kelas X	99	33
	Kelas XI	101	33,67
	Kelas XII	100	33,33
<b>Total</b>		<b>300</b>	<b>100</b>

Sumber : Data Primer, Tahun 2026

Tabel 1. Terlihat bahwa sebagian besar berada pada kategori remaja pertengahan (16–17 tahun) yaitu sebanyak 218 orang (72,7%). Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas responden dalam penelitian ini berada pada tahap perkembangan remaja pertengahan. Sementara itu, responden yang termasuk dalam kategori remaja akhir (18–19 tahun) berjumlah 43 orang (14,3%), dan kategori remaja awal (14–15 tahun) sebanyak 39 orang (13,0%). Dengan demikian, bahwa karakteristik responden dalam penelitian ini didominasi oleh kelompok usia 16–17 tahun ( Remaja Pertengahan) responden tersebar di rentang usia 14 hingga 19 tahun, dengan proporsi jenis kelamin dan tingkatan kelas yang hampir seimbang sesuai dengan teknik *stratified random sampling* yang digunakan. Berdasarkan karakteristik responden, bahwa dari total 300 responden, sebanyak 162 (54,0) siswa berjenis kelamin perempuan, sedangkan 138 (46,0) siswa berjenis kelamin laki-laki.

2. **Gambaran Variabel Penelitian**

Tabel 2.

**Analisis Deskriptif Variabel Kecanduan Game Online dan Kejadian *Bullying* (n=300)**

Variabel	Mean	Median	SD	Min - Max	95% CI
Kecanduan Game Online	40,09	37,00	15,736	21-105	38,30 – 41,88

<i>Bullying</i>	86,74	85,00	13,606	60-157	85,20-88,29
-----------------	-------	-------	--------	--------	-------------

Sumber : Data Primer, Tahun 2025

Tabel 2 diketahui bahwa rata-rata skor kecanduan *game online* responden adalah 40,09. Nilai ini mengindikasikan bahwa secara umum penggunaan media sosial berada pada tingkat yang relatif konsisten diantara sebagian besar responden. Sedangkan untuk variable *bullying*, didapatkan nilai rata-rata sebesar 86,74. Variasi skor yang cukup lebar (*Min-Max*) menunjukkan adanya keragaman intensitas perilaku *bullying* yang dialami atau dilakukan oleh siswa.

### 3. Analisis Bivariat

Tabel 3.

Hubungan Antara Kecanduan *Game Online* dengan Kejadian *Bullying* Pada Remaja di SMA Negeri 2 Pekanbaru (n=300)

Variabel	n	Koefisien Korelasi (r)	p-value	keterangan
Kecanduan <i>Game Online</i>	300	0,194	0,001	Signifikan

  

Variabel	N	Koefisien Korelasi (r)	p-value	keterangan
<i>Bullying</i>	300	0,194	0,001	Signifikan

Sumber : Data Primer, Tahun 2025

Tabel 3. Hasil uji korelasi *Spearman* menunjukkan nilai koefisien korelasi (r) sebesar 0,194. Nilai ini menunjukkan kekuatan korelasi yang sangat lemah dan bernilai positif, namun secara statistik tidak bermakna. Hal ini dibuktikan dengan nilai signifikansi atau p-value sebesar 0,001. Karena nilai p-value <(0,05), maka Hipotesis Alternatif (Ha) dapat diterima yang berarti terdapat hubungan antara kecanduan *game online* dengan kejadian *bullying* pada remaja di SMA Negeri 2 Pekanbaru. Tinggi atau rendahnya skor kecanduan *game online* siswa tidak menentukan tinggi atau rendahnya keterlibatan mereka dalam kejadian *bullying*.

