



**HUBUNGAN KECANDUAN MEDIA SOSIAL TERHADAP
KEJADIAN *CYBERBULLYING* PADA REMAJA
DI KOTA SEMARANG**

SKRIPSI

Untuk memenuhi persyaratan mencapai Sarjana Keperawatan

Disusun Oleh :

SALWA AIZA ZAHRA

NIM : 30902200198

**PROGRAM STUDI S1 ILMU KEPERAWATAN
FAKULTAS ILMU KEPERAWATAN
UNIVERSITAS ISLAM SULTAN AGUNG
SEMARANG**

2025



**HUBUNGAN KECANDUAN MEDIA SOSIAL TERHADAP
KEJADIAN *CYBERBULLYING* PADA REMAJA
DIKOTA SEMARANG**



SKRIPSI

Oleh:
SALWA AIZA ZAHRA

NIM : 30902200198

**PROGRAM STUDI S1 ILMU KEPERAWATAN
FAKULTAS ILMU KEPERAWATAN
UNIVERSITAS ISLAM SULTAN AGUNG
SEMARANG**

2025

PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Saya yang bertanda tangan dibawah ini, dengan sebenarnya menyatakan bahwa skripsi ini saya susun tanpa tindakan plagiarisme sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Fakultas Ilmu Keperawatan Universitas Islam Sultan Agung Semarang, jika di kemudian hari saya melakukan tindakan plagiarisme, saya bertanggung jawab sepenuhnya dan bersedia menerima sanksi yang dijatuhkan oleh Universitas Islam Sultan Agung Semarang kepada saya.

Semarang 12 Januari 2026

Mengetahui,
Wakil Dekan I



Dr. Ns. Hj. Sri Wahyuni, M.Kep. Sp.Kep.Mat
NUPTK. 9941753654230092

Peneliti,



Salwa Aiza Zahra
NIM : 30902200198

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi berjudul :
HUBUNGAN KECANDUAN MEDIA SOSIAL TERHADAP
KEJADIAN *CYBERBULLYING* PADA REMAJA
DI KOTA SEMARANG

Dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : Salwa Aiza Zahra

NIM : 30902200198

Telah disahkan dan disetujui oleh pembimbing pada tanggal :

Pembimbing I

Tanggal : 25 oktober 2025

Ns. Betie Febriana, S.Kep., M.Kep

NUPTK : 5555766667230222

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi berjudul :

**HUBUNGAN KECANDUAN MEDIA SOSIAL TERHADAP
KEJADIAN CYBERBULLYING PADA REMAJA
DI KOTA SEMARANG**

Disusun oleh :

Nama : Salwa Aiza Zahra

NIM : 309092200198

Telah dipertahankan didepan dewan penguji pada tanggal 12 Desember 2025
dan Dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima

Penguji I,

Dr. Wahyu Endang S. SKM., M.Kep
NUPTK.5044752653230153



Penguji II

Ns. Betie Febriana, M.Kep
NUPTK. 5555766667230222



Mengetahui,

Dekan Fakultas Ilmu Keperawatan



Dr. Iwan Ardian, SKM., S.Kep., M.Kep
NUPTK. 1154752653130093



**PROGRAM STUDI KEPERAWATAN
FAKULTAS ILMU KEPERAWATAN
UNIVERSITAS ISLAM SULTAN AGUNG SEMARANG
Skripsi, November 2025**

ABSTRAK

Salwa Aiza Zahra

**HUBUNGAN KECANDUAN MEDIA SOSIAL TERHADAP KEJADIAN
CYBERBULLYING PADA REMAJA DI KOTA SEMARANG**

Penggunaan media sosial yang berlebihan pada remaja berpotensi menimbulkan kecanduan yang akan berdampak pada peningkatan perilaku agresif daring, termasuk *cyberbullying*. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis hubungan kecanduan media sosial dan kejadian *cyberbullying* pada remaja di kota semarang. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain *cross sectional* yang melibatkan 320 siswa SMA di empat sekolah negeri di Semarang. Pengumpulan data dilakukan menggunakan kuisioner *Social Media Addiction Scale-Student Form (SMAS-SF)* dan *Cyber Victimization Scale (CVS)*. Analisis data menggunakan uji korelasi Spearman Rank. Hasil penelitian menunjukkan adanya hubungan yang signifikan antara kecanduan media sosial dengan kejadian *cyberbullying* ($r = 0,368$; $p = 0,000$). Hal ini menunjukkan bahwa semakin tinggi tingkat kecanduan media sosial, semakin besar kecenderungan remaja terlibat sebagai pelaku maupun korban *cyberbullying*. Kesimpulannya, kecanduan media sosial berkontribusi terhadap peningkatan perilaku *cyberbullying* di kalangan remaja. Disarankan agar remaja meningkatkan kontrol diri dan literasi digital, sementara orang tua dan lembaga pendidikan diharapkan memperkuat pengawasan serta edukasi penggunaan media sosial yang sehat dan bertanggung jawab.

Kata Kunci : Kecanduan Media Sosial, Cyberbullying, Remaja

Daftar pustaka : 83 (2020-2025)

NURSING STUDY PROGRAM
FACULTY OF NURSING
SULTAN AGUNG ISLAMIC UNIVERSITY SEMARANG
Thesis, November 2025

ABSTRACT

Salwa Aiza Zahra

THE RELATIONSHIP BETWEEN SOCIAL MEDIA ADDICTION AND CYBERBULLYING INCIDENTS AMONG ADOLESCENTS IN SEMARANG CITY

Excessive use of social media among adolescents may lead to addiction, which increases the risk of aggressive online behavior such as cyberbullying. This study aims to analyze the relationship between social media addiction and the incidence of cyberbullying among adolescents in Semarang City. A quantitative method with a cross-sectional design was employed, involving 320 high school students from four public schools in Semarang. Data were collected using the Social Media Addiction Scale–Student Form (SMAS–SF) and the Cyber Victimization Scale (CVS). Data were analyzed using the Spearman Rank correlation test. The results revealed a significant relationship between social media addiction and cyberbullying ($r = 0,368$; $p = 0,000$). This finding indicates that higher levels of social media addiction are associated with greater involvement in cyberbullying, both as perpetrators and victims. In conclusion, social media addiction contributes to the rise of cyberbullying behavior among adolescents. It is recommended that adolescents improve self-control and digital literacy, while parents and educational institutions enhance supervision and education on responsible social media use.

Keywords : Social Media Addiction, Cyberbullying, Adolescents

Bibliography : 83 (2020-2025)

KATA PENGANTAR

Assalam 'ualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Puji syukur kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan Rahmat dan hidayah-Nya kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Hubungan Kecanduan Media Sosial Terhadap Kejadian Cyberbullying Pada Remaja Di Kota Semarang”** dengan sebaik – baiknya. Shalawat dan salam senantiasa tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW. Dalam penyusunan skripsi ini, penulis menyadari sepenuhnya bahwa penulis banyak mendapatkan bimbingan dan saran yang bermanfaat dari berbagai pihak. Untuk itu, pada kesempatan kali ini peneliti ingin menyampaikan terimakasih pada :

1. Prof. Dr. Gunarto S.H. M.Hum Rektor Universitas Islam Sultan Agung Semarang.
2. Dr. Iwan Ardian, S.KM, S.Kep., M.Kep, selaku Dekan Fakultas Ilmu Keperawatan Univeritas Islam Sultan Agung Semarang.
3. Dr. Ns. Dwi Retno Sulistyarningsih, M.Kep., Sp.Kep.MB, selaku Kaprodi di S1 Keperawatan Fakultas Ilmu Keperawatan Universitas Islam Sultan Agung Semarang.
4. Ns. Betie Febriana, M.Kep selaku dosen pembimbing yang telah sabar meluangkan waktu serta tenaganya dalam memberikan bimbingan, ilmu dan nasihat yang sangat berharga, serta memberikan pelajaran untuk saya tentang arti sebuah usaha, pengorbanan, iklas, tawakal dan kesabaran yang akan membuahkan hasil yang bagus pada akhir penyusunan penelitian ini.
5. Dr.Wahyu Endang S.SKM., M.Kep selaku dosen penguji terimakasih untuk kesabaran, saran dan masukan yang telah diberikan kepada peneliti.
6. Seluruh jajaran dosen pengajar dan Staf Fakultas Ilmu Keperawatan Universitas Islam Sultan Agung Semarang yang telah memberikan bekal ilmu pengetahuan serta bantuan kepada peneliti selama menempuh studi.
7. Kepada cinta pertama saya ayah saya tercinta Bapak Tomi yulianto S.Pd., M.pd. terimakasih ayah yang selalu berjuang untuk kehidupan penulis, beliau adalah motivasi hidup saya panutan saya yang tidak akan pernah

tergantikan dalam hidup saya, ayah selalu memberikan dukungan, motivasi dan semangat kepada penulis hingga penulis mampu menyelesaikan studi sampai menjadi seorang sarjana.

8. Untuk pintu surgaku ibu Titin yuliarsih, S.Pd., yang telah melahirkan penulis, yang tidak henti-hentinya memberikan kasih sayang dengan penuh cinta, selalu memberikan motivasi dan do'a serta selalu menjadi tempat berpulang ternyaman bagi penulis. sehingga penulis mampu menyelesaikan studi menjadi seorang sarjana.
9. Kepada sosok yang tak kalah pentingnya dalam hidup saya yaitu adik – adik saya tercinta Fauza Najmi Azahra, Mahira El Hazima Azahra dan Kenzo Lafeiza Akhtar terimakasih karena sudah menjadi salah satu alasan terbesar penulis bertahan sejauh ini, menjadi adik – adik yang selalu mempercayai penulis bahwa penulis mampu melewati kesulitan yang dihadapi, telah mendukung, menghibur dan memberikan semangat untuk pantang menyerah.
10. Sosok yang tak kalah pentingnya dalam hidup penulis yaitu almarhum kakek dan nenek tersayang. terimakasih uti dan kakung yang senantiasa menjadi panutan atas nasihat yang selalu diberikan dari penulis kecil, hal itu menjadi sumber motivasi yang sangat luar biasa bagi penulis sehingga penulis mampu melewati proses yang tidak mudah ini dengan penuh kesabaran dan keikhlasan berkat beliau meskipun beliau tidak dapat melihat penulis menjadi seorang sarjana secara langsung, tetapi doa selalu mengalir dari penulis untuk almarhum disurga terbaik.
11. Teruntuk penghuni Grup Girls's cantik terimakasih selalu kebersamai penulis dari awal masuk perkuliahan hingga menjadi sarjana bersama, yang selalu menjadi partner bertumbuh berproses Bersama selama diperkuliahan, terimakasih untuk segala kebaikan kehadiran kalian senantiasa membuat warna baru dihidup penulis, kalian semua luar biasa see u on top guys.
12. Teruntuk sahabat dan teman terkasih penulis terima kasih untuk menjadi partner bertumbuh di segala kondisi yang terkadang tidak terduga, menjadi teman ngopi di semua coffe shop yang kita datangi, menjadi pendengar yang

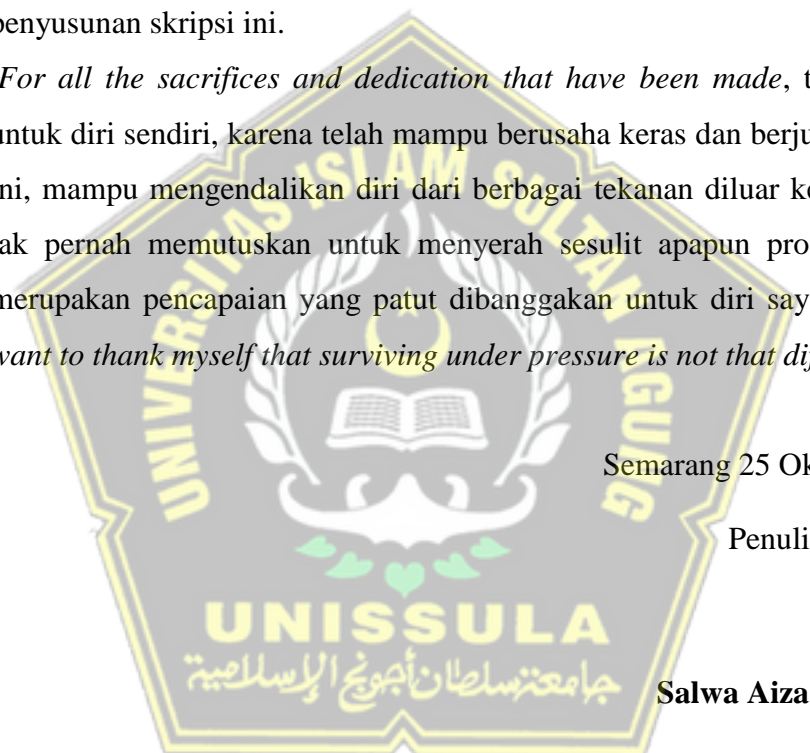
baik untuk penulis serta menjadi orang yang selalu memberikan semangat dan meyakinkan penulis bahwa segala masalah yang dihadapi selama proses skripsi akan berakhir.

13. Rekan-rekan mahasiswa utamanya dari Program Studi Fakultas Ilmu Keperawatan atas dukungan dan kerjasamanya selama menempuh Pendidikan serta penyelesaian penyusunan skripsi ini.
14. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah banyak membantu memberikan pemikiran demi kelancaran dan keberhasilan penyusunan skripsi ini.
15. *For all the sacrifices and dedication that have been made, terimakasih untuk diri sendiri, karena telah mampu berusaha keras dan berjuang sejauh ini, mampu mengendalikan diri dari berbagai tekanan diluar keadaan dan tak pernah memutuskan untuk menyerah sesulit apapun prosesnya, ini merupakan pencapaian yang patut dibanggakan untuk diri saya sendiri. I want to thank myself that surviving under pressure is not that difficult.*

Semarang 25 Oktober 2025

Penulis,

Salwa Aiza Zahra



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL..... i

PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME.....	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	Error! Bookmark not defined.
ABSTRAK	v
<i>ABSTRACT</i>	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan penelitian.....	5
D. Manfaat Penelitian.....	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
A. Tinjauan Teori	7
1. Kecanduan Media Sosial.....	7
2. <i>Cyberbullying</i>	20
3. Remaja.....	28
B. Kerangka teori/kerangka pikir.....	31
C. Hipotesis.....	32
BAB III METODE PENELITIAN.....	33
A. Kerangka Konsep	33
B. Variabel Penelitian	33
1. Variabel Bebas (Independen Variabel)	34
2. Variabel terikat (dependen variabel).....	34
C. Jenis dan Desain Penelitian	34
D. Populasi dan Sampel	35
1. Populasi	35
2. Sampel.....	36

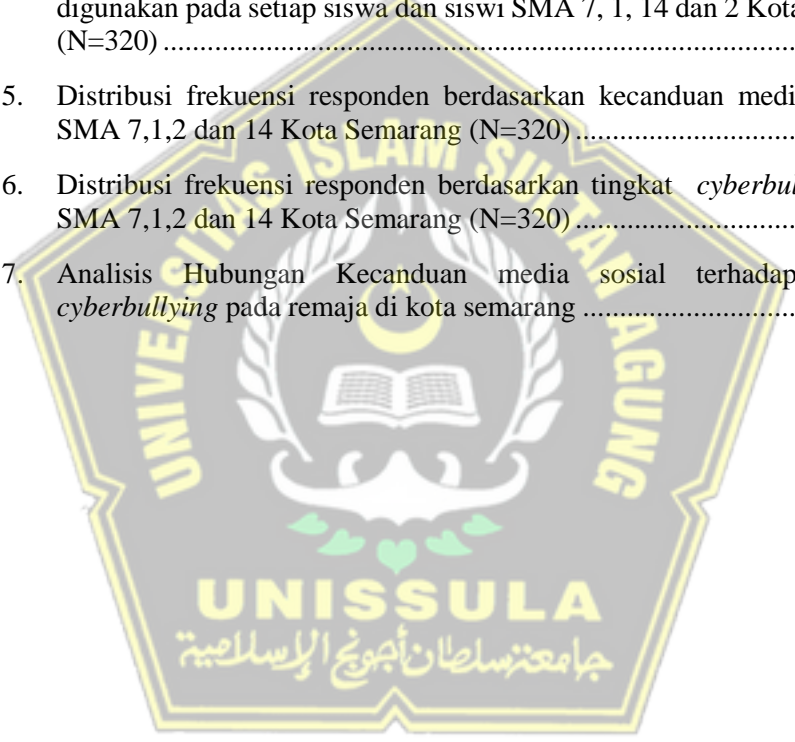
3. Teknik pengambilan sampel.....	38
E. Tempat dan waktu penelitian	39
F. Definisi Operasional.....	40
G. Instrumen/Alat pengumpulan Data	41
1. Instrumen penelitian.....	41
2. Uji instrument penelitian.....	42
H. Metode Pengumpulan Data	44
I. Rencana Analisis Data	45
1. Pengelolaan data.....	45
2. Jenis Analisis data.....	47
J. Etika Penelitian	50
1. <i>Informed consent</i>	51
2. <i>Anonimity</i> (tanpa nama).....	51
3. <i>Confidentiality</i> (kerahasiaan).....	51
4. <i>Beneficience</i> (manfaat).....	52
5. <i>Nonmaleficience</i> (keamanan).....	52
6. <i>Veracity</i> (kejujuran).....	52
7. <i>Justice</i> (keadilan).....	52
BAB IV HASIL PENELITIAN	53
A. Pengantar Bab	53
B. Analisi Univariat	53
1. Karakteristik responden.....	53
2. Variabel Penelitian	55
C. Analisis Bivariat	56
BAB V PEMBAHASAN	58
A. Pengantar Bab	58
B. Interpretasi dan Diskusi Hasil	58
1. Analisis univariat.....	58
2. Variabel Penelitian	63
3. Analisis Bivariat.....	66
C. Keterbatasan penelitian	71

