

Faktor Determinan Yang Mempengaruhi Siswa Menjadi Korban Perundungan di Sekolah dan Dunia Maya

Dian Sari ^{a,1,*}

^aFakultas Keperawatan dan Kesehatan Masyarakat, Universitas Prima Nusantara Bukittinggi, Jl. Kusuma Bhakti n0. 99, Bukittinggi, Sumatera barat, Indonesia, 26111

*Penulis Korespondensi : dian.sayi@gmail.com

INFORMASI ARTIKEL	ABSTRAK
Riwayat Artikel Diterima: 14 Desember 2025 Direvisi: 13 Januari 2025 Disetujui terbit: 30 Januari 2025	<p>Perundungan merupakan tindakan agresif yang terjadi pada remaja dan dilakukan berulang kali. Kejadian perundungan ini identik dengan masalah mental salah satunya bagi korban perundungan baik sekarang maupun saat dewasa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui faktor determinan yang mempengaruhi siswa menjadi korban perundungan di sekolah dan dunia maya. Sebuah studi <i>cross sectional</i> dilakukan pada 198 siswa SMP dan SMA di Sumatera Barat pada bulan April-Mei 2024. Teknik pengambilan sampel menggunakan <i>convenience sampling</i>. Analisa Regresi Logistik dilakukan. Pada analisa bivariate dilakukan untuk melihat hubungan masing-masing variabel dengan kejadian menjadi korban perundungan. variabel dengan nilai $p < 0.25$ pada analisa bivariat dimasukkan ke dalam analisis multivariat untuk mengidentifikasi hubungan variabel independen dengan kejadian menjadi korban perundungan. Pada analisis bivariat menunjukkan bahwa durasi menggunakan media sosial menjadi faktor yang mempengaruhi siswa dalam menjadi korban perundungan di dunia maya dan pada analisis multivariat mempengaruhi siswa menjadi korban perundungan di sekolah (p value < 0.05, AOR = 0.128, 95% CI 1.031-1.253). Penggunaan media sosial dengan bijak serta pengawasan dari orangtua dan pihak sekolah diperlukan agar siswa tidak menjadi korban perundungan.</p>
Kata Kunci: <i>Dunia maya; Korban perundungan; Sekolah; Siswi</i>	
Article History Received : December 14, 2024 Revised : January 13, 2025 Approved published : January 30, 2025	Abstract Bullying is an aggressive act that occurs in teenagers and is carried out repeatedly. This bullying incident is synonymous with mental problems, one of which is for victims of bullying both now and as adults. This research aims to determine the determinant factors that influence students to become victims of bullying at school and cyberbullying. A cross-sectional study was conducted on 198 middle and high school students in West Sumatera in April-May 2024. The sampling technique used convenience sampling. Logistic Regression Analysis was performed. Bivariate analysis was carried out to see the relationship between each variable and the incidence of being a victim of bullying. Variables with a p -value < 0.25 in bivariate analysis were entered into multivariate analysis to identify the relationship between independent variables and the incidence of being a victim of bullying. Bivariate analysis shows that the
Keywords: <i>Cyberspace, School; Student; Victim of bullying.</i>	

	duration of social media use is a factor that influences students to become victims of bullying in cyberbullying and multivariate analysis shows it influences students to become victims of bullying at school (p -value < 0.05, AOR = 0.128, 95% CI 1.031-1.253). Wise use of social media and supervision from parents and school officials is necessary so that students do not become victims of bullying.
--	--