## Pembahasan

### 1. Analisis Univariat

#### a. Karakteristik Responden

Responden dalam penelitian ini berjumlah 300 siswa/i dengan sebagian besar responden merupakan remaja pada fase remaja pertengahan, dengan rata-rata usia 16,56 tahun dan rentang usia 14-19 tahun dan standar deviasi 0,914. Kondisi ini menunjukkan bahwa responden berada pada fase perkembangan yang ditandai dengan meningkatnya kebutuhan interaksi sosial, pencarian identitas diri, serta tingginya ketertarikan terhadap aktivitas digital, termasuk permainan *game online*. Ditinjau dari jenis kelamin, mayoritas responden berjenis kelamin perempuan, yaitu sebesar 54,0% , sedangkan responden laki-laki sebesar 46,0 %. Komposisi ini menunjukkan bahwa responden penelitian relatif seimbang secara gender, sehingga hasil penelitian dapat mencerminkan gambaran keterlibatan remaja laki-laki dan perempuan dalam perilaku kecanduan *game online* maupun kejadian *bullying* di lingkungan sekolah.

Nilai standar deviasi yang relatif kecil menunjukkan bahwa variasi usia responden tergolong homogen, sehingga perbedaan usia antar responden tidak terlalu mencolok.

Kondisi ini berimplikasi pada hasil penelitian, karena karakteristik perkembangan psikososial remaja awal relatif serupa, khususnya dalam hal penggunaan media sosial dan pola interaksi dengan teman sebaya.

Secara teoritis, remaja pada usia pertengahan cenderung memiliki ketertarikan yang tinggi terhadap aktivitas berbasis teknologi, termasuk bermain game online. Pada fase ini, remaja mulai memiliki kebebasan yang lebih besar dalam mengatur waktu luang serta akses yang lebih luas terhadap perangkat digital, sehingga berpotensi membentuk pola perilaku bermain *game* yang intens.

Temuan ini sejalan dengan teori perkembangan remaja yang dikemukakan oleh Santrock (2019) yang menyatakan bahwa remaja usia 15–18 tahun berada pada tahap eksplorasi identitas dan memiliki intensitas interaksi sosial yang tinggi, termasuk melalui media digital. Pada fase ini, remaja lebih mudah terlibat dalam aktivitas game online sebagai sarana hiburan dan pelarian dari tekanan akademik maupun sosial. Penelitian oleh Kuss dan Griffiths (2012) juga menunjukkan bahwa kelompok usia remaja merupakan kelompok paling rentan terhadap kecanduan game online karena kontrol diri yang belum matang serta akses teknologi yang semakin luas. Selain itu, Sari dan Handayani (2021) menemukan bahwa siswa usia SMA memiliki intensitas bermain game online lebih tinggi dibandingkan kelompok usia lainnya. Namun, homogenitas usia responden dalam penelitian ini memungkinkan tidak terdeteksinya perbedaan perilaku yang cukup signifikan dalam kaitannya dengan kejadian *bullying*, sehingga hubungan antara kecanduan *game online* dan *bullying* menjadi tidak terlihat secara statistik.

#### b. Gambaran Variabel Penelitian

Hasil analisis univariat menunjukkan bahwa tingkat kecanduan *game online* pada siswa SMA Negeri 2 Pekanbaru secara umum berada pada kategori rendah (mean = 40,09), namun terdapat variasi skor yang cukup besar (SD = 15,736) dengan rentang 21–105. Hal ini menunjukkan adanya kelompok kecil responden dengan tingkat kecanduan sangat tinggi.

Temuan ini menunjukkan bahwa adanya responden dengan skor maksimum (105) memperlihatkan bahwa meskipun rata-rata berada pada kategori rendah, terdapat subkelompok dengan potensi *problematic gaming*. Hal ini menunjukkan pentingnya deteksi dini dan edukasi *literasi digital* untuk mencegah dampak psikososial yang lebih luas dan dapat menurunkan kemampuan kontrol diri, mengganggu regulasi emosi, serta mengurangi empati terhadap orang lain.

Variabel kejadian *bullying* memiliki nilai rata-rata 86,74, median 85,00, dan standar deviasi 13,606, dengan rentang skor 60–157. Nilai ini menunjukkan bahwa kejadian *bullying* pada responden berada pada kategori sedang, dengan variasi tingkat keterlibatan yang cukup signifikan.