D. Implikasi untuk keperawatan	72
1. Profesi.....	72
2. Institusi	72
3. Masyarakat	72
BAB VI PENUTUP	74
A. Kesimpulan.....	74
B. Saran.....	75
DAFTAR PUSTAKA	77
LAMPIRAN.....	85



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Definisi operasional.....	40
Tabel 4.1.	Distribusi Frekuensi Karakteristik Berdasarkan Jenis Kelamin Pada Siswa dan Siswi SMA 7, 1, 14 dan 2 Kota Semarang (N=320).....	53
Tabel 4.2.	Distribusi Frekuensi Karakteristik Berdasarkan Usia Pada Siswa dan Siswi SMA 7, 1, 14 dan 2 Kota Semarang (N=320)	54
Tabel 4.3.	Distribusi Frekuensi Karakteristik Berdasarkan Asal Sekolah pada Siswa dan Siswi SMA 7, 1, 14 dan 2 Kota Semarang (N=320).....	54
Tabel 4.4.	Distribusi Frekuensi Karakteristik Berdasarkan Media sosial yang digunakan pada setiap siswa dan siswi SMA 7, 1, 14 dan 2 Kota Semarang (N=320)	54
Tabel 4.5.	Distribusi frekuensi responden berdasarkan kecanduan media sosial di SMA 7,1,2 dan 14 Kota Semarang (N=320)	55
Tabel 4.6.	Distribusi frekuensi responden berdasarkan tingkat <i>cyberbullying</i> di di SMA 7,1,2 dan 14 Kota Semarang (N=320)	56
Tabel 4.7.	Analisis Hubungan Kecanduan media sosial terhadap kejadian <i>cyberbullying</i> pada remaja di kota semarang	56



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka teori.....	31
Gambar 3.1 Kerangka konsep.....	33



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Surat Permohonan Izin Survey Penelitian
- Lampiran 2. Surat izin pengambilan data penelitian
- Lampiran 3. Surat jawaban izin pelaksanaan penelitian
- Lampiran 4. Surat Etik
- Lampiran 5. Surat Permohonan Menjadi Responden
- Lampiran 6. Surat Persetujuan Menjadi Responden
- Lampiran 7. Instrumen Penelitian kuisisioner SMAS-SF dan CVS
- Lampiran 8. Hasil Olah Data
- Lampiran 9. Jadwal Penelitian
- Lampiran 10. Lembar Catatan Konsultasi
- Lampiran 11. Daftar Riwayat Hidup
- Lampiran 12. Dokumentasi Penelitian



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Remaja merupakan periode kritis dimana masa tersebut yaitu masa peralihan dari anak-anak menuju dewasa. Perkembangan remaja berada dalam situasi yang rentan dipengaruhi oleh lingkungan sekitar. Memasuki masa remaja individu dihadapkan pada keadaan yang memerlukan penyesuaian untuk dapat menerima perubahan-perubahan yang terjadi, salah satunya adalah kemampuan berinteraksi. Kemampuan berinteraksi ini pada tahap berikutnya akan berkembang menjadi keterampilan berkomunikasi sosial. Kemampuan remaja untuk melakukan interaksi sosial adalah contoh dari perkembangan psikologis atau kematangan mental dalam proses perkembangan mereka. (Sari et al., 2024).

Bentuk wujud komunikasi sosial para remaja adalah berkomunikasi melalui layanan internet yang dikenal dengan media sosial. Menurut (Liedfray et al., 2022) media sosial adalah seperangkat alat yang digunakan dalam komunikasi dan kolaborasi, yang memungkinkan terjadinya berbagai jenis interaksi yang sebelumnya tidak tersedia bagi orang awam. Media sosial merupakan sarana untuk berinteraksi sosial dengan menggunakan teknologi yang ada, baik itu berbasis website maupun komunikasi yang menjadi dialog interaktif yang mudah diakses dan diatur.

Data Asosiasi Pengguna Jaringan Internet Indonesia (APJII) menyebutkan terdapat peningkatan pengguna media sosial pada tahun 2021-

2022 sebesar 77,02% (Sari et al., 2024). Data statistik dari APJII menyimpulkan bahwa pengguna internet didominasi oleh usia produktif, dan data menunjukkan bahwa sebagian besar remaja mengakses layanan internet untuk menggunakan media sosial. Di Indonesia, penggunaan media sosial mengalami peningkatan yang signifikan, terutama di kalangan remaja. Hingga Januari 2023 tercatat jumlah pengguna media sosial di Indonesia mencapai 167 juta orang. Jumlah tersebut setara 78 persen dari jumlah total penggunaan internet di Indonesia yang mencapai 212,9 juta. Beberapa media sosial yang populer di Indonesia pada tahun 2024 antara lain Instagram dengan predikat tertinggi yaitu 84,80 persen, disusul dengan Facebook sebesar 81,30 persen, TikTok sebesar 63,10 persen, Twitter sebesar 58,30 persen, serta beberapa media sosial lainnya (Fauziyah & Ulfa, 2025).

Media sosial digunakan oleh remaja untuk berekspresi melalui dunia maya tanpa harus bertemu secara langsung. Remaja dapat mengekspresikan perasaan mereka secara bebas, yang mempermudah serta meningkatkan rasa ingin tahu mereka akan dunia yang luas. Media sosial juga dimanfaatkan sebagai sarana untuk memuaskan keinginan remaja terhadap berbagai hal, baik yang bersifat positif maupun negatif, yang tidak mereka lakukan di dunia nyata (Sekarayu & Santoso, 2022). Penggunaan media sosial membawa dampak positif, yaitu memberikan banyak kemudahan bagi remaja, seperti sebagai media untuk bersosialisasi dan berkomunikasi dengan teman. Media sosial juga memudahkan akses dalam pembelajaran dan pencarian informasi terkait pendidikan dan kesehatan berbasis online. Namun, secara negatif, penggunaan

media sosial dapat menyebabkan kecanduan, yang mengakibatkan masalah kesehatan mental. Penggunaan media sosial secara tidak bertanggung jawab dapat memberikan dampak negatif dan merugikan, salah satunya berupa perilaku menyimpang seperti *cyberbullying*.

Cyberbullying merupakan kegiatan yang mengarah pada kekerasan yang dilakukan oleh remaja, berupa pelecehan, penghinaan, serta pengungghahan atau pengiriman materi atau konten yang merugikan, memalukan, atau melakukan agresi sosial dengan memanfaatkan teknologi internet atau media sosial lainnya (Sekarayu & Santoso, 2022). kemudian, (Sekarayu & Santoso, 2022) menyatakan bahwa Bullying dapat terjadi karena adanya ketidakseimbangan kekuatan. Pada dasarnya, suatu tindakan bullying mengandung tiga elemen utama yang saling berkaitan dan mempengaruhi satu sama lain, yaitu pelaku atau penindas, korban atau tertindas, dan penonton atau orang yang tidak terlibat secara langsung tetapi turut menyaksikan kejadian tersebut. (Sekarayu & Santoso, 2022).

Berdasarkan survei yang dilakukan *UNICEF* pada tahun 2022, sebanyak 45% dari 2.777 responden di Indonesia mengaku pernah menjadi korban *cyberbullying*. Dilansir dari Times Indonesia, temuan data dari Microsoft tahun 2021 menyebutkan bahwa Indonesia menjadi Negara yang memiliki tingkat kesopanan terendah di Asia Tenggara. *Cyberbullying* sudah menjadi masalah kesehatan publik prevelensinya terus meningkat hingga berkali lipat dari tahun ke tahun. Berdasarkan data dari komisi perlindungan Anak Indonesia pada tahun 2018, perilaku kekerasan dan bullying menduduki peringkat teratas

dari 161 kasus, terdapat 61 (62%) diantaranya merupakan kasus kekerasan dan bullying yang dilakukan oleh remaja sekolah. Provinsi Jawa Tengah terdapat 87,4% kekerasan bullying (Sari et al., 2024).

Dampak *Cyberbullying* bukan hanya menyakitkan secara fisik, tetapi juga meninggalkan luka psikis yang mendalam bagi korbannya (Marlef et al., 2024). Kasus *cyberbullying* banyak dialami khususnya bagi pelajar di Indonesia dimana *cyberbullying* dialami oleh pelajar SMP dan SMA (Gede & Riskayanti, 2022). Jika melihat data yang dirilis dari Center For Digital Society (CFDS) terhadap 3.077 siswa SMP dan SMA dengan rentang usia 13-18 tahun di 34 provinsi di Indonesia, sebanyak 45,35% (atau 1.895 siswa) mengaku pernah menjadi korban *cyberbullying* dan 38,41% (atau 1.182 siswa) adalah pelaku *cyberbullying*. Hasil penelitian yang telah dilakukan pada salah satu SMA di kota Semarang pada tahun 2024 sekitar 60,7% responden terlibat dalam *cyberbullying* dengan tingkat keterlibatan sedang dan jenis yang paling sering terjadi adalah tindakan *harassment*, dimana pesan yang dikirimkan mengganggu secara terus menerus perilaku ini meliputi pengalaman kekerasan, pengaruh dari teman dan penggunaan media sosial.

Survei pendahuluan yang dilakukan di SMA Negeri 14 Semarang dengan mewawancarai 10 siswa. Sebanyak 80% siswa sering mengirim foto dan membuat stiker agar menjadi bahan ejekan di dalam chat, sebesar 20% siswa menyebarkan gosip mengenai seseorang melalui media sosial hingga melontarkan kata-kata kasar, dan 100% siswa menggunakan media sosial lebih dari 5 jam dalam sehari.

Dari uraian yang telah dijabarkan diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul Hubungan Kecanduan Media Sosial terhadap kejadian *Cyberbullying* pada remaja di Kota Semarang.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diurai diatas, maka peneliti merumuskan masalah sebagai berikut "Apakah Ada Hubungan Kecanduan Media Sosial terhadap kejadian *Cyberbullying* pada remaja di Kota Semarang?"

C. Tujuan penelitian

1. Tujuan Umum

Mengetahui Hubungan Kecanduan Media Sosial terhadap kejadian *Cyberbullying* pada Remaja di Kota Semarang.

2. Tujuan Khusus

Tujuan khusus dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Mengetahui karakteristik responden.
- b. Mengidentifikasi kecanduan media sosial pada remaja di kota semarang.
- c. Mengidentifikasi kejadian *cyberbullying* pada remaja di kota semarang.
- d. Menganalisis keeratan hubungan antara kecanduan media sosial terhadap kejadian *cybrbullying* pada remaja di kota semarang.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu untuk para pembaca terkhususnya untuk departemen keperawatan jiwa serta Menambah informasi ilmiah terkait dengan penggunaan media sosial terhadap kejadian *cyberbullying* pada remaja di kota Semarang.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Remaja

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber pengetahuan dan bahan evaluasi untuk perbaikan para remaja dalam menggunakan media sosial agar lebih bijak dan terhindar dari perilaku *cyberbullying*.

b. Bagi Fakultas Ilmu Keperawatan

Temuan studi ini dapat digunakan sebagai dasar untuk penelitian selanjutnya, Khususnya dibidang Keperawatan jiwa dan sebagai sumber data atau tinjauan literatur untuk studi tentang Hubungan Kecanduan Media Sosial terhadap kejadian *Cyberbullying* pada Remaja.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber pembelajaran bagi peneliti dan referensi untuk penelitian lanjutan terkait dengan hubungan Kecanduan Media Sosial terhadap kejadian *Cyberbullying* pada Remaja.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Tinjauan Teori

1. Kecanduan Media Sosial

a. Definisi kecanduan

Menurut perspektif psikologi (Basri, 2014) Kecanduan adalah kondisi di mana individu terdorong untuk melakukan atau menggunakan sesuatu demi memperoleh efek menyenangkan yang ditimbulkannya (Arimbawa, *et al.*, 2020).

Menurut Davis (dalam Basri, 2014) Kecanduan merupakan ketergantungan psikologis seseorang terhadap suatu stimulus, yang tidak selalu berupa benda atau zat, melainkan bisa berupa aktivitas atau pengalaman (Arimbawa, *et al.*, 2020).

Menurut Marjorsy (dalam Sari & Rinaldi, 2019) Kecanduan adalah kondisi yang melekat terhadap kebiasaan yang sulit dibiarkan, sehingga individu kehilangan kendali diri untuk menghentikan aktivitas yang disenanginya tersebut (Arimbawa, *et al.*, 2020).

b. Definisi kecanduan media sosial

Kecanduan media sosial adalah kecanduan perilaku yang ditandai dengan penggunaan platform media sosial yang kompulsif dan berlebihan, yang menyebabkan gangguan signifikan dalam bidang-bidang utama kehidupan seperti hubungan interpersonal, kinerja akademis atau pekerjaan, dan kesehatan fisik. Tidak seperti

kecanduan zat, kecanduan ini melibatkan ketergantungan psikologis pada interaksi digital dan validasi virtual yang konstan, yang menyebabkan pengguna merasakan dorongan yang tidak terkendali untuk terlibat dengan media sosial bahkan ketika hal itu mengganggu tanggung jawab sehari-hari. Kecanduan ini dapat mengakibatkan pengabaian koneksi sosial di kehidupan nyata, penurunan produktivitas, pola tidur yang terganggu, dan masalah kesehatan fisik. Selain itu, kecanduan media sosial dikaitkan dengan efek emosional negatif seperti peningkatan stres, kecemasan, dan depresi, yang sering kali dipicu oleh perbandingan sosial. Pengguna juga dapat mengalami gejala seperti penarikan seperti kegelisahan atau mudah tersinggung ketika tidak dapat mengakses media sosial, yang menyoroti dampak seriusnya pada kesejahteraan secara keseluruhan dan perlunya kesadaran dan intervensi (Al-Samarraie, *et al.*, 2021).

c. Alasan kecanduan media sosial

1) Pemuasan Kebutuhan Psikologis

Remaja menggunakan media sosial terutama untuk melarikan diri dari kenyataan dan mencari penerimaan. Ketika merasa kewalahan atau kesepian, mereka beralih ke dunia maya untuk mencari kenyamanan dan ekspresi diri. Validasi sosial melalui like, teman, dan tampilan memenuhi kebutuhan mereka untuk diterima.

2) Pemicu Pusat Penghargaan

Desain media sosial (like, komentar) merangsang pusat penghargaan otak dengan melepaskan dopamin, menciptakan kesenangan yang mirip dengan perjudian atau penggunaan narkoba. Lonjakan dopamin ini menyebabkan penggunaan media sosial berulang dan kecanduan.

3) *Reward Prediction Error Encoding* (RPE)

RPE adalah kesenjangan antara penghargaan yang diharapkan dan yang sebenarnya. Jika umpan balik media sosial melebihi atau sesuai harapan, penggunaan meningkat. Hanya ketika penghargaan tidak mencukupi, penggunaan menurun. Siklus ini menjelaskan mengapa notifikasi dan umpan balik positif membuat pengguna terus kembali (Wang, 2024).

d. Faktor yang mempengaruhi kecanduan media sosial

1) Sistem Penghargaan Berbasis Dopamin

Like, share, dan notifikasi memicu pusat penghargaan otak, melepaskan dopamin, yang mendorong penggunaan berulang untuk kepuasan instan

2) *Fear of Missing Out* (FOMO)

Remaja khawatir tidak diikutsertakan dalam acara sosial, trend, atau percakapan, yang menyebabkan mereka mengecek media sosial secara kompulsif..

3) Tekanan Teman Sebaya dan Validasi Sosial

Remaja mencari persetujuan dan popularitas melalui suka, komentar, dan pengikut, sering kali mendasarkan harga diri mereka pada umpan balik daring.

4) Pelarian dan Penanganan Emosional

Media sosial berfungsi sebagai pelarian dari stres, kecemasan, kesepian, atau masalah kehidupan nyata, yang memberikan rasa lega sementara.

5) Kepercayaan Diri Rendah

Remaja dengan kepercayaan diri rendah mungkin menjadi terlalu bergantung pada media sosial untuk validasi dan penerimaan.

6) Desain Platform yang Adiktif

Fitur – fitur seperti pengguliran tanpa akhir, konten berbasis algoritme, dan video putar otomatis dirancang untuk membuat pengguna tetap terlibat dalam jangka waktu yang lebih lama.

7) Eksplorasi dan Ekspresi Identitas

Remaja menggunakan media sosial untuk mengeksplorasi dan mengekspresikan identitas mereka, membuat mereka lebih terikat secara emosional dengan kehadiran daring mereka.

8) Kurangnya Pengawasan atau Batasan Orang Tua

Tanpa batasan atau pengawasan yang jelas, remaja mungkin menggunakan media sosial secara berlebihan tanpa memahami konsekuensi negatifnya (Al-Samarraie, *et al.*, 2021).

e. Kriteria kecanduan media sosial

Indikator kecanduan media sosial mengikuti indikator kecanduan internet yang dikemukakan oleh Kimberly S. Young (dalam basri 2014, hlm. 415) menyebutkan beberapa kriteria sebagai indikator individu yang kecanduan internet (Miftahul Arifin et al., 2020) antara lain :

- 1) Perhatian tertuju pada internet. Kriteria ini menunjukkan bahwa individu yang memiliki kecanduan lebih terpaku pada gadget, berharap agar melakukan aktivitas tersebut secara berulang.
- 2) Penggunaan internet terus meningkat. Kriteria ini dimaksudkan bahwa individu dalam penggunaan internet terus meningkat untuk mendapatkan kepuasan.
- 3) Ketidakmampuan mengontrol penggunaan internet. Kriteria ini menjelaskan bahwa individu tidak mampu mengendalikan dirinya dalam menggunakan internet media sosial, apalagi mengurangi bahkan menghentikan.
- 4) Perasaan tidak nyaman jika sedang offline. Kriteria yang dimaksud bahwa individu cenderung merasa gelisah, murung, tertekan bahkan marah ketika berada dalam situasi yang lama tidak menggunakan gadget.
- 5) Online lebih lama dari yang diharapkan. Kriteria yang dimaksudkan bahwa individu sulit untuk menghentikan aktivitas bermain internet contoh ketika diawal sudah menjadwal bermain hanya satu jam tetapi selang dari satu jam justru kurun waktu

bertambah menjadi berjam-jam.