1. Pendahuluan

Perundungan atau yang juga dikenal dengan istilah *bullying* merupakan salah satu jenis tindakan kekerasan yang dapat terjadi dimanapun. Perundungan melibatkan tindakan yang menyakitkan yang dapat terjadi berulang kali antara teman sebaya karena terdapat ketidakseimbangan kekuatan (Olweus, 2013). Perundungan merupakan perilaku agresif yang tidak diinginkan, dilakukan oleh remaja atau kelompok remaja yang bukan saudara kandung atau pasangan, terjadi berulang kali atau kemungkinan besar akan kembali terulang (CDC, 2014). Perundungan merupakan suatu pola perilaku. Biasanya yang menjadi pelaku perundungan berasal dari status sosial atau posisi kekuasaan yang lebih tinggi, misalnya anak-anak yang lebih besar, lebih kuat atau dianggap populer. Anak-anak seringkali menjadi korban perundungan terutama anak-anak dari komunitas yang terpinggirkan, anak dengan identitas gender yang berbeda, anak dengan penyandang disabilitas atau anak-anak migran dan pengungsi (Unicef, 2010).

Prevalensi kejadian perundungan juga semakin marak akhir-akhir ini. Sebuah survei nasional di Amerika Serikat menunjukkan sekitar 19.2% siswa berusia 12-18 tahun mengalami perundungan pada tahun ajaran 2021-2022. Sekitar 15.4% siswa melaporkan pernah menjadi korban perundungan oleh siswa yang lebih berkuasa, 14.5% melaporkan menjadi korban berulang kali (NCES, 2024). Di Indonesia sendiri menurut KPAI/Komisi Perlindungan Anak Indonesia dan Federasi Serikat Guru Indonesia menyebutkan angka kasus perundungan masih cukup tinggi. Kejadian perundungan fisik sekitar 55%, perundungan verbal hampir 30%, perundungan psikologis hampir 15%, serta kasus perundungan tidak hanya dialami oleh anak-anak di tingkat SMA/Sekolah Menengah Atas, tetapi juga menyentuh siswa di tingkat Sekolah Dasar/SD dan Sekolah Menengah Pertama/SMP (RRI, 2024). Data dari Unicef menyebutkan 41% pelajar Indonesia berusia 15 tahun mengalami perundungan, 45% dari anak muda usia 14-24 tahun yang mengikuti survey mengalami perundungan secara daring (Unicef, 2020).

Korban perundungan di kalangan anak-anak dan remaja merupakan masalah kesehatan global. Terdapat banyak bukti bahwa dampak perundungan bagi korban memiliki efek jangka panjang dan mungkin dapat bertahan hingga dewasa. Penelitian yang dilakukan oleh Sigurdson menjelaskan bahwa korban perundungan memiliki penurunan kesehatan mental pada usia dewasa, peningkatan gejala depresi dan berisiko membutuhkan bantuan untuk masalah kesehatan mental dan berkurangnya fungsi karena masalah kejiwaan, memiliki peningkatan risiko rawat inap psikiatrik karena masalah mental (Sigurdson, Undheim, Wallander, Lydersen, & Sund, 2015). Perilaku perundungan ini memiliki kaitan dengan meningkatkan resiko gangguan psikis, fungsi sosial yang buruk.

Hampir 40% kasus bunuh diri di Indonesia disebabkan oleh perundungan (Unicef, 2020)

Penelitian berkaitan dengan perundungan di Indonesia sudah banyak diteliti terutama berkaitan dengan pelaku perundungan. Sementara, penelitian pada korban perundungan masih terbatas pada pengaruh dampak perundungan terhadap prestasi belajar siswa (Arief & Wahyuni, 2020), terhadap motivasi belajar siswa (Sari, 2024), kemampuan interaksi sosial pada remaja SMA (Setyowati, Rochmawati., Deppy, & Setiani), kepercayaan diri remaja di SMA (Hadijah, Nito, & Ariani, 2023). Masih belum banyak penelitian yang meneliti tentang korban perundungan dan faktor yang berkaitan dengannya. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi faktor determinan yang menyebabkan seorang siswa menjadi korban perundungan seperti jenis kelamin, tipe sekolah, penghasilan keluarga, dan lainnya. Penelitian ini sangat penting, karena dapat membantu mengembangkan program proaktif anti-perundungan bagi siswa dan sebagai panduan dalam pembuatan kebijakan di sektor pendidikan, kesehatan dalam rangka mengurangi korban perundungan di kalangan siswa.