Variasi perilaku *bullying* dapat dipengaruhi oleh karakteristik psikososial remaja. Tingkat *bullying* yang berada pada kategori sedang mencerminkan bahwa perilaku *bullying* telah menjadi fenomena yang relatif dinormalisasi dalam interaksi sosial remaja. *Bullying*, khususnya dalam bentuk verbal dan psikologis, sering kali dianggap sebagai candaan atau bagian dari dinamika pergaulan, sehingga kurang disadari sebagai perilaku bermasalah. Normalisasi ini menyebabkan *bullying* terus berulang dan berpotensi meningkat apabila tidak dilakukan intervensi yang tepat dari lingkungan sekolah maupun keluarga.

## 2. Analisis Bivariat

Hasil uji korelasi Spearman menunjukkan nilai koefisien korelasi ( $\rho$ ) sebesar 0,194, yang menandakan adanya hubungan positif dan signifikan antara kecanduan game online dengan kejadian bullying, meskipun kekuatan hubungannya tergolong lemah. Artinya, semakin tinggi tingkat kecanduan game online, maka kecenderungan terjadinya bullying juga semakin meningkat.

Hasil ini sejalan dengan penelitian Anderson et al. (2017) yang menyatakan bahwa paparan konten agresif dalam game dapat meningkatkan agresivitas dan menurunkan empati, sehingga memicu perilaku bullying. Penelitian Lemmens et al. (2011) juga menemukan bahwa kecanduan *game online* berhubungan dengan meningkatnya masalah perilaku sosial pada remaja.

Penelitian nasional oleh Rahmawati dan Nugroho (2021) menunjukkan adanya hubungan positif yang signifikan antara intensitas bermain *game online* dengan perilaku bullying pada remaja. Hal ini memperkuat hasil penelitian ini bahwa kecanduan *game online* merupakan salah satu faktor risiko terjadinya *bullying* di lingkungan sekolah.

Kecanduan *game online* berkontribusi terhadap peningkatan kecenderungan perilaku bullying melalui mekanisme penurunan kontrol emosi, peningkatan impulsivitas, serta internalisasi nilai agresif dari konten permainan. Hubungan yang bersifat positif meskipun lemah menunjukkan bahwa kecanduan game online bukan satu-satunya faktor penyebab bullying, namun berperan sebagai faktor risiko yang memperkuat kecenderungan perilaku tersebut ketika dikombinasikan dengan faktor lain seperti pengaruh teman sebaya, lingkungan sekolah, dan pola asuh keluarga. Dengan demikian, pengendalian kecanduan game online merupakan salah satu strategi preventif yang penting dalam upaya menekan kejadian bullying pada remaja.

## D. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai hubungan kecanduan *game online* dengan kejadian *bullying* pada remaja di SMA 2 Pekanbaru, dapat disimpulkan bahwa responden penelitian berjumlah 300 siswa berada pada rentang usia 14–19 tahun. Mayoritas responden berjenis kelamin perempuan. Karakteristik tersebut menunjukkan bahwa penelitian ini dilakukan pada kelompok remaja masa pertengahan, yaitu fase perkembangan yang rentan terhadap perubahan fisik, emosional, dan sosial.

Kecanduan *game online* pada responden berada pada kategori sedang dengan nilai rerata skor sebesar 40,09, yang mengindikasikan bahwa sebagian besar siswa memainkan *game online* secara aktif, namun dengan pola penggunaan yang cenderung pasif dan lebih banyak dimanfaatkan untuk hiburan serta interaksi sosial ringan. Sementara itu, kejadian *bullying* pada remaja di SMA N 2 Pekanbaru juga berada pada kategori sedang dengan rata-rata skor 86,74, di mana bentuk *bullying* yang paling sering dialami adalah *bullying* verbal dan sosial, seperti ejekan, sindiran, dan pengucilan. Hasil analisis statistik menggunakan uji korelasi *Spearman* menunjukkan nilai  $p$  sebesar 0,001 ( $p < 0,05$ ), yang menandakan terdapat hubungan yang signifikan antara kecanduan *game online* dan kejadian *bullying*. Nilai koefisien korelasi ( $\rho$ ) sebesar 0,914 menunjukkan bahwa hubungan kedua variabel bersifat positif namun lemah, yang berarti semakin tinggi tingkat kecanduan *game online*, maka kecenderungan terjadinya *bullying* juga cenderung meningkat.