- 6) Berani kehilangan sesuatu yang berarti. Kriteria keenam ini memiliki maksud bahwa individu mempertaruhkan atau mengambil resiko demi kepentingan internet, misalnya adalah hubungan dengan orang terdekat (significant others), pekerjaan, pendidikan bahkan kesempatan berkarir.
- 7) Berbohong tentang aktivitas berinternet. Kriteria yang dimaksud bahwa individu berani berbohong terhadap orang disekelilingnya untuk menyembunyikan aktivitasnya yang berkaitan dengan internet.
- 8) Menggunakan internet untuk melarikan diri dari masalah. Kriteria ini sangat jelas menggambarkan bagaimana internet sangat berpengaruh terhadap kehidupan seseorang, bagaimana internet dijadikan pelarian atau solusi dari masalah yang dihadapi, tetapi juga karena untuk menghilangkan ketidaknyamanannya atau dysphoric mood (perasaan tidak beradaya, rasa bersalah, cemas, depresi).

f. Macam-macam media sosial

Berikut beberapa jenis aplikasi yang populer digunakan oleh remaja yang menyebabkan kecanduan media sosial :

1) Whattsap

Aplikasi WhatsApp merupakan aplikasi berbasis internet yang paling populer dan dapat digunakan sebagai media komunikasi.

Selain mudah dan populer, aplikasi ini dirancang agar setiap pengguna dapat saling berbagi informasi dan berbagai konten sesuai dengan fitur pendukungnya (Hakim et al., 2024).

2) Instagram

Instagram adalah suatu aplikasi berbagi foto atau video yang memungkinkan penggunanya untuk mengambil foto menggunakan filter digital dan membagikannya ke layanan jejaring sosial. Instagram juga berfungsi sebagai alat komunikasi online yang menyediakan fitur siaran langsung untuk mengetahui aktivitas seseorang melalui media sosial.

3) Facebook

Facebook dapat dimanfaatkan oleh para pengguna untuk saling mengenal dan berkomunikasi dalam berbagai keperluan, salah satunya adalah keperluan bisnis sebagai platform promosi. Facebook juga memiliki fitur yang memungkinkan pengguna untuk memposting foto dan video yang bermanfaat bagi semua orang agar dapat mengetahui dan memahaminya.

4) Tiktok

TikTok merupakan suatu aplikasi media sosial yang memungkinkan penggunanya untuk membuat video pendek dengan fitur efek yang unik dan menarik, serta berisi berbagai macam musik yang dapat menarik perhatian banyak orang ketika melihatnya. Hasil dari video pendek ini dapat diperlihatkan

kepada teman-teman di media sosial dan pengguna TikTok lainnya. TikTok mendorong kreativitas penggunanya untuk menjadi konten kreator, atau yang biasa disebut sebagai TikTokers. Selain itu, TikTok juga dapat digunakan untuk melakukan siaran langsung yang dapat menghasilkan uang.

5) Youtube

Youtube adalah sebuah site untuk berbagi video yang berisi konten ataupun menonton video yang dibagikan orang lain. Meliputi vlog keseharian, hiburan, *trailer* film, video klip music, materi pembelajaran, resep makanan dan sebagainya. Banyak hal yang dapat ditemukan di youtube tersebut. Youtube memuat berbagai video yang sangat populer sehingga membuat banyak orang suka menggunakannya (Herminingsih et al., 2022).

g. Durasi penggunaan media sosial

Adapun durasi penggunaan media sosial dibagi menjadi beberapa golongan sebagai berikut (Muhafilah & Suwarningsih, 2023) :

- 1) Penggunaan media sosial >7 jam dalam sehari, di kategorikan sangat lama
- 2) Penggunaan media sosial 5-6 jam dalam sehari dikategorikan lama.
- 3) Penggunaan media sosial 3-4 jam dalam sehari dikategorikan sedang.
- 4) Penggunaan media sosial 1-2 jam dalam sehari dikategorikan singkat.

- 5) Penggunaan media sosial <1 jam dalam kategori sangat singkat. Menurut penelitian yang dilakukan University of Oxford Tentang durasi ideal untuk aktivitas online menggunakan media sosial dalam sehari adalah 257 menit atau sekitar 4 jam 17 menit. Jika diatas 4 jam 17 menit, maka gadget mampu mengganggu kinerja otak seseorang (Muhafilah & Suwarningsih, 2023).

Menurut (Jamaludin et al., 2022) durasi penggunaan media sosial bisa digunakan sebagai metode untuk menentukan seseorang mengalami kecanduan atau tidak dengan tingkatan sebagai berikut :

- 1) Seseorang yang mengakses media sosial dalam jangka waktu 1-3 jam/hari termasuk dalam *recreational user* yang berarti pengguna media sosial sebagai hiburan, berinteraksi dengan orang lain dan informasi.
- 2) Seseorang yang mengakses media sosial dalam jangka waktu 4-6 jam/hari termasuk dalam *at risk* user atau orang yang beresiko.
- 3) Seseorang yang mengakses media sosial lebih dari 6 jam/hari termasuk dalam kategori *addict* atau kecanduan.

h. Aspek-aspek kecanduan media sosial

- 1) Aspek Kognitif

Melibatkan pikiran obsesif tentang media sosial, seperti terus –

menerus memikirkan notifikasi, kiriman, atau interaksi daring. Termasuk kesulitan berkonsentrasi pada tugas lain karena keterlibatan mental yang terus menerus dengan media sosial.

2) Aspek Emosional

Ketergantungan emosional berkembang, di mana suasana hati sangat dipengaruhi oleh aktivitas media sosial. Perasaan cemas, cemburu, validasi, atau kesepian dapat muncul, terutama dari perbandingan atau kurangnya umpan balik daring (suka/komentar).

3) Aspek Perilaku

Mengacu pada penggunaan media sosial yang kompulsif dan berulang, bahkan ketika itu mengganggu tanggung jawab sehari-hari. Pengguna mungkin merasa sulit untuk mengurangi penggunaan, sering memeriksa platform, dan memprioritaskan aktivitas daring daripada kewajiban di dunia nyata.

4) Aspek Sosial

Penggunaan yang berlebihan dapat merusak hubungan di dunia nyata, karena individu mungkin lebih menyukai interaksi virtual. Hal ini dapat menyebabkan penarikan diri dari kehidupan sosial, keterampilan komunikasi yang buruk, dan berkurangnya keterlibatan tatap muka.

5) Aspek Fisiologis

Kesehatan fisik dapat terpengaruh akibat kebiasaan tidur yang

buruk, ketegangan mata, perilaku tidak banyak bergerak, dan mengabaikan kebutuhan dasar, yang disebabkan oleh waktu layar yang lama dan menggulir layar pada malam hari (Al-Samarraie, *et al.*, 2021).

i. Pengaruh kecanduan media sosial

Paparan media sosial secara signifikan memengaruhi remaja baik secara mental maupun neurologis. Media sosial memicu sistem penghargaan otak dengan melepaskan dopamin, yang dapat menyebabkan perilaku adiktif yang ditandai dengan penggunaan yang impulsif dan berulang. Kecanduan ini mengubah struktur dan fungsi otak, mengganggu pengambilan keputusan, pemrosesan kognitif, dan pengaturan emosi. Penggunaan media sosial yang berlebihan (lebih dari tiga jam setiap hari) meningkatkan risiko masalah kesehatan mental seperti kecemasan, depresi, ADHD, dan gangguan pengendalian impuls. Remaja sering kali terlibat dalam perbandingan sosial di platform ini, yang dapat menurunkan harga diri, menyebabkan ketidakpuasan, dan berkontribusi pada perasaan kesepian dan *fear of missing out* (FOMO). Meskipun kecanduan media sosial mungkin tidak secara langsung menyebabkan penyakit mental, hal itu memperburuk kondisi yang ada dan mendorong siklus pencarian validasi daring yang berbahaya, yang memperburuk kesejahteraan emosional. Lebih jauh lagi, penggunaan media sosial yang bermasalah berkorelasi dengan tingkat ide dan upaya bunuh diri

yang lebih tinggi, yang menyoroti potensi dampak seriusnya pada kesehatan remaja (Wang, 2024).

j. dampak kecanduan Media sosial

1) kurangnya keterampilan komunikasi

penggunaan media sosial yang berlebihan dapat menghambat kemampuan berkomunikasi secara langsung dan mengurangi interaksi sosial dalam kehidupan nyata.

2) menurunnya kontrol diri

biasanya remaja yang sudah kecanduan akan kehilangan kemampuan untuk mengendalikan atau mengatur penggunaan media sosial, yang pada akhirnya berdampak pada aktivitas sehari-hari.

3) Penurunan daya konsentrasi

Media sosial dapat mengganggu konsentrasi seseorang ketika penggunaannya sudah berlebihan, dapat mengganggu konsentrasi dan menyebabkan kesulitan fokus pada tugas-tugas penting.

4) Ketergantungan dan perilaku adiktif

Perilaku ini ditandai dengan rasa tidak mampu mengontrol penggunaannya, meskipun dampak negatif sudah dirasakan.

5) Peningkatan perilaku agresif

Orang yang sudah mengalami kecanduan media sosial cenderung lebih mudah mengalami perilaku agresif, baik secara verbal

(misalnya komentar kasar, cacian, *cyberbullying*) maupun yang tidak verbal (tidak dapat mengontrol emosi ketika dihadapkan dengan situasi yang tidak sesuai dengan keinginan).

k. Cara mengatasi kecanduan media sosial

1) Pendidikan tentang penggunaan media sosial

Pentingnya memberikan informasi kepada remaja dalam penggunaan media sosial yang baik dan bijak. Menerapkan batasan waktu untuk mencegah terjadinya kecanduan media sosial.

2) Batasi penggunaan media sosial

Dalam mengatasi terjadinya kecanduan media sosial, pengguna harus membatasi jumlah waktu dalam setiap harinya dengan menggunakan alarm, atau stopwatch untuk mengontrol penggunaan media sosial. Kegiatan ini juga dapat melatih remaja untuk mengontrol diri untuk tidak kecanduan sosial media.

3) Berbicara dan mendengarkan

Dalam hal ini peran orang tua sangatlah dibutuhkan dan juga tenaga pendidik untuk mendengarkan segala keluhan dari anak ataupun siswa karena pada dasarnya yang remaja perlukan adalah seseorang yang dapat mendengarkan mereka. Sebagai orang tua menghabiskan waktu luang bersama dapat mempererat ikatan dan mencegah ketergantungan pada media sosial.

4) Mencari kegiatan positif

Dalam membatasi penggunaan media sosial berkegiatan adalah

salah satu cara agar remaja mampu membatasi. Semakin sibuk seseorang maka semakin sedikit pula kemungkinan untuk menggunakan media sosial. Dengan cara berolahraga atau berkumpul bersama keluarga dan teman. Memperbanyak aktivitas yang memberikan rasa nyaman pada badan dan pikiran.

- 5) Memerbanyak sosialisasi di kehidupan nyata dan fokus pada orang disekelilingmu Membiasakan untuk tetap sering berinteraksi secara langsung terhadap sekitar agar terbiasa dan lebih memiliki banyak manfaat, untuk mengatasi kecanduan media sosial juga perlu fokuskan diri terhadap teman atau keluarga ketika sedang menghabiskan waktu bersama, karena yang dibutuhkan bukan sekedar kehadiran melainkan energy positif yang dapat diberikan kepada orang-orang disekelilingmu.

2. *Cyberbullying*

a. Definisi

Cyberbullying berasal dari dua kata yaitu cyber (internet) dan bullying (perundungan). *Cyberbullying* merupakan bentuk kejahatan dari media sosial dimana terdapat perilaku agresif yang dilakukan seseorang atau kelompok untuk menyerang target secara terus menerus dan mengakibatkan targetnya kesulitan dalam melindungi dirinya (Jamil & Kurniasari, 2022).

Cyberbullying yaitu suatu Tindakan yang dapat menyakiti orang lain secara berulang kali yang menggunakan informasi dan teknologi

seperti mengirim pesan pelecehan melalui internet, mengomentari dengan meremehkan di jejaring sosial, mengirimkan gambar yang dapat melecehkan, dan mengancam ataupun mengintimidasi seseorang melalui internet dan elektronik (Yulieta et al., 2021) *Cyberbullying* termasuk dalam kategori bullying verbal.

b. Bentuk-bentuk *cyberbullying*

Aspek-aspek dari *cyberbullying*, yaitu :

1) Flaming

Flaming adalah perundungan berbentuk kemarahan secara online yang dilakukan dengan menggunakan pesan elektronik diruang obrolan, melalui pesan instan atau melalui email dengan bahasa kasar dan vulgar. Penggunaan huruf kapital, gambar, dan simbol menambah emosi pada argumen mereka.

2) Harrasment

Harrasment (Gangguan) jenis pelecehan online yang dapat diartikan sebagai tindakan yang dilakukan berulang kali dengan mengirim pesan yang menyinggung, terkesan kasar dan menghina sering kali dikirim setiap saat. Beberapa bahkan mungkin memposting pesan mereka ke forum publik dan ruang obrolan orang lain dapat melihat ancaman.

3) Denigration

Denigration (Fitnah) pelecehan dengan menyebarkan informasi yang tidak benar dengan mempostingnya di halaman Web,

mengumbar keburukan seseorang dengan tujuan merusak nama baik orang tersebut. Sehingga korban terlihat buruk dan mengundang komentar negatif dari pihak luar.

4) Impersonation

Impersonation (peniruan) tindakan berpura-pura menjadi orang lain biasanya bisa dilakukan dengan membobol akun jejaring sosial dengan menggunakan identitas orang tersebut dengan mengirimkan pesan atau status yang tidak baik atau hal yang memalukan tentang korban di media sosial tertentu.

5) Happy slapping

Happy slapping Tindakan ini terjadi ketika pelaku dengan sengaja melakukan bullying atau menyerang, dengan membuat video sebagai bahan tertawaan yang bertujuan untuk membocorkan video tersebut ke publik atau mengirim video tersebut kepada orang lain.

6) Outing

Outing adalah membagikan rahasia atau informasi yang memalukan seseorang di media sosial yang bersifat pribadi. Terjadi pembocoran informasi kepada pihak luar.

7) Cyberstalking

Cyberstalking merupakan bentuk pelecehan, berulang kali mengirim pesan yang mencakup ancaman bahaya atau sangat mengintimidasi, atau terlibat dalam aktivitas online lainnya yang

membuat seseorang takut akan keselamatannya. Pelaku melakukan tindakan tersebut secara berulang sehingga menimbulkan ketakutan pada korban.

8) *Sexting*

Sexting Suatu tindakan yang dilakukan dengan mengirimkan foto atau gambar seksual korban atau pelaku dalam keadaan setengah berbusana bahkan tanpa busana melalui media sosial untuk dilihat orang lain.

c. **Faktor – faktor *cyberbullying***

Faktor internal meliputi :

1) Kemampuan empati pelaku

Para remaja yang tidak memiliki kemampuan empati akan mengalami kesulitan untuk mengontrol perilaku dionline.

2) Karakter korban

Ketika seseorang menjadi pelaku maupun korban tentu memiliki jiwa yang sangar rentan.

3) Konektivitas perilaku pelaku dan korban Jika pelaku *cyberbullying*

dilakukan secara terus menerus maka korban akan bersikap reaktif.

4) Kebiasaan remaja menggunakan media sosial seperti berkomentar

kasar menjadi penyebab terjadinya *cyberbullying*.

Faktor eksternal meliputi :

1) Intensitas penggunaan media sosial

Jika dalam penggunaan media sosial tergolong dalam intensitas

tinggi maka kemungkinan remaja menjadi pelaku atau korban cyberbullying juga besar.

- 2) Adanya perkembangan media sosial yang pesat dan mudah diakses, hal ini membuat adanya trend baru yaitu *cyberbullying*.
- 3) Adanya pengaruh teknologi membuat remaja lebih bebas untuk mengekspresikan dirinya di media sosial dan berpotensi melakukan hal yang tidak sopan atau kejam didunia online.

d. Karakteristik *cyberbullying*

- 1) Disengaja

Perilaku yang dengan sengaja dilakukan dan sudah memiliki tujuan tertentu. Cyberbullies dalam melakukan kekerasan online telah menetapkan targetnya sebagai tujuan yang akan disakiti dengan melakukan intimidasi terhadap korban.

- 2) Diulang (berulang-ulang)

Perilaku *cyberbullying* dilakukan secara berulang kali agar korban merasa khawatir bahkan cemas, seperti pelaku dapat mengakses akun media sosial korban sehingga korban merasa tidak berdaya untuk membela diri.