2. Metode

2.1 Partisipan dan Prosedur

Penelitian ini merupakan jenis penelitian *cross sectional* yang dilakukan pada bulan April-Mei tahun 2024 dengan jumlah sampel sebanyak 198 responden. Jumlah sampel ini didapatkan berdasarkan penghitungan menggunakan *G Power 3.1* dengan *effect size 0.15*, *type I error 5%*, *power of test 95%* berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Schneider, O'Donnell Stueve dan Coulter serta total prediktor pada penelitian ini sebanyak 11 item yaitu jenis kelamin, usia, kelas, tipe sekolah, agama, pekerjaan ayah, pekerjaan ibu, pendapatan keluarga, tipe keluarga, jumlah meida sosial yang dimilikidan durasi menggunakan media sosial etiap harinya (Schneider, O'Donnell, Stueve, & Coulter, 2012). berasal dari siswa SMP dan SMA di Provinsi Sumatera Barat dan diambil menggunakan teknik *convenience sampling*. Responden yang dapat mengikuti penelitian dengan syarat siswa SMP atau SMA berusia 12-17 tahun, aktif di media sosial dan bersedia menjadi responden penelitian. Data dikumpulkan melalui kuesioner daring menggunakan *google form* yang disebar melalui media sosial. Sebelum memulai pengisian kuesioner, peneliti memberi informasi bahwa calon responden bebas untuk menolak atau tidak mengikuti penelitian ini. Peneliti juga memberi tahu bahwa informasi yang diberikan siswa tidak akan bocor kepada siapapun.

2.2 Pengukuran

Perundungan di Sekolah

Siswa menyelesaikan kuesioner kejadian perundungan di sekolah yang pernah dialami menggunakan *The Revised Olweus Bullyvictim Questionnaire* yang sudah dimodifikasi oleh Ramhadanti, et.al tahun 2020 (Rahmadanti, Susanto, & Heppy, 2020). Siswa menyelesaikan 21 item pernyataan yang diukur melalui Skala dengan rentang jawaban 0-10. 0 berarti tidak pernah mengalami. Semakin tinggi angka yang dipilih menunjukkan semakin sering mengalami kejadian perundungan di sekolah. Variabel perundungan di sekolah dikelompokkan menjadi dua kategori yaitu kejadian rendah dengan nilai total kuesioner ≤ 41.50 dan kejadian tinggi > 41.50 . Kuesioner ini diuji dengan *Cronbash's Alpha* didapatkan nilai $r \geq 3$. Validasi

kuesioner antara 0.3733-0.7003 sehingga kuesioner dinyatakan valid (Rahmadanti et al., 2020).

Perundungan di Dunia Maya

Kuesioner Perundungan di dunia maya yang digunakan pada penelitian ini berdasarkan Willard Theory tahun 2005 yang kemudian dimodifikasi oleh penelitian Arif dan Wahyuni pada tahun 2020 (Arief & Wahyuni, 2020). Kejadian sebagai korban perundungan di dunia maya diidentifikasi melalui 20 item pernyataan yang diukur dengan rentang angka 0-10. 0 menyatakan tidak pernah mengalami. Sama halnya dengan instrument perundungan di sekolah, semakin tinggi angka yang dipilih maka berarti semakin sering kejadian tersebut dialami. variabel perundungan di dunia maya dikelompokkan menjadi dua kategori, kategori rendah dengan nilai total ≤ 40 dan kejadian tinggi > 40 . Uji validitas instrument ini dengan nilai antara 0.273-0.753. Sementara uji reliabilitas mendapatkan nilai Cronbassh's Alpha sebesar 0.875 dan disimpulkan instrument ini reliabel (Arief & Wahyuni, 2020). Contoh pernyataan terkait kejadian perundungan di dunia maya adalah seseorang menyebarkan keburukan saya di media sosial, postingan saya menjadi bahan tertawaan/ledekan oleh teman-teman saya di kolom komentar.