Meskipun kekuatan hubungan tergolong lemah, temuan ini tetap memiliki makna penting secara statistik dan praktis. Hasil tersebut menunjukkan bahwa kecanduan game online bukan merupakan satu-satunya faktor penyebab terjadinya bullying, namun berperan sebagai salah satu faktor risiko yang dapat memperkuat kecenderungan perilaku bullying ketika

dikombinasikan dengan faktor lain, seperti pengaruh teman sebaya, lingkungan sekolah, dan kontrol diri remaja.

Berdasarkan temuan penelitian ini, Institut Kesehatan Payung Negeri diharapkan dapat memanfaatkan hasil penelitian sebagai bahan evaluasi dan pengembangan kurikulum, khususnya pada mata kuliah yang berkaitan dengan kesehatan mental remaja, perilaku *bullying*, dan kecanduan *game online*.

Bagi pihak sekolah, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber informasi dalam menciptakan lingkungan belajar yang aman, nyaman, dan bebas dari *bullying*. Meskipun penelitian ini menunjukkan adanya hubungan kecanduan *game online* dan *bullying* yang lemah, namun kejadian *bullying* tetap perlu diperhatikan dalam berbagai tingkat. Oleh karena itu, sekolah perlu memperkuat program pencegahan *bullying* melalui kegiatan edukatif, pengawasan guru, serta komunikasi terbuka dengan siswa.

Bagi responden, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan refleksi untuk meningkatkan pemahaman mengenai dampak *bullying* serta pentingnya membangun hubungan sosial yang sehat.

Bagi penelitian selanjutnya, disarankan untuk menambahkan variabel lain yang berpotensi lebih berpengaruh terhadap kejadian *bullying*, seperti konsep diri, harga diri, kontrol diri, pola asuh orang tua, dan tekanan teman sebaya. Penelitian mendatang juga dianjurkan untuk memperluas lokasi penelitian ke beberapa sekolah agar data yang diperoleh lebih representatif. Selain itu penggunaan metode pengumpulan data tambahan seperti wawancara atau observasi diharapkan dapat mengurangi bias *self-report* sehingga hasil penelitian menjadi lebih akurat. Penelitian selanjutnya juga disarankan untuk mengembangkan dan mengevaluasi program penyuluhan kesehatan mengenai *bullying*, mengingat masih adanya perbedaan persepsi antara pemahaman siswa dan definisi ilmiah *bullying*. Program tersebut dapat difokuskan pada pemahaman jenis-jenis *bullying*, dampak psikologis dan sosial, serta penguatan keterampilan sosial untuk mencegah dan mengatasi *bullying* di lingkungan sekolah.

## DAFTAR PUSTAKA

- APJII. (2024). *Survei internet APJII 2024*.
- Ariesto. (2019). *Psikologi Perilaku Sosoal Remaja*. Deepublish.
- Aziz, A. (2018). Kecanduan *game online*. *Jurnal Kesehatan Saintika Meditory*.
- Bahar, F. R. A. (2023). Hubungan Antara Kecanduan *Game online* Dengan *Cyberbullying* Pada Remaja Di SMP Negeri 28 Medan. *Repository.Uma.Ac.Id*, 309(August), 3–6.
- Ermawati, S. (2022). Kecanduan *game online* dan dampaknya terhadap interaksi sosial remaja. *Jurnal Ilmiah Psikologi Remaja*, 6(88–97).
- Faizah, F., & Amna, Z. (2017). *Bullying* dan kesehatan mental pada remaja sekolah menengah atas di Banda Aceh. *Gender Equality: International Journal of Child and Gender Studies*, 3(138–48). <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/equality/article/view/1950>
- Fajar, M., Masyhuri, M., & Muda, Y. (2024). Kecanduan *Game online* pada Remaja. *Journal of Education Research*, 5(3), 3995–4001. <https://doi.org/10.37985/jer.v5i3.1273>
- Febrianti, D., & Fitriyanti, L. (2023). Analisis Keterkaitan Adiksi *Game online* dengan Kondisi *Bullying* pada Remaja. *Jurnal Keperawatan Jiwa*, 11(1), 199. <https://doi.org/10.26714/jkj.11.1.2023.199-208>
- Griffiths, M. (2020). A “components” model of addiction within a biopsychosocial framework. *Journal of Substance Use*, 10(4), 191–197. <https://doi.org/10.1080/14659890500114359>
- Hartley, C. A., & Somerville, L. H. (2015). The neuroscience of adolescent decision-making. *Current Opinion in Behavioral Sciences*, 5, 108–115. <https://doi.org/10.1016/j.cobeha.2015.09.004>