- 3) Harm (Membahayakan)

Karakteristik harm ini sangat identik dengan *cyberbullying* karena didalamnya terdapat tindakan berbahaya dengan melakukan pengancaman yang dilakukan pelaku terhadap korban.

e. Dampak *Cyberbullying* Pada Kesehatan Mental Remaja

1) Kecemasan

Kecemasan merupakan rasa takut yang muncul secara berlebihan. Dapat disebabkan oleh rasa takut ketidakpastian atau perasaan tidak aman. Remaja akan mengalami kecemasan mendalam, panik merasa tidak berharga, takut dan tidak memiliki harapan. Kondisi ini dapat berkembang menjadi gangguan kecemasan jangka panjang yang memengaruhi kesehatan mental secara keseluruhan.

2) Rendah diri dan kurang percaya diri

Cyberbullying dapat menghancurkan rasa percaya diri korban karena merasa direndahkan, merasa pantas untuk diperlakukan buruk, tidak diterima oleh orang-orang disekitar. Perasaan rendah diri ini dapat menghambat perkembangan sosial maupun akademik

3) Depresi

Dampak *cyberbullying* yang lain adalah depresi. Adalah gangguan suasana hati (mood) yang ditandai dengan perasaan sedih yang mendalam dan kehilangan minat terhadap hal-hal yang disukai. Seseorang dapat dinyatakan mengalami depresi jika sudah 2 minggu merasa sedih, putus harapan, atau tdiak berharga. Remaja yang menjadi korban *cyberbullying* dapat mengalami depresi, terutama jika mereka merasa tidak mampu mengatasi situasi atau merasa terisolasi dari teman dan keluarga mereka. Depresi dapat mempengaruhi aktivitas sehari-hari seperti makan dan tidur. Kondisi ini memerlukan perhatian yang serius.

4) Resiko bunuh diri

World Health Organization (WHO) Menyatakan bahwa risiko bunuh diri adalah kemungkinan individu melakukan tindakan yang mengancam jiwa, yang sering kali dipicu oleh faktor-faktor psikologis, sosial, dan lingkungan. WHO menekankan pentingnya pencegahan dan intervensi untuk mengurangi angka bunuh diri di seluruh dunia.

5) Trauma dan gangguan stress pasca trauma (PTSD)

Remaja yang menjadi korban *cyberbullying* akan merasa terus menerus tertekan, takut dan terancam oleh pelaku *cyberbullying* dalam kasus yang parah bullying dapat menyebabkan trauma berkepanjangan. Korban mengalami gejala PTSD seperti kilas balik kejadian, merasa ketakutan yang berlebihan dalam situasi tertentu hingga mengalami mimpi buruk.

6) isolasi sosial

Cyberbullying mengakibatkan korban cenderung menarik diri dari lingkungan sekitar karena takut mengalami intimidasi lebih lanjut. Seseorang yang mengalami isolasi sosial cenderung menghindari aktivitas luar seperti biasanya yang mereka lakukan karena dapat meningkatkan rasa cemas dan ketidaknyamanan. Tentunya hal ini memperburuk rasa kesepian dan dapat mempengaruhi kemampuan mereka untuk menjalin hubungan yang sehat.

f. Upaya untuk mengurangi resiko dan dampak dari *cyberbullying*

- 1) Mendidik remaja tentang etika dan kesopanan pada penggunaan media online, meliputi peranan yang aktif tentang pentingnya berperilaku hormat terhadap orang lain, meskipun itu di media sosial. Hal tersebut bisa menjadi dasar yang kuat untuk mencegah perundungan online. Selain itu juga harus diajarkan mencakup bagaimana cara menggunakan fitur keamanan dan privasi agar bisa melindungi diri dari potensi resiko.
- 2) Tersedianya fasilitas pelaporan diberbagai platform hal ini dapat membantu korban kemana mereka harus mengadu dan melaporkan tindakan perundungan.
- 3) Adanya dukungan psikologis sangat penting diberikan bagi korban. Bisa dengan terapi konseling untuk mengatasi trauma dan menemukan jalan keluar cara untuk pulih. Adanya support system baik secara online maupun offline bisa menjadi sarana yang efektif untuk mendapatkan dukungan emosional.
- 4) Peran aktif orang tua dengan cara turut serta memonitor secara aktif kepada anak-anak dalam menggunakan media online tindakan ini bisa menjadi cara yang efektif untuk mecegah atau setidaknya meminimalkan resiko.
- 5) Bagi sekolah dan institusi pendidikan turut serta berperan dalam strategi penanggulangan ini, perlu adanya kebijakan yang jelas terhadap perilaku *cyberbullying*, serta sanksi yang didapatkan. Bagi tenaga pendidik perlu adanya pemberian edukasi kepada

remaja tentang bahaya dan konsekuensi dari perundungan online.

3. Remaja

a. Definisi

Remaja secara umum didefinisikan sebagai seseorang yang berusia antara 13 dan 19 tahun. Periode ini umumnya disebut sebagai masa remaja, tahap perkembangan penting yang menjembatani masa anak-anak dan masa dewasa. Selama fase ini, remaja mengalami transformasi fisik, emosional, kognitif, dan sosial yang signifikan. Perubahan ini meliputi permulaan pubertas, perkembangan kemampuan berpikir yang lebih kompleks, pembentukan identitas, dan meningkatnya kemandirian dari keluarga (Stockman, 2022).

b. klasifikasi remaja

1) Masa Remaja Awal (Usia 13-15)

Tahap ini menandai dimulainya masa pubertas dan pertumbuhan fisik yang cepat, disertai dengan perubahan hormonal yang mengembangkan karakteristik seksual sekunder. Secara kognitif, remaja awal mulai beralih dari pemikiran konkret ke penalaran yang lebih abstrak dan logis, meskipun proses berpikir mereka masih bisa egosentris. Secara emosional, mereka sering mengalami perubahan suasana hati dan peningkatan kepekaan karena fluktuasi hormonal. Secara sosial, hubungan dengan teman sebaya menjadi sangat penting karena remaja mencari kemandirian yang lebih besar dari orang tua mereka, sambil tetap bergantung

pada mereka untuk bimbingan dan dukungan.

2) Masa Remaja Pertengahan (Usia 16-17)

Pertumbuhan fisik berlanjut selama masa remaja pertengahan tetapi pada tingkat yang lebih lambat dibandingkan dengan tahun-tahun sebelumnya. Kemampuan kognitif menjadi lebih maju, termasuk peningkatan pemecahan masalah, pemikiran kritis, dan perencanaan masa depan, karena remaja mulai berfokus pada tujuan dan nilai-nilai moral mereka. Eksplorasi identitas semakin intensif saat mereka berusaha membangun rasa diri dan keyakinan pribadi yang lebih jelas. Pengaruh teman sebaya mencapai puncaknya, dengan penerimaan sosial menjadi perhatian utama, dan hubungan romantis serta interaksi sosial yang lebih kompleks mulai muncul. Meskipun regulasi emosi membaik selama tahap ini, ketidakstabilan suasana hati masih dapat terjadi.

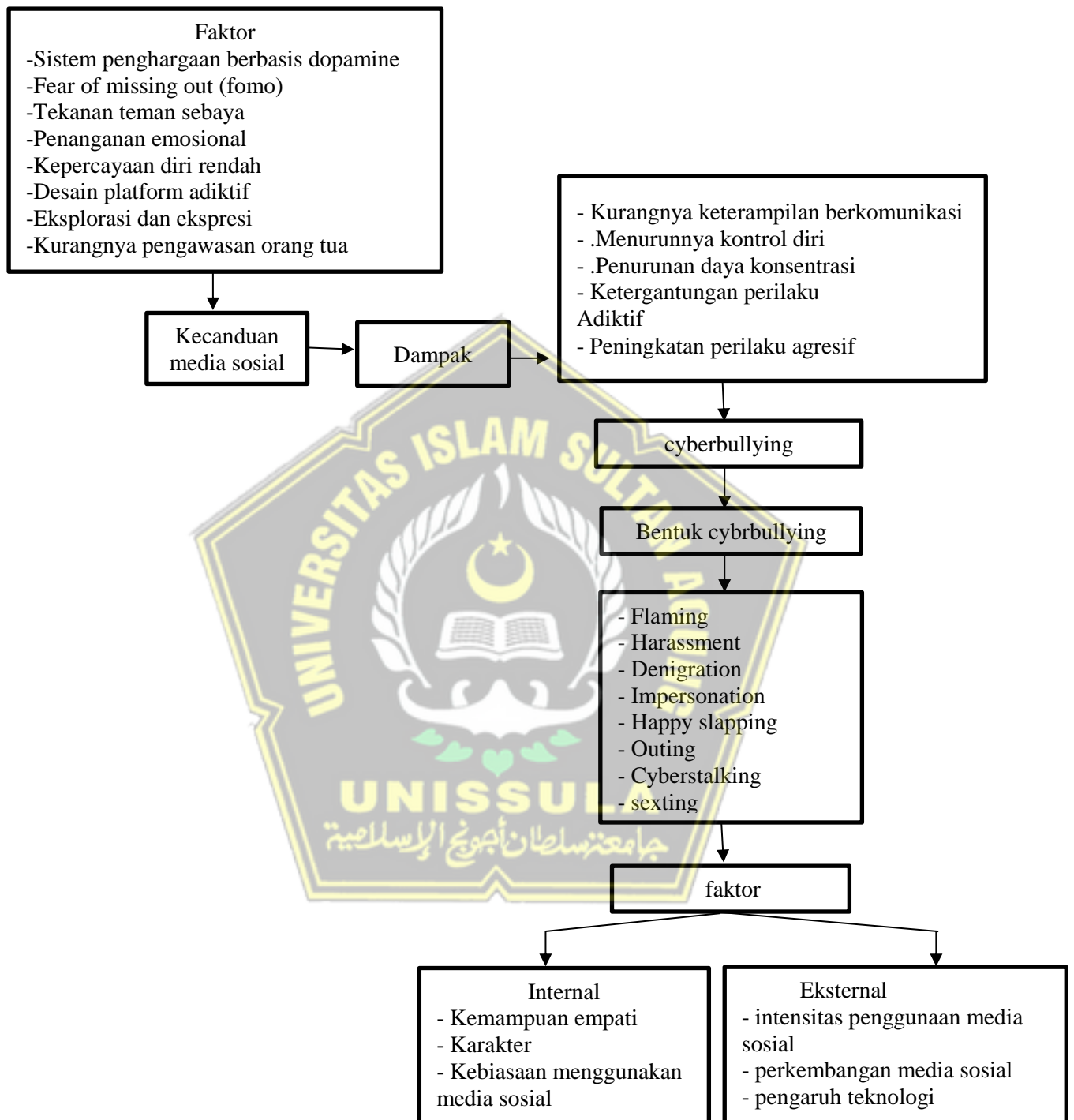
3) Akhir Masa Remaja (Usia 18-19)

Pada akhir masa remaja, perkembangan fisik sebagian besar telah selesai saat remaja bertransisi menuju dewasa muda. Perkembangan kognitif mereka mendekati tingkat dewasa, yang memungkinkan penalaran yang kompleks, refleksi diri, dan pengambilan keputusan secara mandiri. Pembentukan identitas berlanjut dengan peningkatan fokus pada jalur karier, nilai-nilai pribadi, dan hubungan intim. Stabilitas emosi dan regulasi diri meningkat secara signifikan. Kemandirian dari keluarga menjadi

lebih jelas saat remaja mempersiapkan diri untuk peran orang dewasa, termasuk pendidikan tinggi, karier, dan komitmen jangka Panjang (Stockman, 2022).



B. Kerangka teori/kerangka pikir



Gambar 2.1 Kerangka teori

Sumber : (Al-Samarraie et al., 2022 Arini, 2020; Dwistia et al., 2022; Jalal et al., 2021; Jamil & Kurniasari, 2022; Yulieta et al., 2021).

C. Hipotesis

Hipotesis merupakan dugaan sementara terhadap suatu rumusan masalah atau pertanyaan peneliti yang masih harus diuji kebenarannya oleh peneliti (Zaki & Saiman, 2021) Hipotesis penelitian ini adalah :

- Ha : Adanya hubungan kecanduan media sosial terhadap kejadian *Cyberbullying* pada remaja di Kota Semarang
- Ho : Tidak ada hubungan kecanduan media sosial terhadap kejadian *Cyberbullying* pada remaja di Kota Semarang



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Kerangka Konsep


Kerangka konsep adalah kerangka berfikir yang memiliki fungsi untuk menjelaskan alur pemikiran yang terhubung antara konsep yang satu dengan konsep yang lain, dengan tujuan untuk memberikan suatu ilustrasi atau gambaran berupa asumsi terkait dengan variabel-variabel yang akan diteliti nantinya. Kerangka konsep merupakan visualisasi hubungan antar variabel hubungan antara konsep-konsep yang akan diukur dan diamati melalui penelitian yang akan dilakukan (Anggreni, 2022)

Berikut adalah kerangka konsep :



Gambar 3.1 Kerangka konsep

Keterangan :

 : Area yang diteliti

 : Ada Hubungan

B. Variabel Penelitian

Variabel penelitian merupakan konsep yang dapat diukur dan dimodifikasi untuk mempresentasikan fenomena dalam penelitian (Marliana Susianti, 2024) Sugiyono mendefinisikan variabel penelitian merupakan suatu hal yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga dapat diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian dapat

ditarik kesimpulannya (Pendidikan, 2024).

1. Variabel Bebas (Independen Variabel)

Variabel bebas adalah variabel yang dapat mempengaruhi atau menyebabkan suatu perubahan pada variabel lain (Marliana Susianti, 2024). Variabel bebas (independent) dalam penelitian ini ialah kecanduan media sosial.

2. Variabel terikat (dependen variabel)

Variabel dependen atau terikat merupakan suatu variabel yang dipengaruhi atau variabel yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas (Loliyana et al., 2023) Variabel terikat (dependent) dalam penelitian ini ialah *cyberbullying*.

C. Jenis dan Desain Penelitian

Metode penelitian yang digunakan yaitu penelitian Kuantitatif. Creswell menjelaskan bahwa penelitian kuantitatif ialah metode yang digunakan untuk menguji teori-teori tertentu dengan cara meneliti hubungan antar variabel (Berlianti et al., 2024). Penelitian kuantitatif diukur dengan angka kemudian dianalisis dengan prosedur statistik untuk menentukan apakah generalisasi prediktif teori tersebut benar (Ali et al., 2022). Gnawali (2022) menjelaskan penelitian kuantitatif sebagai penyelidikan sistematis yang berfokus pada kuantifikasi variabel dan menganalisis data numerik yang memiliki tujuan untuk mengungkapkan hubungan dan menggeneralisasi temuan pada seluruh populasi yang lebih besar, menggunakan metode statistik untuk memastikan objektivitas dan keandalan hasil (Waruwu et al., 2025).

Peneliti menggunakan sebuah pendekatan *cross sectional* dengan bentuk kuantitatif, dimana proses pengambilan hasil ukur variabel dilakukan dalam satu saat tertentu artinya bahwa tiap subjek hanya diobservasi satu kali saja dan pengukuran variabel subjek dilakukan pada saat pemeriksaan (Adiputra et al., 2021) Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk menganalisis hubungan antara variabel-variabel tanpa harus melakukan pengamatan berulang atau longitudinal. Dalam penelitian ini dapat diketahui Hubungan antara kecanduan Media sosial terhadap kejadian *cyberbullying* pada Remaja di kota Semarang.

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri dari subjek atau objek yang memiliki kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian dapat ditarik kesimpulannya (Adiputra et al., 2021). Sugiyono menjelaskan bahwa populasi adalah wilayah generaliasasi yang terdiri atas subjek dan objek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari kemudian dapat ditarik kesimpulannya (Hermina & Huda, 2024). Populasi dalam penelitian tersebut adalah jumlah keseluruhan siswa siswi kelas XI pada masing-masing SMA N 1 Semarang, SMA N 14 Semarang , SMA N 7 Semarang dan SMA N 2 Semarang dengan jumlah keseluruhan sebanyak 1592 siswa.

2. Sampel

Sampel secara sederhana diartikan sebagai bagian dari populasi yang menjadi sumber data yang sebenarnya dalam suatu penelitian dengan kata lain sampel adalah sebagian dari populasi untuk mewakili seluruh populasi. menurut Sugiyono mengatakan bahwa sampel adalah jumlah kecil yang ada dalam populasi dan dianggap mewakilinya. Pendapat lain menyatakan sampel adalah bagian dari jumlah karakteristik yang dimiliki oleh populasi (Hermina & Huda, 2024). Pada penelitian ini menggunakan Kuota sampling dimana teknik pengambilan sampel yang melibatkan pemilihan sampel berdasarkan proporsi tertentu berdasarkan karakteristik yang telah ditetapkan sebelumnya oleh peneliti. Teknik ini sering digunakan dalam penelitian untuk memastikan bahwa kelompok-kelompok tertentu dalam populasi diwakili secara memadai. Peneliti dalam menentukan kuota atau jumlah sampel yang diperlukan dari setiap subkelompok dalam populasi, kemudian secara sistematis peneliti memilih sampel hingga kuota yang dibutuhkan tercapai (Subhaktiyasa, 2024).