3. Hasil dan Pembahasan

Hasil

3.1 Hasil Univariat

Tabel 1. Karakteristik Responden (n=198)

Karakteristik	n	Persentase	Mean	SD	Min-Max	95% CI
Jenis Kelamin						
Laki-laki	64	32.3				
Perempuan	134	67.7				
Usia						
12-15 tahun	30	15.2				
> 15 tahun	168	84.8				
Kelas						
SMP	34	17.2				
SMA	164	82.8				
Tipe Sekolah						
Sekolah negeri	177	89.4				
Sekolah swasta	21	10.6				
Agama						
Islam	196	99				
Kristen	1	0.5				
Lainnya	1	0.5				
Pekerjaan Ayah						
Tidak bekerja	8	4				
Non ASN	171	86.4				
ASN/POLRI/TNI	19	9.6				
Pekerjaan Ibu						
Ibu rumah tangga	132	66.7				
Non ASN	46	23.2				
ASN/POLRI/TNI	20	10.1				
Pendapatan Keluarga						
< Rp. 2.811.449	135	68.2				

> Rp. 2.811.449	63	31.8				
Tipe Keluarga yang Tinggal satu rumah						
Keluarga inti	143	72.2				
Keluarga besar	55	27.8				
Kejadian mengalami perundungan di dunia maya						
Rendah	101	51				
Tinggi	97	49				
Kejadian Mengalami Perundungan di sekolah						
Rendah	99	50				
Tinggi	99	50				
Media sosial yang dimiliki			3.39	0.980	1-6	3.25-3.53
Durasi penggunaan media sosial (jam)			5.48	3.155	1-20	5.04-5.93

Dari tabel 1 diatas menunjukkan bahwa penelitian didominasi oleh siswa perempuan (67.7%), bersekolah di SMA (82.8%), beragama Islam (99%), pekerjaan ayah Non ASN/Polri/TNI (66.7%), pendapatan keluarga kecil dari Upah Minimum Regional/ UMR Provinsi Sumatera Barat tahun 2024 (Rp. 2.811.449) Sebanyak 68.2%, menjadi korban perundungan di dunia maya dan sekolah pada level yang tinggi masing-masing 51 % dan 50% serta durasi menggunakan media sosial setiap hari rata-rata 5 jam dan rata-rata jumlah akun media sosial yang dimiliki sebanyak 3 buah.

3.2 Analisa Bivariat

Tabel 2. Faktor Determinan yang Mempengaruhi Siswa Menjadi Korban Perundungan di Dunia Maya (N=198)

Variabel	Perundungan di Dunia Maya								X ²	r	p value
	Rendah				Tinggi						
	n	%	Mean	SD	n	%	Mean	SD			
Jenis Kelamin											
Laki-laki	31	48.4			33	51.6			0.12		0.727
Perempuan	33	52.2			64	47.8			1		
Usia											
12-15 tahun	19	63.3			11	36.7			1.60		0.205
> 15 tahun	82	48.8			86	51.2			7		
Tingkatan Sekolah											
SMP	19	55.9			15	44.1			0.19		0.663
SMA	82	50.0			82	50.0			0		
Tipe sekolah											
Negeri	91	51.4			86	48.6			0.01		0.922
Swasta	10	47.6			11	52.4			0		
Agama											
Islam	99	50.5			97	49.5					
Kristen	1	100			0	0.0			1.94		0.379
Lainnya	1	100			0	0.0			0		
Pekerjaan Ayah											