- Haru, E. (2023). *PERILAKU BULLYING DI KALANGAN PELAJAR Pendahuluan Pengertian Bullying*. 59–71.
- Haryati. (2020). *No Title*.
- Hidayat, Z. (2022). Cyber Violence and Bullying in Online Game. *Journal of Applied Technology and Information Technology (JATIT)*, 100(5), 1453–1461. <https://www.jatit.org/volumes/Vol100No5/19Vol100No5.pdf>
- Hidayati, L. N., & Amalia, R. (2021). Psychological Impacts On Adolescent Victims Of Bullying: Phenomenology Study. *Media Keperawatan Indonesia*, 4(3), 201. <https://doi.org/10.26714/mki.4.3.2021.201-207>
- Olweus, D. (2013). School bullying: Development and some important challenges. *Annual Review of Clinical Psychology*, 9, 751–780.
- Qin, K. N., & Gan, X. (2023). Longitudinal relationships between school assets, traditional bullying, and internet gaming disorder: the role of self-control and intentional self-regulation among Chinese adolescents. *Frontiers in Public Health*, 11(1). <https://doi.org/10.3389/fpubh.2023.1162022>
- Ronzon, T., Gurria, P., Carus, M., Cingiz, K., El-Meligi, A., Hark, N., Iost, S., M'barek, R., Philippidis, G., van Leeuwen, M., Wessler, J., Medina-Lozano, I., Grimplet, J., Díaz, A., Tejedor-Calvo, E., Marco, P., Fischer, M., Creydt, M., Sánchez-Hernández, E., ... Miras Ávalos, J. M. (2025).
- Safitri, S., & Fikri. (2022). Hubungan Antara Kecanduan Game Dengan Perilaku Agresif Verbal Pada User Game online. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling Pandohop*, 2(1), 28–33. <https://doi.org/10.37304/pandohop.v2i1.4396>
- Said, S. (2022). Hubungan kecanduan game online dengan verbal bullying pada siswa SMP di Makassar. *Pancasakti Journal of Public Health Science and Research*, 2, 93–100. <https://journal.unpacti.ac.id/index.php/pjphsr/article/view/1872%7D>
- Satria, A. and Nisa, F. (2020). Durasi bermain game online dan hubungannya dengan kecanduan pada remaja. *Jurnal Konseling Dan Pendidikan*, 8, 145–152.
- Silvia, A. P. (2024). *Hubungan kecanduan game online dengan perilaku agresif pada siswa dan implikasinya terhadap bimbingan dan konseling di SMAN 6 Pekanbaru* [Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau]. <https://repository.uin-suska.ac.id/81166>
- Tobing, I. D. L. (2018). *Hubungan Durasi dan Frekuensi Bermain Game online dengan Masalah Mental Emosional*.
- U.S. Department of Health and Human Services. (2018). *Child and Adolescent Health: Indicators of Growth and Development*. <https://www.hhs.gov/>
- Ulfa, L. (2022). Fenomena kecanduan game online di kalangan remaja: Dampak sosial dan psikologis. *Jurnal Psikologi Dan Pendidikan*, 15(1), 45–46.