Untuk menentukan besarnya sampel digunakan rumus slovin sebagai berikut :

Rumus :

$$n = \frac{N}{1+N(d)^2}$$

$$n = \frac{1.592}{1+1.592 (0,05)^2}$$

$$n = \frac{1.592}{1+1.592 (0,0025)}$$

$$n = \frac{1.592}{1+3,98}$$

$$n = \frac{1.592}{4,98}$$

$n = 319,68$ dibulatkan menjadi 320

Keterangan :

N : Besar populasi

n : Besar sampel

d : Tingkat

signifikasi (p)

Setelah diketahui besarnya sampel siswa remaja kelas XI pada SMA N 1 Semarang , SMA N 14 Semarang , SMA N 7 Semarang dan SMA N 2 Semarang maka dilakukan hitung proporsi merata sampel untuk setiap sekolah :

Menghitung Proporsi persekolah

Ketahui jumlah populasi persekolah :

SMA N 1 Semarang = 430 siswa

SMA N 14 Semarang = 311 siswa

SMA N 2 Semarang = 424 siswa

SMA N 7 Semarang = 427 siswa

Total populasi : 1.592

Hitung proporsi tiap sekolah terhadap populasi :

$$\text{SMA N 1 Semarang} = \frac{430}{1.592} = 0,270$$

$$\text{SMA N 14 Semarang} = \frac{311}{1.592} = 0,195$$

$$\text{SMA N 2 Semarang} = \frac{424}{1.592} = 0,266$$

$$\text{SMA N 7 Semarang} = \frac{427}{1.592} = 0,268$$

Hitung jumlah sampel tiap sekolah berdasarkan proporsi

$$\text{SMA N 1 Semarang} = 0,270 \times 320 = 86,4$$

$$\text{SMA N 14 Semarang} = 0,195 \times 320 = 62,4$$

$$\text{SMA N 2 Semarang} = 0,266 \times 320 = 85,12$$

$$\text{SMA N 7 Semarang} = 0,268 \times 320 = 85,76$$

Jadi sampel untuk masing-masing sekolah adalah :

$$\text{SMA N 1 Semarang} = 86 \text{ sampel}$$

$$\text{SMA N 14 Semarang} = 62 \text{ sampel}$$

$$\text{SMA N 2 Semarang} = 86 \text{ sampel}$$

$$\text{SMA N 7 Semarang} = 86 \text{ sampel}$$

3. Teknik pengambilan sampel

Teknik yang digunakan menggunakan *non probability* yaitu Kuota sampling adalah teknik untuk menentukan sampel dari populasi yang mempunyai ciri-ciri tertentu sampai jumlah (kuota) yang diinginkan.

Kriteria untuk menentukan sampel adalah :

a. Kriteria Inklusi

Kriteria inklusi merupakan kriteria dimana subjek dari penelitian mewakili sampel yang memenuhi syarat sebagai sampel (Tengah, 2024) Dalam penelitian ini kriteria inklusinya adalah :

- 1) Tercatat sebagai siswa SMA N 1 Semarang, SMA N 14 Semarang, SMA N 7 Semarang dan SMA N 2 Semarang
- 2) Siswa remaja dengan usia 16-18 tahun
- 3) Siswa Remaja yang aktif bermain media sosial

b. Kriteria Eksklusi

Kriteria Eksklusi merupakan dimana subjek penelitian tidak dapat mewakili sampel dikarenakan tidak memenuhi syarat sebagai sampel pada penelitian yang akan dilakukan (Tengah, 2024) kriteria eksklusi penelitian inisebagai berikut :

- 1) Siswa yang tidak memiliki akun media sosial
- 2) Siswa yang tidak berangkat/hadir pada saat pengumpulan data
- 3) Siswa yang tidak memiliki akses atau perangkat pribadi

E. Tempat dan waktu penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMA N 1 Semarang, SMA N 14 Semarang, SMA N 7 Semarang dan SMA N 2 Semarang. Tempat penelitian ini dipilih berdasarkan sebaran pada 16 kecamatan di kota Semarang yaitu kecamatan Banyumanik, kecamatan Candisari, kecamatan Gajahmungkur, kecamatan Genuk, kecamatan Genuksari, kecamatan Mijen, kecamatan Ngaliyan, kecamatan Pedurungan, kecamatan Semarang Barat, kecamatan Semarang Selatan, kecamatan Semarang Tengah, kecamatan Semarang Timur, kecamatan Semarang Utara, kecamatan Tembalang dan kecamatan Tugu. Kemudian dilakukan pemilihan tempat berdasarkan titik koordinat Semarang yang terbagi menjadi 4 wilayah dan untuk pemilihan sekolah dilakukan secara random pada masing-masing wilayah yaitu Kecamatan Semarang Selatan (Semarang bagian selatan) di SMA N 1 Semarang, kecamatan Semarang Utara (Semarang bagian utara) di SMA N 14 Semarang, kecamatan Ngaliyan (Semarang bagian barat) di SMA N 7 Semarang dan kecamatan Pedurungan (Semarang bagian timur)

di SMA N 2 Semarang. penelitian ini dilaksanakan saat bulan juni hingga bulan agustus tahun 2025.

F. Definisi Operasional

definisi operasional adalah cara peneliti untuk mendefinisikan atau menjelaskan mengenai variabel-variabel yang digunakan dalam penelitian secara operasional. Dimana variabel dapat diukur atau diobservasi sehingga peneliti dapat mengumpulkan data secara relevan. Definisi operasional merupakan suatu devinisi yang diberikan pada variabel untuk memberikan arti dan menspesifikannya (Putra et al., 2022)

Tabel 3.1 Definisi operasional

Variabel	Definisi peneliti	Alat ukur	Hasil Ukur	Skala
Variabel bebas: kecanduan <i>Media sosial</i>	Suatu kegiatan bermain <i>gadget</i> yang dilakukan secara terus menerus dan mengabaikan aktivitas lainnya lebih dari 4 jam perhari	Pengukuran menggunakan skala likert <i>Social Media Scale Adicction Scale-Student Fom (SMAS-SF)</i> dengan 29 pertanyaan dengan ketentuan nilai :	Hasil skor yaitu : Sangat rendah = 29 – 50 Rendah = 51 - 72 Tinggi = 73 – 94 Sangat tinggi = 95 – 116	Ordinal
Variabel terikat: <i>Cyberbullying</i>	Suatu tindakan yang dilakukan secara sadar maya berupa ejekan,hinaan atau mempermalukan orang lain dan perilaku tak beretika lainnya	Pengukuran Menggunakan skala Likert <i>Cyber Victimization Scale (CVS)</i> dengan 33 pertanyaan dengan ketentuan skor :	Total nilai skor: 33 – 77 = tingkat cyber victimization rendah 78 – 122 = tingkat cyber victimization sedang 123 – 167 = tingkat cyber victimization tinggi	Ordinal
		1 = tidak pernah 2 = jarang (1-2 kali) 3 = kadang-kadang (3-5 kali) 4 = sering (6-10 kali) 5 = selalu (>10kali)		

G. Instrumen/Alat pengumpulan Data

1. Instrumen penelitian

Instrumen penelitian merupakan komponen yang sangat esensial dalam melakukan penelitian sarana atau perangkat pengumpulan data untuk mengungkapkan fenomena dengan tujuan membenarkan atau menyanggah hipotesis tertentu (Kholidah, Hidayat, Jamaludin, Leksono & ISSN, 2023). Instrumen penelitian ini adalah kuisisioner, kuisisioner merupakan instrument penelitian yang terdiri dari serangkaian pertanyaan yang bertujuan untuk dapat mengumpulkan informasi dari responden (Ummah, 2019) Dalam penelitian ini kuisisioner dipilih sebagai alat utama untuk mengumpulkan informasi responden yang berhubungan dengan kecanduan media sosial dan kejadian *cyberbullying* pada remaja. Untuk kuisisioner kecanduan media sosial menggunakan “*Social Media Scale Addiction Scale-Student Form (SMAS-SF)*” yang dikembangkan dari mempelajari penelitian tentang kecanduan media sosial oleh AL-Menayes, Griffiths, young dan tokoh lain yang dimodifikasi oleh Cengiz Sahin. Kemudian untuk *Cyberbullying* menggunakan kuisisioner “*Cyber Victimization Scale (CVS)*” kuisisioner dirancang dengan mempertimbangkan variabel yang relevan yang bertujuan untuk mendapatkan data yang akurat dan komperhensif. Selain itu bagian tentang kecanduan media sosial berfokus pada pengukuran sejauh mana intensitas pemakaian media sosial berlangsung dengan opsi jawaban yang jelas untuk memudahkan responden dalam memberikan informasi.

Komponen lainnya yaitu *cyberbullying* untuk mengetahui tingkat perilaku bijak dalam bermedia sosial, terkait perilaku juga dirancang untuk mendapatkan gambaran yang jelas tentang pemahaman remaja mengenai *cyberbullying* dan sejauh mana menghindari perilaku tersebut. *Cyberbullying* diklasifikasikan menjadi rendah, sedang dan tinggi. yang memungkinkan peneliti untuk mengidentifikasi hubungan antara kecanduan media sosial terhadap perilaku *cyberbullying* pada remaja di kota Semarang.

2. Uji instrument penelitian

a. Uji validitas

Uji validitas merujuk sejauh mana instrumen dapat mengukur konsep yang seharusnya diukur sehingga dapat ditemukan hasil yang realitas terhadap apa yang diteliti (Subhaktiyasa, 2024). Dalam penelitian ini menggunakan dua kuisisioner yaitu kuisisioner kecanduan media sosial dan *cyberbullying*. Hasil uji validitas skala kecanduan media sosial telah diuji validitasnya tidak terdapat item yang gugur dari 29 aitem karena setelah uji $\text{sig} > 0,30$ sehingga seluruh aitem dinyatakan valid. Hasil uji validitas skala *cyberbullying* telah diuji validitasnya oleh (Riaz et al., 2022) uji validitas item dilakukan dengan korelasi pearson antara skor tiap item dengan skor total (tanpa item tersebut). Nilai r kritis (r tabel) pada $\alpha = 0,05$ ($df=315$) adalah sekitar 0,11 nilai r hitung untuk masing-masing item dan keterangan validitasnya (jika r hitung $\geq 0,11$ maka item valid.

Item	<i>r</i> (hitung)	Keterangan
Item 1	0,49	Valid
Item 2	0,13	Valid
Item 3	0,28	Valid
Item 4	0,06	Tidak valid
Item 5	0,55	Valid
Item 6	0,51	Valid
Item 7	0,64	Valid
Item 8	0,17	Valid
Item 9	0,36	Valid
Item 10	0,14	Valid
Item 11	0,25	Valid
Item 12	0,41	Valid
Item 13	0,14	Valid
Item 14	0,24	Valid
Item 15	0,08	Tidak valid
Item 16	0,44	Valid
Item 17	0,19	Valid
Item 18	0,12	Valid
Item 19	0,59	Valid
Item 20	0,52	Valid
Item 21	0,32	Valid
Item 22	0,21	Valid
Item 23	0,68	Valid
Item 24	0,32	Valid
Item 25	0,17	Valid
Item 26	0,18	Valid
Item 27	0,61	Valid
Item 28	0,47	Valid
Item 29	0,59	Valid
Item 30	0,54	Valid
Item 31	0,43	Valid
Item 32	0,68	Valid
Item 33	0,34	Valid
Item 34	0,13	Valid
Item 35	0,12	Valid

b. Uji reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan untuk memastikan bahwa instrumen penelitian yang digunakan efektif dan dapat dipercaya dalam mengumpulkan data. Instrument dianggap reliabel jika mampu mengukur dengan tepat apa yang seharusnya diukur. Berdasarkan Hasil pengujian reliabilitas untuk skala kecanduan media sosial

didapatkan nilai *Cronbach Alpha* sebesar 0,948. Dengan demikian, nilai tersebut dianggap memiliki reliabel tinggi sehingga skala kecanduan medis sosial bersifat reliabel karena $0,948 > 0,70$. kemudian untuk hasil pengujian reliabilitas untuk skala *Cyberbullying* dilakukan dengan menghitung koefisien Cronbach's Alpha pada data tersebut. Nilai Cronbach's Alpha yang diperoleh adalah 0,90 menunjukkan konsistensi internal yang sangat baik. Sebagai acuan, nilai $a \geq 0,70$ umumnya dianggap menunjukkan reliabilitas yang memadai. Dengan nilai a sebesar 0,90, skala CVS dapat dikatakan reliabel. Dapat disimpulkan bahwa Skala Cyber Victimization (CVS) valid dan reliabel (a tinggi) untuk digunakan dalam penelitian selanjutnya.

H. Metode Pengumpulan Data

Data diperoleh menggunakan kuisioner. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini sangat penting maka dari itu perlu adanya langkah-langkah yang dilakukan dalam pengumpulan data :

1. Tahap awal penelitian, peneliti meminta surat perizinan untuk melakukan penelitian pada Fakultas S1 Ilmu keperawatan Universitas Islam Sultan Agung Semarang.
2. Setelah mendapatkan surat izin dari Fakultas Ilmu Keperawatan Universitas Islam Sultan Agung Semarang, kemudian peneliti mengajukan surat penelitian kepada cabang Dinas Pendidikan Kota Semarang.
3. Setelah mendapatkan surat perizinan dari dinas pendidikan Kota Semarang

dilanjutkan dengan meminta perizinan kepada pihak sekolah terkait.

4. Setelah mendapat izin dari pihak sekolah dan dinas pendidikan kota Semarang tersebut kemudian peneliti melakukan penelitian.
5. Siswa yang akan menjadi responden diberikan pemahaman tentang maksud dan tujuan dari penelitian.
6. Kemudian setelah paham dan setuju, peneliti meminta responden untuk menandatangani lembar persetujuan dalam keikutsertaan penelitian ini (*informed consent*).
7. Kemudian peneliti menjelaskan teknis bagaimana pengisian kuisisioner penelitian kepada responden.
8. Penelitian mendapatkan data melalui pengisian kuisisioner kepada setiap siswa yang berada pada setiap sekolah yang menjadi sasaran penelitian peneliti.
9. Setelah semua item terisi oleh responden, kuisisioner dikumpulkan kembali selanjutnya dilakukan analisis data.

I. Rencana Analisis Data

1. Pengelolaan data

Untuk langkah selanjutnya yaitu pengolahan data tujuan dari pengolahan data untuk menyajikan data yang diperoleh secara rapi dan jelas. Maka dilakukan langkah-langkah pengolahan data sebagai berikut:

a. Pengeditan data (*Editing*)

Editing adalah pemeriksaan atau koreksi kembali data yang telah diisi oleh responden dan dikumpulkan. Pengeditan dilakukan untuk mengetahui adanya kemungkinan data yang masuk (*raw data*) tidak memenuhi syarat atau tidak sesuai dengan kebutuhan (Pokhrel, 2024).

b. *Coding*

Coding (pengkodean) data adalah pemberian kode-kode tertentu pada tiap-tiap data termasuk memberikan kategori untuk jenis data yang sama. Kode yang diberikan dapat memiliki makna sebagai data kuantitatif (berbentuk skor). Kuantifikasi atau transformasi data menjadi data kuantitatif dapat dilakukan dengan memberikan skor kepada setiap jenis datanya dengan mengikuti kaidah-kaidah dalam skala pengukuran (Pokhrel, 2024).

c. Tabulasi data

Tabulasi data adalah proses dalam menempatkan data berbentuk tabel dengan cara membuat tabel yang berisikan data sesuai dengan kebutuhan analisis (Pokhrel, 2024). Tabulasi data juga dilakukan dengan menghitung dan menginput data yang telah diterima secara statistic sesuai kriteria yang sudah ditentukan.

d. *Entri data*

Entri data yaitu proses memasukan atau menginput data ke dalam database computer.

e. *Analiting data*

Analiting data yaitu proses dengan menggunakan alat SPSS 25 version for windows.

f. *Cleaning* (merapikan)

Cleaning merupakan proses pemeriksaan atau pengecekan kembali data yang sudah dimasukkan apakah ada kesalahan atau tidak (Salsabilla, 2020). Pada penelitian peneliti melakukan *cleaning* dengan mengecek data yang telah dimasukan untuk menghindari kesalahan hasil penelitian dan kesalahan interpretasi.

2. Jenis Analisis data

Analisis data adalah proses mempelajari dan mengolah data untuk dapat mengidentifikasi Pola, Hubungan, dan informasi yang penting yang terkandung di dalamnya, untuk mendapatkan pemahaman yang lebih dalam tentang data yang dianalisis dan mengambil informasi yang terkandung didalamnya. Kegiatan analisis dalam penelitian kuantitatif meliputi pengolahan dan penyajian data, dilakukan dengan perhitungan untuk mendeskripsikan data (Sofwatillah et al., 2024).

a. Analisis univariat

Analisis univariat adalah suatu teknik analisis yang dilakukan terhadap satu variabel secara mandiri, setiap variabel dianalisis tanpa dikaitkan dengan variabel lain. Analisis univariat merupakan metode analisis data yang paling mendasar terhadap suatu data. Analisis univariat bisa ditampilkan berupa angka hasil pengukuran, ukuran tendensi sentral, ukuran dispersi/deviasi/variability penyajian data atau kemiringan data.

Hasil pengukuran dapat ditampilkan dalam bentuk angka atau sudah diolah menjadi presentase, rasio dan prevalensi (Senjaya et al., 2022). Variabel yang digunakan dalam penelitian ini meliputi pemakaian media sosial Dan tingkat perilaku *cyberbullying*. Tujuan dari analisis ini adalah untuk menggambarkan ciri-ciri variabel yang diteliti. Selain itu, analisis ini juga bertujuan untuk mendeskripsikan kecanduan media sosial serta kejadian *cyberbullying* yang dialami oleh remaja.