Tidak bekerja	2	25	6	75.0	2.54		
ASN/Polri/TNI	11	57.9	8	42.1	0		0.281
Non ASN/Polri/TNI	88	51.5	83	48.5			
Pekerjaan Ibu							
IRT	68	51.5	64	48.5	2.62		0.269
ASN/Polri/TNI	13	65	7	35.0	4		
Non ASN	20	43.5	26	56.5			
Gaji Orang Tua							
< Rp. 2.811.449	70	51.9	65	48.1	0.03		0.846
> Rp. 2.811.449	31	49.2	32	50.8	8		
Tipe Keluarga yang Tinggal Satu Rumah							
Keluarga inti	72	50.3	71	49.7	0.02		0.888
Keluarga besar	29	52.7	26	47.3	0		
Jumlah akun media sosial yang dimiliki		3.50	1.019		3.33	0.651	0.105
Durasi menggunakan media sosial setiap hari		4.98	3.019		5.93	3.280	0.168

* pvalue \leq 0.05

Tabel 2 diatas menunjukkan bahwa variabel durasi dalam menggunakan media sosial memiliki hubungan dengan menjadi korban perundungan di dunia maya ($p= 0.018$). Pada hasil bivariate diatas juga terdapat beberapa variabel yang menunjukkan nilai $p \leq 0.25$ yaitu (jumlah akun media sosial yang dimiliki dan durasi menggunakan medis sosial setiap hari dan usia) sehingga dapat dimasukkan ke dalam pemodelan pada analisis multivariat (Fauziyah, 2019).

Tabel 3. Faktor Determinan yang Mempengaruhi Siswa Menjadi Korban Perundungan di Sekolah (N=198)

Variabel	Perundungan di Sekolah										
	Rendah				Tinggi				X ²	r	p value
	n	%	Mean	SD	n	%	Mean	SD			
Jenis Kelamin											
Laki-laki	30	46.9			34	53.1			0.208	0.649	
Perempuan	69	51.5			65	48.5					
Usia											
12-15 tahun	15	50			15	50			0.000	1.000	
> 15 tahun	84	50			84	50					
Tingkatan Sekolah											
SMP	15	44.1			19	55.9			0.320	0.572	
SMA	84	51.2			80	48.8					
Tipe sekolah											
Negeri	89	50.3			88	49.7			0.000	1.000	
Swasta	10	47.6			11	52.4					
Agama											

Islam	97	49.5	99	50.5			
Kristen	1	100	0	0.0	2.020		0.364
Lainnya	1	100	0	0.0			
Pekerjaan Ayah							
Tidak bekerja	4	50.0	4	50.0	1.462		0.481
ASN/Polri/TNI	7	36.8	12	63.2			
Non ASN /Polri/TNI	88	51.5	83	48.5			
Pekerjaan Ibu							
IRT	65	49.2	67	50.8	1.613		0.446
ASN/Polri/TNI	8	40.0	12	60.0			
Non ASN	26	56.5	20	43.5			
Gaji Orang Tua							
< Rp. 2.811.449	73	54.1	62	45.9	2.328		0.127
> Rp. 2.811.449	26	41.3	37	58.7			
Tipe Keluarga yang Tinggal Satu Rumah							
Keluarga inti	74	51.7	69	48.3	0.403		0.526
Keluarga besar	25	45.5	30	54.5			
Jumlah akun media sosial yang dimiliki							
		3.30	1.015		3.47	0.941	0.426
Durasi menggunakan media sosial setiap hari							
		4.82	3.088		6.06	3.161	0.001
							0.203

Pada tabel diatas menunjukkan semua variabel memiliki *p value* (> 0.05) saat dikaitkan dengan kejadian menjadi korban perundungan di sekolah. Dikarenakan ada beberapa variabel (gaji orang tua, jumlah akun media sosial yang dimiliki dan durasi menggunakan medi sosial setiap hari) yang memiliki *p value* < 0.25 maka analisis dapat dilanjutkan kepada analisis regresi logistik (Fauziyah, 2019) untuk melihat kekuatan pengaruh variabel tersebut dalam kejadian menjadi korban perundungan di dunia maya maupun sekolah. Berikut hasil analisis multivariate