1) Kecanduan media sosial

- a) Penelitian untuk mengevaluasi kecanduan media sosial dilakukan dengan menggunakan kuisisioner dan dibagikan dalam bentuk hard file, data yang sudah terkumpul diolah menggunakan program pengolahan data spss versi 25.0. Dimana didalamnya responden mengisi lembar kuisisioner yang diberikan oleh peneliti. Jawaban yang diberikan oleh responden, setelah diberi bobot kemudian diolah datanya dengan skor tertinggi untuk setiap item yang ada. Dengan skor :

- a) Sangat setuju = 4
- b) Setuju = 3
- c) Tidak setuju = 2
- d) Sangat tidak setuju = 1

Hasil ukur untuk kuisisioner (SMAS-SF) menunjukkan rentang skor dari 29 hingga 116. Kategori skor tersebut dibagi menjadi empat

tingkat adiksi media soaial, yaitu :

- a) Sangat rendah : 29 – 50
- b) Rendah : 51 – 72
- c) Tinggi : 73 – 94
- d) Sangat tinggi : 95 -116

2) Kejadian *cyberbullying*

Semakin tinggi skor yang diperoleh responden maka semakin tinggi pula tingkat kejadian *cyberbullying* yang dialami remaja

- a) Selalu : nilai 5
- b) Sering : nilai 4
- c) Kadang – kadang : nilai 3
- d) Jarang : nilai 2
- e) Tidak pernah : nilai 1

Rentang Skor Total: 33 (paling rendah) hingga 167 (paling tinggi)

Interpretasi Skor :

- a) 33 – 77 : Tingkat cyber victimization rendah
- b) 78 – 122 : Tingkat cyber victimization sedang
- c) 123 – 167 : Tingkat cyber victimization tinggi

b. Analisis Bivariat

Analisis bivariat adalah analisis data untuk menyoroti perbedaan atau hubungan antara dua variabel. Menguji ada atau tidaknya perbedaan/hubungan antar variabel (Senjaya et al., 2022). Analisis bivariat digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya hubungan

antara variabel independent (kecanduan media sosial) dengan variabel dependent (*cyberbullying*). Uji statistik yang digunakan ialah uji statistik non parametrik untuk mengukur eratnya hubungan data ordinal dan ordinal antara lain uji korelasi *Spearman rank*. Uji *spearman rank* adalah semua hipotesis untuk kategori yang berskala ordinal dan tidak berpasangan menggunakan analisa data uji *spearman rank*. Analisis data dilakukan dengan menggunakan program SPSS Versi 25 (Statistical Package for Social Science) dengan tingkat signifikansi α 0,05, kriteria pengujian hipotesis pada analisis ini adalah apabila taraf signifikan $< \alpha$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sedangkan taraf signifikan $> \alpha$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak. analisis bivariat dengan uji Spearman Rank menginterpretasikan kekuatan, arah, dan signifikansi hubungan antara dua variabel ordinal atau non-parametrik, serta memberikan nilai koefisien korelasi yang menggambarkan tingkat asosiasi antar variabel tersebut.

J. Etika Penelitian

Etika penelitian merujuk pada seperangkat prinsip moral dan norma perilaku yang diakui dan diterapkan dalam konteks kegiatan penelitian ilmiah. Etika penelitian memegang peranan penting dalam memastikan bahwa penelitian dilaksanakan dengan integritas, kejujuran, dan tanggung jawab moral. Hal ini mencakup berbagai aspek, mulai dari perlindungan terhadap hak dan kesejahteraan partisipan, transparansi dalam pelaporan hasil, hingga kewajiban untuk menghindari penipuan atau plagiat etika penelitian

mencerminkan komitmen peneliti untuk melaksanakan studi dengan itikad baik, menjunjung tinggi nilai-nilai kebenaran, serta menghormati norma-norma moral yang berlaku dalam masyarakat dan dunia ilmiah. Prinsip-prinsip etika penelitian memberikan panduan moral kepada peneliti dalam mengatasi berbagai dilema etis yang mungkin muncul selama proses penelitian, dengan tujuan utama menjaga integritas dan kepercayaan dalam praktik ilmiah.

Ada beberapa ketentuan yang harus ditetapkan sebagai berikut:

1. *Informed consent*

Persetujuan antara peneliti dan responden, ditandai dengan lembar persetujuan yang ditangani oleh responden sebagai bukti bahwa responden setuju atas keterlibatannya menjadi responden. Lembar persetujuan diberikan sebelum penelitian dilakukan untuk memastikan responden mengerti maksud dan tujuan dilakukannya penelitian tersebut tetapi jika responden menolak maka peneliti tidak boleh untuk memaksa dan menghormati keputusan responden.

2. *Anonimity (tanpa nama)*

Dalam penelitian tdiak harus mencantumkan nama lengkap tetapi menggunakan inisial saja. Peneliti tidak mencantumkan nama responden hanya inisial.

3. *Confidentiality (kerahasiaan)*

Peneliti menjamin kerahasiaan dari hasil penelitian berupa data responden tidak akan disebar.

4. *Beneficence* (manfaat)

Peneliti berharap pada penelitian ini memberikan dampak positif kepada responden dan meminimalkan adanya dampak negative bagi responden. Diharapkan dapat bermanfaat bagi responden untuk mengurangi kecanduan dalam pemakaian media sosial sehingga meminimalisir adanya perilaku *cyberbullying*.

5. *Nonmaleficence* (keamanan)

Penelitian ini hanya menggunakan alat dengan cara mengisi lembar kuisisioner tanpa adanya percobaan yang dapat membahayakan atau merugikan.

6. *Veracity* (kejujuran)

Dalam penelitian ini peneliti memberikan informasi jujur mengenai pengisian dari kuisisioner dan manfaat penelitian. Peneliti akan memberikan penjelasan mengenai informasi penelitian yang akan dilanjutkan, karena penelitian ini menyangkut responden.

7. *Justice* (keadilan)

Peneliti memberikan perlakuan yang sama kepada setiap responden tanpa adanya pembeda dalam proses pengambilan data.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Pengantar Bab

Pada bab ini berisi penjelasan hasil penelitian yang sudah didapatkan dari total 320 responden pada siswa SMA kelas XI SMA 1, SMA 2, SMA 7 dan SMA 14 Semarang pada bulan juli hingga September 2025. Penelitian ini bertujuan untuk melihat apakah ada hubungan kecanduan media sosial terhadap kejadian *cyberbullying* pada remaja di kota semarang. Hasil penelitian ini juga mencakup dari analisis univariat dan analisis bivariat. Analisis univariate merupakan analisis dari data demografi. Sedangkan analisis bivariate merupakan untuk menguji apakah ada hubungan kecanduan media sosial terhadap kejadian *cyberbullying* pada remaja di kota semarang.

B. Analisa Univariat

1. Karakteristik responden

a. Jenis Kelamin

Tabel 4.1. Distribusi Frekuensi Karakteristik Berdasarkan Jenis Kelamin Pada Siswa dan Siswi SMA 7, 1, 14 dan 2 Kota Semarang (N=320)

Jenis Kelamin	Frekuensi	Presentase(%)
Laki-Laki	145	45,3%
Perempuan	175	54,7%
Total	320	100%

Berdasarkan tabel 4.1 didapatkan hasil mayoritas responden adalah perempuan dengan jumlah 175 (54,7%) responden dan laki-laki sebanyak 145 (45,3%) responden dari jumlah keseluruhan 320 responden.

b. Usia

Tabel 4.2. Distribusi Frekuensi Karakteristik Berdasarkan Usia Pada Siswa dan Siswi SMA 7, 1, 14 dan 2 Kota Semarang (N=320)

Usia	Frekuensi	Presentase (%)
16	287	89,7%
17	33	10,3%
Total	320	100%

Berdasarkan tabel 4.2 menunjukkan bahwa rata-rata responden adalah berusia 16 tahun (89,7%) dengan umur tertua usia 17 tahun (10,3%) responden dari jumlah keseluruhan 320 responden.

c. Asal Sekolah

Tabel 4.3. Distribusi Frekuensi Karakteristik Berdasarkan Asal Sekolah pada Siswa dan Siswi SMA 7, 1, 14 dan 2 Kota Semarang (N=320)

Asal Sekolah	Frekuensi	Presentasi (%)
SMA 7 Semarang	86	26,9%
SMA 1 Semarang	86	26,9%
SMA 14 Semarang	62	19,4%
SMA 2 Semarang	86	26,9%
Total	320	100%

Berdasarkan tabel 4.3 menunjukkan bahwa jumlah masing-masing responden dari setiap sekolah, untuk jumlah total responden paling banyak pada SMA 7, SMA 1, SMA 2 kota Semarang masing-masing dengan jumlah 86 (26,9%) responden dan paling sedikit pada SMA 14 kota Semarang sebanyak 62 (19,4%) dengan jumlah keseluruhan 320 responden.

d. Media Sosial

Tabel 4.4. Distribusi Frekuensi Karakteristik Berdasarkan Media

**sosial yang digunakan pada setiap siswa dan siswi SMA 7, 1,
14 dan 2 Kota Semarang (N=320)**

Media sosial	Frekuensi	Presentasi (%)
Tiktok	83	25,9%
Instagram	75	23,4%
Youtube	56	17,5%
Whatsap	77	24,1%
Facebook	29	9,1%
Total	320	100%

Berdasarkan tabel 4.4 menunjukkan bahwa responden paling banyak menggunakan media sosial tiktok sebanyak 83 (25,9%) responden dan paling sedikit menggunakan media sosial facebook sebanyak 29 (9,1%) responden dari jumlah keseluruhan 320 responden.

2. Variabel Penelitian

a. Kecanduan Media sosial

Tabel 4.5. Distribusi frekuensi responden berdasarkan kecanduan media sosial di SMA 7,1,2 dan 14 Kota Semarang (N=320)

Kecanduan media sosial	Frekuensi	Presentase (%)
Sangat rendah	3	0,9%
Rendah	127	39,7%
Tinggi	169	52,8%
Sangat tinggi	21	6,6%
Total	320	100

Berdasarkan tabel 4.5 menunjukkan bahwa distribusi responden berdasarkan hasil ukur kecanduan media sosial dilakukan dengan kategori sangat rendah sebanyak 3 responden dengan nilai presentase 0,9% , rendah sebanyak 127 responden dengan nilai presentase 39,7%, tinggi 169 responden dengan nilai presentase 52,8% sedangkan dilakukan dengan kategori sangat tinggi sebanyak 21 dengan nilai presentase 6,6%.

b. *Cyberbullying***Tabel 4.6. Distribusi frekuensi responden berdasarkan tingkat *cyberbullying* di di SMA 7,1,2 dan 14 Kota Semarang (N=320)**

<i>Cyberbullying</i>	Frekuensi	Presentase (%)
Rendah	276	86,3%
Sedang	29	9,1%
Tinggi	15	4,7%
Total	320	100

Berdasarkan tabel 4.6 menunjukkan bahwa distribusi responden berdasarkan hasil ukur *cyberbullying* dilakukan dengan kategori rendah sebanyak 276 responden dengan nilai presentase 86,3% , sedang sebanyak 29 responden dengan nilai presentase 9,1%, tinggi 15 responden dengan nilai presentase 4,7%.

C. Analisis Bivariat

Analisa statistik bivariat dimanfaatkan saat menguji korelasi antara variabel yaitu kecanduan media sosial dengan *cyberbullying*, kemudian pengujian dengan korelasi spearman rank. Hasil pengujian ditampilkan sebagai berikut :

Tabel 4.7. Analisis Hubungan Kecanduan media sosial terhadap kejadian *cyberbullying* pada remaja di kota semarang

		<i>Cyberbullying</i>			Total	<i>p</i> Value	R
		Rendah	Sedang	Tinggi			
Kecanduan Media Sosial	Sangat Rendah	3	0	0	3	0,000	0,368
	Rendah	125	1	1	127		
	Tinggi	139	28	2	169		
	Sangat Tinggi	9	0	12	21		
Total		276	29	15	320		

Tabel 4.7 berdasarkan Hasil uji statistic Spearman rank dihasilkan

bahwa nilai p value 0,000 lebih kecil dari α yaitu 0,05 ($p < 0,05$). Maka H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya terdapat Hubungan antara kecanduan media sosial terhadap kejadian *cyberbullying* pada remaja di kota Semarang. Nilai korelasi Spearman rank 0,368 yang menunjukkan bahwa arah korelasi positif dan kekuatannya lemah. Sehingga dapat diartikan semakin tinggi tingkat kecanduan media sosial, maka semakin tinggi pula kecenderungan remaja melakukan perilaku *cyberbullying*.



BAB V

PEMBAHASAN

A. Pengantar Bab

Pada bab ini peneliti akan membahas temuan penelitian tentang Hubungan kecanduan media sosial terhadap kejadian sebagai korban *cyberbullying* pada remaja di kota Semarang. Hasilnya mencakup jenis kelamin, usia, asal sekolah dan media sosial setiap responden. Kecanduan media sosial dan *cyberbullying* diuraikan dalam analisis univariate dan Hubungan kecanduan media sosial terhadap kejadian sebagai korban *cyberbullying* diuraikan dalam analisis bivariante. Adapun hasil pembahasannya sebagai berikut.

B. Interpretasi dan Diskusi Hasil

1. Analisis univariat

a. Jenis Kelamin

Berdasarkan penelitian didapatkan hasil bahwa jenis kelamin perempuan lebih dominan dengan jumlah 175 (54,7%) responden dan laki-laki sebanyak 145 (45,3%) responden.

Hasil penelitian membuktikan bahwa perempuan memiliki risiko lebih tinggi mengalami kecanduan media sosial (Zuo & Mao, 2025). Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa perempuan juga lebih rentan terhadap efek negatif media sosial dibandingkan laki-laki (Dorrestein et al., 2025).

Hasil penelitian ini sejalan juga dengan sejumlah penelitian lain yang menyatakan bahwa remaja perempuan cenderung lebih aktif dalam mengakses dan menggunakan media sosial untuk berbagai tujuan, mulai dari komunikasi, pencarian informasi, hingga sarana mengekspresikan diri. Oleh karena itu, tingginya intensitas penggunaan media sosial pada kelompok ini dapat berdampak pada peningkatan risiko kecanduan dibandingkan dengan remaja laki-laki. Karena perempuan pada banyak studi menunjukkan lebih berpotensi terpapar pada penggunaan media sosial secara intens dan juga menunjukkan kerentanan psikologis yang akan memperkuat efek kecanduan terhadap interaksi daring yang negatif (Albikawi, 2023).

Peneliti berasumsi jika responden berjenis kelamin perempuan mudah untuk mengalami kecanduan media sosial dibandingkan laki-laki. Hal ini dikarenakan perempuan cenderung lebih preferensi terhadap interaksi sosial virtual, kerentanan psikologis dalam mempertahankan kebutuhan emosional adanya kecenderungan terhadap perbandingan sosial.

b. Usia

Berdasarkan penelitian didapatkan hasil bahwa usia responden terbesar berusia 16 tahun sebanyak 287 responden (89,7%) dan usia 17 tahun sebanyak 33 (10,3%) responden.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian lain yang menyatakan usia remaja merupakan usia dimana seseorang dapat

membentuk identitas mereka di era digital menggunakan media sosial mencakup bagaimana media sosial berfungsi sebagai platform untuk ekspresi diri dan interaksi sosial yang akan menimbulkan tantangan dari tekanan sosial, krisis identitas, dan dampak negatif terhadap Kesehatan mental (Rahmaniya & Haryanto, 2024).

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian lain bahwa penerimaan sosial menjadi perhatian utama, serta interaksi sosial yang lebih kompleks mulai muncul meskipun regulasi emosi membaik selama tahap ini, ketidakstabilan suasana hati masih dapat terjadi (Stockman, 2022).

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian lain yang menyatakan Remaja mengalami emosi yang lebih intens, cepat berubah dan cenderung sulit untuk dikendalikan dibandingkan dengan masa anak-anak hal ini berhubungan dengan kebutuhan sosial mereka yang tinggi adanya ketergantungan pada penggunaan media sosial yang menyebabkan munculnya perasaan negatif seperti marah, sedih, stress dan tidak Bahagia (Üstündağ et al., 2025).

Asumsi peneliti bahwa remaja membentuk identitas di era digital melalui media sosial sebagai wadah ekspresi dan interaksi sosial, namun mereka menghadapi tekanan sosial, ketidakstabilan suasana hati dan risiko Kesehatan mental. Ketergantungan media sosial juga menyebabkan munculnya perasaan negatif seperti marah, sedih dan stress.

c. Asal Sekolah

Berdasarkan penelitian didapatkan hasil bahwa setiap responden kelas XI pada SMA 7 Semarang sebanyak 86 responden (26,9%), SMA 1 Semarang sebanyak 86 responden (26,9%), SMA 2 Semarang sebanyak 86 responden (26,9%) dan SMA 14 Semarang sebanyak 62 responden (19,4%).

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa pada usia remaja dengan usia 10-19 dimana usia tersebut masih ada di rentan usia SMA yang berada pada fase kanak-kanak menuju dewasa, usia ini cenderung kurang matang dalam menentukan tindakan yang akan mereka ambil. Keputusan yang mereka buat seringkali tanpa pertimbangan dan pengawasan orang tua, sehingga mereka bertindak tanpa membedakan mana benar dan mana yang salah. Kondisi ini memudahkan remaja untuk mengambil keputusan terkait penggunaan media sosial tanpa memperhatikan potensi dampak yang menyebabkan kecanduan hingga *cyberbullying* (Siburian & Ricky, 2024).

d. Media sosial

Berdasarkan penelitian didapatkan bahwa responden paling banyak menggunakan media sosial tiktok sebanyak 83 (25,9%) responden dan paling sedikit menggunakan media sosial facebook sebanyak 29 (9,1%) responden.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian lain dimana tiktok

merupakan platform media sosial yang paling diminati remaja di era digital. Studi terhadap 737 remaja dengan usia 12-18 tahun menunjukkan bahwa sekitar 35% menggunakan lebih dari 1,5 jam perhari dan 20% lebih dari 2 jam perhari. Aplikasi ini sering dimanfaatkan remaja sebagai hiburan sebagai sarana untuk mengekspresikan diri melalui konten seperti komedi, musik dan trend berbagai tarian (Virós-Martín et al., 2024).