Tabel 4 Pemodelan Faktor Determinan yang Mempengaruhi Kejadian Menjadi Korban Perundungan di Dunia Maya dan Sekolah (N=198)

Variabel	Perundungan di Dunia Maya				Perundungan di Sekolah			
	AOR	P value	95% CI		AOR	P value	95% CI	
			Lower	Upper			Lower	Upper
Usia								
12-15 tahun	Ref		0.752	3.855				
> 15 tahun	0.532	0.202						
Gaji Orang Tua								
< Rp. 2.811.449					Ref	0.086	0.314	1.080
> Rp. 2.811.449					-0.541			
Durasi menggunakan medsos								
	0.80	0.09	0.986	1.191	0.128	0.010*	1.031	1.253

Jumlah media sosial yang dimiliki	0.250	0.11	0.949	1.738	0.112	0.467	0.827	1.512
-----------------------------------	-------	------	-------	-------	-------	-------	-------	-------

Tabel 4 menunjukkan bahwa setelah dilakukan pemodelan dengan menggunakan uji regresi logistik menunjukkan bahwa variabel usia, durasi menggunakan media sosial dan jumlah akun media sosial yang dimiliki tidak cukup kuat mempengaruhi menjadi korban perundungan di dunia maya. Berikutnya variabel durasi menggunakan media sosial memiliki pengaruh dalam menjadi korban perundungan di sekolah (AOR = 0.128, 95% CI 1.031-1.253). Artinya penggunaan media sosial akan meningkatkan 0.13 kali menjadi korban perundungan di sekolah

Pembahasan

Penelitian ini melakukan investigasi dalam mencari faktor determinan yang mempengaruhi siswa dalam menjadi korban perundungan baik di sekolah maupun dunia maya. Pada analisis bivariat penelitian ini, durasi mengakses media sosial mempunyai hubungan siswa menjadi korban perundungan di dunia maya, sementara tidak ada faktor yang berpengaruh seorang siswa menjadi korban perundungan di sekolah. Hal ini kemungkinan besar disebabkan oleh jumlah sampel yang tidak cukup mumpuni untuk membuktikan variabel-variabel tersebut. Meskipun pada penelitian lain seperti penelitian yang dilakukan oleh Hanani dan Piskin tahun 2020 menyebutkan bahwa siswa laki-laki lebih cenderung menjadi korban perundungan dibandingkan siswa perempuan (Hanani & Piskin, 2020). Seperti disampaikan sebelumnya bahwa pada penelitian ini durasi penggunaan media sosial telah terbukti mempengaruhi seseorang siswa menjadi korban perundungan di dunia maya baik dianalisis secara bivariat maupun multivariat.

Meningkatnya penggunaan media sosial membuat anak-anak rentan terhadap berbagai bentuk perundungan. Penelitian sebelumnya menyebutkan bahwa bahwa frekuensi penggunaan media sosial yang sering menyebabkan seseorang lebih mungkin menjadi korban perundungan (Craig et al., 2020). Penelitian lain juga menunjukkan terjadinya tumpang tindih bahwa seseorang dapat menjadi korban perundungan secara langsung/dunia nyata maupun di dunia maya, dengan pelaku perundungan lebih cenderung melakukan perundungan di dunia maya dan korban perundungan secara langsung lebih mungkin mengalami perundungan di dunia maya dan juga terlibat menjadi pelaku tindakan perundungan (Lazuras, Barkoukis, & Tsobatzoudis, 2017). Penggunaan media sosial yang berlebihan hingga kemudian menjadi kecanduan dikaitkan secara positif terhadap kejadian perundungan di dunia maya. Hal ini mungkin terkait fakta bahwa media sosial menjadi alat utama dalam kejadian cyberbullying/perundungan di dunia maya (Balakrishnan, 2015).