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian lain tiktok dinilai sangat menarik dikalangan remaja karena menggabungkan unsur hiburan dan informasi yang memudahkan mereka dalam mengekspresikan diri serta mencari dukungan sosial yang mudah diakses oleh remaja (Lau et al., 2025).

Tampilan tiktok terbilang menarik dan unik karena pada halaman muka (*homepage*) terdapat fitur khusus bernama *For You Page* (FYP), di mana mayoritas konten yang ditampilkan di halaman ini dipilih secara acak oleh TikTok fitur ini memungkinkan konten dari belahan dunia lainnya muncul tanpa harus mengikuti akun pemilik konten (Oktaviani, 2022).

Media sosial tiktok menawarkan konten video yang lebih meluas bebas, lucu dan terkesan rekeh dengan memiliki fasilitas video berdurasi 30 detik, memberikan special effect yang unik kepada penggunanya yang dapat melakukan dengan berbagai performa gaya dan tarian dilengkapi backsound lagu berbagai macam kategori juga

dilengkapi efek 3d serta filter wajah menambah kesan menarik (Maharani et al., 2022).

Penelitian ini sejalan dengan penelitian lain aplikasi tiktok memungkinkan penggunanya untuk membuat video dengan durasi singkat serta dapat memodifikasi video menggunakan efek-efek menarik sehingga mendapat perhatian lain dari penggunanya (Hijrah & Nurul Intan, 2021).

Bermain aplikasi tiktok dapat memakan waktu yang cukup lama, hal itu dapat menyebabkan kecanduan kepada penggunanya (Leli Hasanah Lubis & Ismi Yulizar, 2023).

Asumsi peneliti bahwa Tiktok menjadi media sosial paling populer dikalangan remaja karena sifatnya yang menggabungkan hiburan dan informasi, sehingga memudahkan remaja untuk mengekspresikan diri dan mencari dukungan sosial dengan mudah serta dapat menyebabkan kecanduan bagi penggunanya.

2. Variabel Penelitian

a. Kecanduan media sosial

Pada penelitian yang sudah diselesaikan menunjukkan bahwa kecanduan media sosial yang dikategorikan sangat rendah sebanyak 3 responden dengan nilai presentase 0,9% , rendah sebanyak 127 responden dengan nilai presentase 39,7%, tinggi 169 responden dengan nilai presentase 52,8% sedangkan dilakukan dengan kategori sangat tinggi sebanyak 21 dengan nilai presentase 6,6%.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian lain yang menyatakan bahwa remaja menjadikan media sosial sebagai suatu fasilitas yang dapat memenuhi kebutuhan akan informasi dalam kehidupannya (Aprilia et al., 2020).

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang menyatakan dimana kondisi tersebut melekat terhadap kebiasaan yang sulit dibiarkan, sehingga individu kehilangan kendali diri terhadap aktivitas yang disenanginya (Miftahul Arifin et al., 2020).

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian lain yang menyatakan bahwa kecanduan media sosial bisa terjadi pada remaja karena adanya banyak faktor antara lain sistem penghargaan berbasis dopamin, *fear of missing out* (fomo), sebagai pelarian penanganan emosional, kepercayaan diri yang rendah, desain platform yang adiktif, sebagai eksplorasi dan ekspresi diri, tekanan teman sebaya, validasi sosial, kurangnya pengawasan dan batasan orang tua (Al-Samarraie et al., 2021). Akibatnya kecanduan media sosial dapat memperburuk kondisi yang ada dan juga memperburuk kesejahteraan emosional yang berkorelasi serius pada kesehatan remaja (Wang et al., 2021).

Peneliti berasumsi bahwa tingginya tingkat kecanduan media sosial pada remaja disebabkan oleh kebutuhan mereka untuk mencari informasi, berinteraksi sosial dan mengekspresikan diri di dunia maya. Kecanduan ini cenderung berkembang karena faktor internal seperti rendahnya control diri dan kepercayaan diri serta faktor eksternal

seperti tekanan teman sebaya, desain media sosial yang diktif dan kurangnya pengawasan dari orang tua. Oleh karena itu, peneliti mangansumsikan bahwa semakin tinggi intensitas penggunaan media sosial tanpa kontrol diri yang baik, maka semkain besar pula risiko remaja mengalami kecanduan yang berdampak negatif terhadap kesejahteraan emosional dan kesehatan mental mereka.

b. Cyberbullying

Pada penelitian yang sudah diselesaikan menunjukkan bahwa *cyberbullying* yang dikategorikan rendah sebanyak 276 responden dengan nilai presentase 86,3% , sedang sebanyak 29 responden dengan nilai presentase 9,1%, tinggi 15 responden dengan nilai presentase 4,7%.

Menurut WHO 2024 health behaviour in schoolsaged children study pada 44 negara menyebutkan bahwa sekitar 15% remaja pernah menjadi korban dan sekitar 2% remaja menjadi pelaku *cyberbullying*. Sedangkan fakta diindeonesia berdasarkan laporan *center for digital society* usia remaja 45,35% pernah menjadi korban *cyberbullying* Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian lain yang menyatakan bahwa hampir setengah remaja diamerika serikat pernah mengalami mengalami setidaknya satu tindakan cybebrullying yaitu *offensive name calling* 32%, penyebaran nomor palsu 22%, menerima gambar eksplisit tanpa di minta 17% diikuti dengan ancaman fisik 10% dan penyebaran gambar eksplisit tanpa izin 7% dengan usia remaja 15-17

tahun lebih rentan (Vogels, 2022).

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian lain menyatakan bahwa *cyberbullying* dapat menjadikan korbannya mengalami gangguan kesehatan mental seperti kecemasan, pengurungan diri, kesepian, depresi hingga resiko bunuh diri (Bansal et al., 2023).

Penelitian ini sejalan dengan penelitian lain yang menyatakan Fenomena ini sangat menimbulkan kekhawatiran karena dampaknya yang merugikan berbagai aspek psikologis, fisik, sosial dan aspek perilaku (Kumar & Goldstein, 2020).

Pada uraian diatas, peneliti berasumsi bahwa rendahnya tingkat *cyberbullying* menunjukkan adanya peningkatan kesadaran digital pada remaja. Namun, kasus *cyberbullying* yang masih terjadi dapat dipengaruhi oleh kemudahan akses internet, kurangnya pengawasan orang tua, serta rendahnya empati dan control diri. Oleh karena itu, peneliti berasumsi bahwa penggunaan media sosial tanpa pemahaman etika digital dapat meningkatkan risiko remaja menjadi pelaku maupun korban *cyberbullying* yang berdampak pada Kesehatan mental mereka.

3. Analisis Bivariat

Hasil analisis penelitian didapatkan nilai koefisien korelasi sebesar $r = 0,368$ dan $p = 0,000$ ($p < 0,05$) dengan demikian H_0 ditolak dan H_a diterima menunjukkan adanya keeratan hubungan yang signifikan antara kecanduan media sosial terhadap kejadian *cyberbullying* pada remaja di kota semarang. Hal ini berarti semakin tinggi tingkat kecanduan media

sosial, semakin tinggi pula kecenderungan remaja untuk dapat terlibat dalam perilaku *cyberbullying*. Kekuatan hubungan ini termasuk dalam kategori sedang, sehingga dapat diartikan bahwa kecanduan media sosial memiliki kontribusi yang cukup besar terhadap munculnya perilaku *cyberbullying*.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian lain kemudahan mengakses internet mendukung kemudahan dalam menggunakan media sosial secara terus menerus. Semua informasi dan komunikasi dapat dengan cepat menyebar luas. Namun, hal tersebut juga menyimpan risiko, seperti penyebaran hoaks, *cyberbullying* dan kecanduan digital yang berpotensi menimbulkan dampak negatif bagi penggunaannya. (Amanda Putri et al., 2023).

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian lain yang menyatakan penggunaan media sosial dikalangan remaja dapat menimbulkan dampak negatif berupa kecanduan. Kondisi tersebut memicu peningkatan risiko keterlibatan dalam *cyberbullying* baik sebagai pelaku maupun korban (Parmar et al., 2024).

Selain itu, *cyberbullying* mempengaruhi kesejahteraan emosional anak-anak dan remaja, yang dapat diekspresikan melalui emosi negatif seperti stress, kesedihan, kemarahan, frustrasi, rasa malu, kesepian, depresi, keinginan balas dendam, hingga perilaku untuk bunuh diri (Siroj & Zulfa, 2024).

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian lain yang

mengemukakan adanya hubungan yang signifikan antara intensitas pengguna media sosial dengan perilaku cyberbullying dikalangan remaja (Meydiningrum et al., 2024). remaja yang menggunakan media sosial dengan intensitas tinggi cenderung lebih sering berinteraksi secara daring tanpa kontrol yang memadai, sehingga mereka rentan melakukan atau mengalami tindakan seperti menghina, mengejek, mencaci serta menyebarkan informasi pribadi orang lain (Siroj & Zulfa, 2024) Frekuensi interaksi di dunia maya mempengaruhi pola perilaku individu, dimana penggunaan media sosial secara berlebihan dapat menurunkan empati, kontrol diri dan etika berkomunikasi (Adityaputra & Salma, 2022).

Penelitian ini sejalan dengan penelitian (Harahap et al., 2024) yang menyatakan bahwa perkembangan teknologi informasi dan penggunaan media sosial mempengaruhi perilaku komunikasi remaja. dalam penggunaannya terdapat risiko yang sering tidak disadari oleh orang dewasa, seperti kurangnya pemahaman tentang privasi online, pengaruh pihak ketiga seperti iklan serta tersebarnya berbagai konten yang tidak pantas (Gülbahar & Afacan Adanır, 2021).

Menurut teori Asosiasi Diferensial yang dikemukakan oleh ahli sosiologi Amerika E.H. Sutherland dalam bukunya *Principles of Criminology* pada tahun 1934, perilaku jahat bukan diwariskan melainkan dipelajari melalui interaksi dan komunikasi (Ismail, R., Kashogi, 2024). Kejahatan termasuk cyberbullying, dipelajari dalam pergaulan intim dengan orang atau kelompok yang melakukan kejahatan (Budiarti, 2020),

Cyberbullying dikalangan remaja sering dilakukan oleh sekelompok teman atau melalui interaksi dunia maya melalui media sosial dengan ujaran kebencian dan hinaan (Fitria & Toga, 2023)

Penelitian ini sejalan dengan penelitian lain (Bansal et al., 2023) yang menyatakan keterpaparan pada lingkungan digital tanpa pendampingan dapat menyebabkan normalisasi perilaku kasar atau penghinaan di media sosial. Dampak dari cyberbullying antara lain gangguan emosional serius seperti depresi, kecemasan, stress, dan penurunan harga diri pada korban (Siroj & Zulfa, 2024). Individu yang mengalami perundungan daring cenderung merasa malu, takut dan kehilangan kepercayaan diri akibat tekanan psikologis berulang dari serangan verbal, penghinaan atau penyebaran informasi pribadi (Bansal et al., 2023).

Penelitian ini sejalan dengan penelitian lain yang menyatakan bahwa cyberbullying juga berdampak pada penurunan harga diri, perasaan tidak berdaya dan isolasi sosial. Gejalanya mencakup stress, gangguan tidur (insomnia), serta hilangnya minat terhadap aktivitas (Kumala & Sukmawati, 2020). Dampak biopsikososial yang serius dari cyberbullying tidak hanya merusak kesehatan mental korban, tetapi juga menimbulkan konsekuensi jangka panjang pada kesejahteraan dan perkembangan mereka (Kumar & Goldstein, 2020).

termasuk kecemasan sosial, rasa kesepian dan penurunan kepercayaan diri yang bisa berlanjut hingga masa dewasa awal. Hal ini

juga menghambat perkembangan sosial dan akademik, seperti menurunnya semangat belajar, prestasi menurun, serta kesulitan dalam membangun hubungan sosial yang positif (Yudiarso et al., 2024).

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian lain yang menyatakan salah satu faktor resiko utama gangguan kesehatan mental pada remaja saat ini berkaitan dengan penggunaan media sosial, terutama yang melibatkan durasi penggunaan yang berlebihan, intensitas aktivitas yang tinggi, keterikatan emosional yang kuat, dan kecanduan yang dialami penggunaannya (Ruswandi et al., 2023).

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian lain bahwa semakin baik remaja manajemen waktu dalam menggunakan media sosial pada setiap harinya, maka semakin rendah pula kejadian yang berpengaruh pada Kesehatan mental dan fisik remaja (Yasin et al., 2022).

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian lain bahwa kecanduan internet khususnya media sosial, memiliki hubungan yang kuat dengan perilaku cyberbullying remaja. Kecanduan ini mendorong peningkatan agresi daring, baik sebagai pelaku maupun korban. Kurangnya pengawasan orang tua dan rendahnya literasi digital dapat memperparah risiko tersebut (No et al., 2025).

Kecanduan media sosial dikalangan remaja berkontribusi secara signifikan terhadap meningkatnya perilaku cyberbullying (Mustomi & Puspasari, 2020). yang dipicu oleh interaksi sosial dan komunikasi dalam lingkungan digital sesuai dengan teori Asosiasi Diferensial Sutherland

(Lee et al., 2021). intensitas dan durasi penggunaan media sosial yang berlebihan meningkatkan risiko gangguan Kesehatan mental seperti kecemasan sosial, depresi, dan penurunan harga diri pada remaja, kurangnya pengawasan orang tua dan rendahnya literasi digital memperparah risiko remaja menjadi pelaku atau korban cyberbullying. dampak negatif cyberbullying tidak hanya bersifat emosional, tetapi juga menghambat perkembangan sosial dan akademik remaja (Putri & Savira, 2023), Pengelolaan waktu yang baik dalam penggunaan media sosial dapat menurunkan risiko gangguan kesehatan mental dan perilaku agresif daring (Saputra et al., 2025).

dengan demikian peneliti berasumsi bahwa intervensi berupa edukasi literasi digital dan pengawasan penggunaan media sosial oleh orang tua sangat diperlukan untuk mencegah dan mengurangi cyberbullying serta dampak negatifnya pada remaja.

C. Keterbatasan penelitian

Beberapa keterbatasan penelitian yang dialami peneliti berlangsung yaitu :

1. Penelitian ini hanya dilakukan pada remaja di beberapa sekolah tertentu, sehingga hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan untuk seluruh populasi remaja.
2. Faktor-faktor lain yang mungkin mempengaruhi kecanduan media sosial dan perilaku *cyberbullying* seperti kondisi keluarga, lingkungan pergaulan dan tingkat literasi belum diteliti secara mendalam.

D. Implikasi untuk keperawatan

Berdasarkan hasil penelitian, terdapat beberapa implikasi yang digunakan untuk peningkatan dalam bidang keperawatan, yaitu sebagai berikut :

1. Profesi

Hasil penelitian ini memberikan implikasi pada perlunya peningkatan peran perawat, khususnya perawat jiwa dan komunitas, dalam memberikan edukasi kepada remaja terkait penggunaan media sosial yang bijak serta upaya pencegahan *cyberbullying*. Selain itu perawat diharapkan mampu menyusun program promosi kesehatan jiwa yang menitikberatkan pada penguatan kontrol diri, pengelolaan stress dan pengembangan keterampilan sosial sehingga remaja dapat terhindar dari dampak negatif penggunaan media sosial.

2. Institusi

Penelitian ini dapat menjadi landasan dalam merancang kebijakan serta program bimbingan konseling yang berfokus pada pencegahan kecanduan media sosial dan *cyberbullying*. Institusi pendidikan juga diharapkan menjalin kerja sama dengan tenaga kesehatan, guru dan orang tua untuk mengawasi sekaligus membimbing penggunaan media sosial. Selain itu, peningkatan literasi digital dilingkungan sekolah sangat penting guna menumbuhkan kesadaran siswa terhadap potensi perilaku menyimpang di dunia maya.

3. Masyarakat

Penelitian ini menunjukkan bahwa kecanduan media sosial dan

cyberbullying merupakan permasalahan nyata yang berpengaruh terhadap perkembangan remaja. Oleh sebab itu masyarakat terutama orang tua, diharapkan dapat meningkatkan pengawasan, memperbaiki komunikasi, serta memberikan teladan dalam penggunaan media sosial secara bijaka. Selain itu, masyarakat juga diharapkan berperan aktif dalam menciptakan lingkungan yang aman, sehat dan mendukung proses tumbuh kembang remaja, baik dari aspek sosial maupun psikologis.



BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian yang dilakukan pada remaja di kota Semarang pada bulan Juli hingga Oktober 2025, dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Karakteristik responden pada penelitian ini adalah mayoritas berjenis kelamin perempuan yaitu 175 orang atau 54,7% dari sampel, dan mayoritas berusia 16 tahun sebanyak 287 orang atau 89,7%. Responden berasal dari empat sekolah negeri di Semarang dengan distribusi yang relative seimbang. Diikuti dengan media sosial yang paling sering digunakan yaitu Tiktok sebanyak 83 orang atau 25,9%, Instagram sebanyak 75 orang atau 23,4%, Youtube sebanyak 56 orang atau 17,5%, Whatsapp sebanyak 77 orang atau 24,1% dan Facebook sebanyak 29 orang atau 9,1%.
2. Sebagian besar responden memiliki tingkat kecanduan media sosial yang tinggi yaitu sebanyak 169 orang atau 52,8%. Hal ini menunjukkan kecenderungan penggunaan media sosial yang intens dan berpotensi menimbulkan dampak negatif terhadap perilaku dan Kesehatan psikologis.
3. Mayoritas remaja berada pada kategori cyberbullying rendah sebanyak 276 orang atau 86,3%, namun masih terdapat kelompok responden dengan tingkat sedang sebanyak 29 orang atau 9,1% dan tinggi sebanyak 15 orang atau 4,7% yang menandakan bahwa *Cyberbullying* tetap menjadi masalah yang perlu diperhatikan.