Kecanduan media sosial berkaitan dengan peningkatan paparan interaksi sehingga memperbesar risiko mengalami kejadian perundungan elektronik. Mengenai kecanduan media sosial, penelitian ini menyebutkan bahwa rata-rata siswa menghabiskan waktu lebih dari 5 jam dalam mengakses media sosial setiap harinya. Sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan 47-61% siswa perguruan tinggi mengalami kecanduan facebook (Busalim, Masrom, & Zakaria, 2019). Kecanduan ini mungkin disebabkan durasi yang lama dalam mengakses media sosial (rata-rata tiga jam) setelah pengguna *log in* (Jamaluddin, Jeyakumar, & Lee, 2012). Kecanduan media sosial dapat menyebabkan remaja

berpotensi berinteraksi dengan orang asing yang memiliki niat yang buruk (Drakatos & Karabatzaki, 2023). Tingginya angka durasi penggunaan media sosial salah satunya disebabkan oleh meningkatnya ketersediaan dan kemudahan akses internet dan media sosial melalui *smartphone* dan perangkat elektronik (Mak et al., 2014).

4. Kesimpulan dan Saran

Menjadi korban perundungan baik di sekolah maupun di dunia maya berkaitan dengan durasi penggunaan media sosial. Jenis kelamin, usia, tingkatan sekolah, tipe sekolah, agama, pekerjaan orangtua, gaji orang tua, tipe keluarga dan jumlah akun media sosial yang dimiliki tidak berkaitan dengan menjadi korban perundungan. Perlu jumlah sampel yang lebih banyak dan meneliti variabel lain dalam mencari hal-hal lain yang menyebabkan seorang siswa menjadi korban perundungan seperti dukungan keluarga dan dukungan teman sebaya.

Ucapan Terima Kasih

Ucapan terimakasih penulis ucapkan kepada semua responden penelitian, guru di sekolah dan semua pihak-pihak yang terlibat dalam penelitian ini hingga berhasil di publikasikan.

Daftar Pustaka

- Arief, M., & Wahyuni, S. (2020). *Hubungan Antara Pengalaman menjadi Korban Cyberbullying dengan Prestasi Akademik di SMPN 5 Tanah Putih (Rokan Hilir)*. Univesitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasum Riau,
- Balakrishnan, V. (2015). Cyberbullying among young adults in Malaysia: The roles of gender, age and Internet frequency. *Computers in Human Behavior*, 46, 149-157. doi:<https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.01.021>
- Busalim, A. H., Masrom, M., M., & Zakaria, W. N. B. W. (2019). The impact of facebook addiction and self-esteem on students' academic performance: A multi-group analysis. *Computers and Education* 142. doi:<https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.103651>
- CDC. (2014). *Bullying*. Retrieved from https://www.cdc.gov/youth-violence/about/about-bullying.html?CDC_AAref_Val=https://www.cdc.gov/violenceprevention/youthviolence/bullyingresearch/fastfact.html
- Craig, W., Boniel-Nissim, M., King, N., Walsh, S. D., Boer, M., Donnelly, P. D., . . . Pickett, W. (2020). Social Media Use and Cyber-Bullying: A Cross-National Analysis of Young People in 42 Countries. *J Adolesc Health*, 66(6s), S100-s108. doi:10.1016/j.jadohealth.2020.03.006
- Drakatos, N., & Karabatzaki, Z. (2023). School bullying and the role of social media. *Tech Hub Journal* 3, 27-51.
- Fauziah, N. (2019). *Analisis Data Menggunakan Multiple Logistic Regression Test di Bidang Kesehatan Masyarakat dan Klinis: Politeknik Kesehatan Kemenkes Bandung*.
- Hadijah, N., Nito, P. J. B., & Ariani, M. (2023). Hubungan tindakan bullying dengan kepercayaan diri pda remaja di SMA X Banjarmasin *Jurnal Keperawatan Jiwa: Persatuan Perawat Nasional Indonesia* 11(3). Retrieved from <https://jurnal.unimus.ac.id/index.php/JKJ/article/viewFile/12314/pdf>
- Hanani, A., & Piskin, M. (2020). Gender difference and bullying among secondary school students in Palestine. *Open Journall of Depression* 9, 95-100. Retrieved from https://www.scirp.org/pdf/ojd_2020112714474448.pdf

- Jamaluddin, H., Jeyakumuar, R., & Lee, Y. (2012). *Determinants and prevalence of social networking addiction among varsity students in Malaysia*. Madras Christian College: Chennai, India,
- Lazuras, L., Barkoukis, V., & Tsoarbatzoudis, H. (2017). Face-to-face bullying and cyberbullying in adolescents: Trans-contextual effects and role overlap. *Technology in Society*, 48, 97-101. doi:<https://doi.org/10.1016/j.techsoc.2016.12.001>
- Mak, K.-K., Lai, C.-M., Watanabe, H., Kim, D.-I., Bahar, N., Ramos, M., . . . Cheng, C. (2014). Epidemiology of Internet Behaviors and Addiction Among Adolescents in Six Asian Countries. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 17(11), 720-728. doi:10.1089/cyber.2014.0139
- NCES. (2024). *Student Reports of Bullying: Results From the 2022 School Crime Supplement to the National Crime Victimization Survey*. Retrieved from <https://nces.ed.gov/pubs2024/2024109rev.pdf>
- Olweus, D. (2013). School bullying: development and some important challenges. *Ann Rev Clin Psychol*, 9(9), 751-780. doi:<https://doi.org/10.1146/annurev-clinpsy-050212-185516>
- Rahmadanti, D., Susanto, W., & Heppy, D. R. (2020). *Hubungan Kejadian Bullying dengan Motivasi belajar pada Siswa yang Menjadi Korban Bullying*. Universitas Islam Sultan Agung,
- RRI. (2024). Data KPAI Kasus Perundungan Anak Masih Tinggi. Retrieved from <https://www.rri.co.id/daerah/836796/data-kpai-kasus-perundungan-anak-masih-tinggi>
- Sari, D. (2024). Cyberbullying Menurunkan Dua Kali Motivasi Belajar Siswa. *SEHATI: Jurnal Kesehatan*, 4(2), 67-73. doi:10.52364/sehati.v4i2.57
- Schneider, S. K., O'Donnell, L., Stueve, A., & Coulter, R. W. S. (2012). Cyberbullying, school bullying, and psychological distress: A regional census of high school students. *Research and Practice* 102(1), 171-177. doi:10.2105/AJPH.2011.10.2105/AJPH.2011.300308
- Setyowati, W. E., Rochmawati., Deppy, D., & Setiani, A. R. *Hubungan antara perilaku bullying (korban bullying) dengan kemampuan interaksi sosial pada remaja SMA* Paper presented at the Unissula Nursing Conference.
- Sigurdson, J. F., Undheim, A. M., Wallander, J. L., Lydersen, S., & Sund, A. M. (2015). The long-term effects of being bullied or a bully in adolescence on externalizing and internalizing mental health problems in adulthood. *Child and Adolescent Psychiatry and Mental Health*, 9(42). doi:<https://doi.org/10.1186/s13034-015-0075-2>
- Unicef. (2010). *Bullying: What is it and how to stop it*. Retrieved from <https://www.unicef.org/parenting/child-care/bullying>
- Unicef. (2020). *Perundungan di Indonesia: fakta-fakta kunci, solusi dan rekomendasi*. Retrieved from <https://www.unicef.org/indonesia/media/5691/file/Fact%20Sheet%20Perkawinan%20Anak%20di%20Indonesia.pdf>