4. Hasil uji korelasi Spearman Rank menghasilkan nilai $p = 0,000$ ($p < 0,05$) dan $r = 0,368$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya Terdapat keeratan hubungan yang signifikan antara kecanduan media sosial dengan kejadian *cyberbullying* pada remaja di kota Semarang. Nilai korelasi $r = 0,368$ menunjukkan hubungan positif dengan kekuatan lemah-sedang Hal ini menunjukkan bahwa semakin tinggi kecanduan media sosial, maka semakin tinggi pula kecenderungan remaja terlibat dalam *cyberbullying*.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan keterbatasan yang ada peneliti memberikan saran :

1. Bagi remaja

Diharapkan mampu membatasi penggunaan media sosial, meningkatkan kontrol diri serta memanfaatkan media sosial secara positif untuk mendukung kegiatan belajar dan interaksi sosial yang sehat.

2. Bagi orang tua dan masyarakat

Perlu meningkatkan pengawasan, komunikasi dan pemberian teladan dalam penggunaan media sosial yang bijak, serta menciptakan lingkungan yang aman dan sehat bagi remaja.

3. Bagi institusi pendidikan

Sekolah diharapkan menyusun program bimbingan konseling, edukasi literasi digital serta bekerjasama dengan guru, tenaga kesehatan, dan orang tua untuk mencegah serta menangani kasus *cyberbullying*.

4. Bagi profesi keperawatan

Perawat diharapkan berperan aktif dalam memberikan edukasi kesehatan jiwa, menyusun program promosi kesehatan serta melakukan intervensi preventif dan kuratif terkait kecanduan media sosial dan *cyberbullying*.

5. Bagi peneliti selanjutnya

Disarankan untuk melakukan penelitian dengan desain longitudinal, sampel yang lebih luas, serta meneliti lebih dalam mempertimbangkan faktor lain seperti kondisi keluarga, lingkungan sosial dan tingkat literasi digital untuk memperoleh hasil yang komperhensif.



DAFTAR PUSTAKA

- Adiputra, I. M. S., Trisnadewi, N. W., Oktaviani, N. P. W., & Munthe, S. A. (2021). *Metodologi Penelitian Kesehatan..*
- Adityaputra, A. H., & Salma, S. (2022). Regulasi Diri Dan Kecanduan Dalam Penggunaan Media Sosial Pada Mahasiswa Generasi Z Fakultas Psikologi Universitas Diponegoro. *Jurnal EMPATI*, 11(6), 386–393. <https://doi.org/10.14710/empati.0.36827>
- Al-Samarraie, H., Bello, K. A., Alzahrani, A. I., Smith, A. P., & Emele, C. (2022). Young users' social media addiction: causes, consequences and preventions. *Information Technology and People*, 35(7), 2314–2343. <https://doi.org/10.1108/ITP-11-2020-0753>
- Al-Samarraie, H. et al., 2021. Young users' social media addiction: causes, consequences and preventions. *Information Technology and People*.
- Albikawi, Z. F. (2023). Anxiety, Depression, Self-Esteem, Internet Addiction and Predictors of *Cyberbullying* and *Cybervictimization* among Female Nursing University Students: A Cross Sectional Study. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 20(5). <https://doi.org/10.3390/ijerph20054293>
- Amanda Putri, T., Gasa Nova, J., Amilia Putri, T., Anita Puriani, R., & Novirson, R. (2023). Tren Penelitian Dampak Kecanduan Media Sosial Bagi Remaja. *Corona: Jurnal Ilmu Kesehatan Umum, Psikolog, Keperawatan Dan Kebidanan*, 3(2), 227–232. <https://doi.org/10.61132/corona.v3i12.1308>
- Amirthalingam, J., & Khera, A. (2024). Understanding Social Media Addiction: A Deep Dive. *Cureus*, 16(10). <https://doi.org/10.7759/cureus.72499>
- Arimbawa, B. G. A., Arifin, M. & Napisah, S., 2020. Analisa Kecanduan Media Sosial Pada Mahasiswa Program Studi Bimbingan Konseling Universitas PGRI Banyuwangi. *Jurnal Bina Ilmu Cendekia*, 2(1).
- Anggreni, D. (2022). *Penerbit STIKes Majapahit Mojokerto buku ajar*.
- Aufa, N. B., & Hasibuan, A. D. (2020). Analisis Faktor Penyebab Perilaku Self Harm pada Siswa. *Jurnal Tarbiyah*, 31(2), 298–310. <http://jurnaltarbiyah.uinsu.ac.id/index.php/tarbiyah/article/view/229/217>
- Bansal, S., Garg, N., Singh, J., & Van Der Walt, F. (2023). *Cyberbullying* and mental health: past, present and future. *Frontiers in Psychology*, 14. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1279234>
- Berlianti, D. F., Abid, A. Al, & Ruby, A. C. (2024). Metode Penelitian Kuantitatif Pendekatan Ilmiah untuk Analisis Data. *Jurnal Review Pendidikan Dan*

Pengajaran, 7(3), 1861–1864.

- Budiarti, A. I. (2016). Pengaruh Interaksi Dalam Peer Group Terhadap Perilaku Cyberbullying Siswa. *Jurnal Pemikiran Sosiologi*, 3(1), 1. <https://doi.org/10.22146/jps.v3i1.23522>
- Dorrestein, M., Nutley, S. B., & Thorell, L. B. (2025). Screen Time, Addictive Use of Social Media, Motives for Social Media Use and Social Media Content: Interrelations and Associations with Psychosocial Problems. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 0123456789. <https://doi.org/10.1007/s11469-025-01491-5>
- Fauziah, N., & Ulfa, N. M. (2025). *Dampak Media Sosial Terhadap Psychological Wellbeing Remaja*. 3.
- Fitria, Y., & Toga, E. (2023). Tekanan Teman Sebaya, Kontrol Diri Dan Cyberbullying. *Edu Sociata (Jurnal Pendidikan Sosiologi)*, 6(1), 100–106. <https://doi.org/10.33627/es.v6i1.1128>
- Gede, L. U. H., & Riskayanti, W. (2022). *Luh_Gede_Wirani_Riskayanti_Darmawan (1)*.
- Gohal, G., Alqassim, A., Eltyeb, E., Rayyani, A., Hakami, B., Al Faqih, A., Hakami, A., Qadri, A., & Mahfouz, M. (2023). Prevalence and related risks of *cyberbullying* and its effects on adolescent. *BMC Psychiatry*, 23(1), 1–10. <https://doi.org/10.1186/s12888-023-04542-0>
- Gülbahar, Y., & Afacan Adanır, G. (2021). *The Influence of Social Media on Learning*. 151–169. <https://doi.org/10.4018/978-1-7998-5598-9.ch009>
- Hakim, H. I., Maura, G., & Polin, I. (2024). *Pemanfaatan Media Sosial Instagram Sebagai Media Informasi Bagi Kalangan Generasi Z PENDAHULUAN Dengan kehadiran media sosial di era digitalisasi ini sangat memudahkan Masyarakat dalam memperoleh informasi dengan singkat dan dapat diakses kapanpun . Hal i. 10, 489–505.*
- Harahap, N., Galib, A., Yasmin, R., Pasya, N., Maulana Pratama, H., Mazlan, I., & Bayu Setiawan, E. (2024). Pengaruh Media Sosial terhadap Perilaku Komunikasi Remaja di Era Digital. *Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Medan*, 8(2), 29841–29848. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/download/17725/12848/31558>
- Hermina, D., & Huda, N. (2024). *Memahami Populasi dan Sampel : Pilar Utama dalam Penelitian Kuantitatif*. 5(12), 5937–5948.
- Herminingsih, H., Nurdin, N., & Saguni, F. (2022). Pengaruh Youtube Sebagai Media Pembelajaran Dalam Perkembangan Kognitif, Afektif Dan Psikomotor Siswa. *Kajian Islam Dan Integrasi Ilmu Di Era Society 5.0 (KIIIES 5.0)*, 1, 1–6. <https://kiiies50.uindatokarama.ac.id/>

- Hijrah, & Nurul Intan. (2021). Dampak Negatif Pemanfaatan Aplikasi Tik-Tok Di Kalangan Remaja Desa Mata Ie Kabupaten Aceh Barat Daya. *At-Tanzir: Jurnal Ilmiah Prodi Komunikasi Penyiaran Islam*, 275–281. <https://doi.org/10.47498/tanzir.v12i2.731>
- Ismail, R., Kashogi, A. W. (2024). Analisis Kenakalan Anak Dalam Relasi Keluarga Ditinjau Dari Perspektif Differential Association Theory. *IKRA-ITH HUMANIORA: Jurnal Sosial Dan Humaniora*, 8(2), 210–218. <https://jurnal.staiserdanglubukpakam.ac.id/index.php/alfikru/issue/view/4%0Ahttps://doi.org/10.51672/alfikru.v13i1>
- Jamaludin, Syarifah, A., & Karyadi. (2022). Faktor-faktor Penyebab Kecanduan Pada Mahasiswa Fakultas Ilmu Kesehatan UNI Syahrif Hidayatullah Jakarta. *Edu Dharma Journal*, 6(2), 1–15.
- Jamil, A., & Kurniasari, L. (2022). Hubungan Perilaku *Cyberbullying* di Media Sosial dengan Tingkat Kecemasan pada Mahasiswa S1 Keperawatan UMKT. *Borneo Student Research*, 3(3), 2022.
- Kholidah, Hidayat, Jamaludin, Leksono, 4Universitas Sultan Ageng Tirtayasa 2023.Kajian Etnosains Dalam Pembelajaran Ipa Untuk Menumbuhkan Nilai Kearifan Lokal Dan Karakter Siswa Sd Chanos Chanos).Melalui Sate Bandeng. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 43(4), 342–346.
- Kumala, A. P. B., & Sukmawati, A. (2020). Dampak *Cyberbullying* Pada Remaja. *Alauddin Scientific Journal of Nursing*, 1(1), 55–65. <https://doi.org/10.24252/asjn.v1i1.17648>
- Kumar, V. L., & Goldstein, M. A. (2020). *Cyberbullying* and Adolescents. *Current Pediatrics Reports*, 8(3), 86–92. <https://doi.org/10.1007/s40124-020-00217-6>
- Lau, N., Srinakaran, K., Aalfs, H., Zhao, X., & Palermo, T. M. (2025). TikTok and teen mental health: an analysis of user-generated content and engagement. *Journal of Pediatric Psychology*, 50(1), 63–75. <https://doi.org/10.1093/jpepsy/jsae039>
- Lee, S. S., Song, H., & Park, J. H. (2021). Exploring risk and protective factors for cyberbullying and their interplay: Evidence from a sample of south korean college students. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 18(24). <https://doi.org/10.3390/ijerph182413415>
- Leli Hasanah Lubis, & Ismi Yulizar. (2023). Analisis Perilaku Mahasiswa Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Al-Bukhary (STITA) Labuhanbatu Sumatera Utara Pada Penggunaan Aplikasi Tik Tok. *Tarbiyah Bil Qalam: Jurnal Pendidikan Agama Dan Sains*, 7(1), 13–21. <https://doi.org/10.58822/tbq.v7i1.103>

- Liedfray, T., Waani, F. J., & Lasut, J. J. (2022). Peran Media Sosial Dalam Mempererat Interaksi Antar Keluarga Di Desa Esandom Kecamatan Tombatu Timur Kabupaten Tombatu Timur Kabupaten Minasa Tenggara. *Jurnal Ilmiah Society*, 2(1), 2. <https://ejournal.unsrat.ac.id/v3/index.php/jurnalilmiahsociety/article/download/38118/34843/81259>
- Loliyana, R., Hadi, M., & Meidasari, E. (2023). Pengaruh Pelatihan Terhadap Produktivitas Kerja Pegawai Dengan Motivasi Sebagai Variabel Mediasi (Pada Pt. Nisan Abadi Jaya). *Jurnal Manajemen Dan Bisnis (JMB)*, 4(1), 65–74. <https://doi.org/10.57084/jmb.v4i1.1052>
- Maharani, R. P., Rahmawati, U., & Sari, D. N. (2022). Hiperrealitas Pengguna Tiktok. *Jurnal Komunikasi Dan Budaya*, 3(1), 1–11. <https://doi.org/10.54895/jkb.v3i1.861>
- Marlef, A., Masyhuri, M., & Muda, Y. (2024). Mengenal dan Mencegah Cyberbullying: Tantangan Dunia Digital. *Journal of Education Research*, 5(3), 4002–4010. <https://doi.org/10.37985/jer.v5i3.1295>
- Marliana Susianti, O. (2024). Perumusan Variabel Dan Indikator Dalam Penelitian Kuantitatif Kependidikan. *Jurnal Pendidikan Rokania*, 9, 18.
- Mastorci, F., Lazzeri, M. F. L., Vassalle, C., & Pingitore, A. (2024). The Transition from Childhood to Adolescence: Between Health and Vulnerability. *Children*, 11(8), 1–15. <https://doi.org/10.3390/children11080989>
- Meydiningrum, Adi Atmoko, & M. Ramli. (2024). Kontribusi Intensitas Penggunaan Media Sosial, Moral Disengagement, dan Deindividuasi Terhadap Perilaku Cyberbullying pada Remaja. *G-Couns: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 9(2), 915–930. <https://doi.org/10.31316/g-couns.v9i2.6708>
- Miftahul Arifin, Siti Napisah, & Brillayan Gita Abigamika Arimbawa. (2020). Analisa Kecanduan Media Sosial Pada Mahasiswa Program Studi Bimbingan Konseling Universitas Pgri Banyuwangi. *Jurnal Bina Ilmu Cendekia*, 2(1), 109–126. <https://doi.org/10.46838/jbic.v2i1.63>
- Montag, C., Demetrovics, Z., Elhai, J. D., Grant, D., Koning, I., Rumpf, H. J., M. Spada, M., Throuvala, M., & van den Eijnden, R. (2024). Problematic social media use in childhood and adolescence. *Addictive Behaviors*, 153(January), 107980. <https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2024.107980>
- Muhafilah, I., & Suwarningsih, S. (2023). Durasi Penggunaan Media Sosial dan Tingkat Stres dengan Kualitas Tidur pada Remaja. *Jurnal Ilmu Kesehatan Masyarakat*, 12(05), 346–351. <https://doi.org/10.33221/jikm.v12i05.2076>
- Mustomi, D., & Puspasari, A. (2020). PeMustomi, D., & Puspasari, A. (2020).

- Pengaruh Media Sosial Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa. *CERMIN: Jurnal Penelitian*, 4(1), 133. https://doi.org/10.36841/cermin_unars.v4i1.496ngaruh Media Sosial Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa. *CERMIN: Jurnal Penelitian*, 4(1), 133.
- No, P., Qadir, R., & Kumar, M. (2025). *International Journal of Advance Research in Nursing The impact of internet addiction on cyberbullying among adolescents : Causes , psychological effects , and intervention strategies.*
- Oktaviani, E. (2022). Perilaku Pencarian Informasi Remaja Akhir Mengenai Hobi: Studi Kasus Pemanfaatan Aplikasi TikTok. *Jurnal Ilmu Informasi, Perpustakaan, Dan Kearsipan*, 24(1). <https://doi.org/10.7454/jipk.v24i1.005>
- Parmar, P., Yogesh, M., Damor, N., Gandhi, R., & Parmar, B. (2024). Beyond the screen: Examining the associations between *cyberbullying*, social media addiction, and mental health outcomes among medical students: A cross-sectional study. *Indian Journal of Psychiatry*, 66(7), 641–648. https://doi.org/10.4103/indianjpsychiatry.indianjpsychiatry_170_24
- Pellegrino, A., Stasi, A., & Bhatiasevi, V. (2022). Research trends in social media addiction and problematic social media use: A bibliometric analysis. *Frontiers in Psychiatry*, 13(1). <https://doi.org/10.3389/fpsy.2022.1017506>
- Pendidikan, J. (2024). *Cendikia Cendikia*. 2(3), 454–474.
- Pokhrel, S. (2024). No TitleEΛENH. *Αγαη*, 15(1), 37–48.
- Puja Setia Kirana, Marsha Jihan Alisah, Marta Erika Putri, Risma Anita Puriani, & Rizki Novirson. (2025). *Cyberbullying : Pola Perilaku, Faktor Pemicu, dan Dampak Psikologis*. *Jurnal Nakula : Pusat Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Ilmu Sosial*, 3(3), 192–199. <https://doi.org/10.61132/nakula.v3i3.1813>
- Putra, K. R. ananda, Landra, N., & Puspitawati, N. M. D. (2022). Pengaruh Motivasi Kerja Dan Pengalaman Kerja Terhadap Produktivitas Kerja Karayawan Pada Lpd Se-Kecamatan Tabanan. *Jurnal Emas*, 3(9), 126–134.
- Putri, L. H., & Savira, S. I. (2023). Dampak Psikologis Pada Remaja yang Mengalami Cyberbullying. *Jurnal Penelitian Psikologi*, 10(01), 309–323.
- Rahmaniya, N., & Haryanto, L. (2024). *JPK : Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan JPK : Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*. 01(03), 6–11.
- Riaz, N., Iram, H., Iqbal, N., & Hassan, B. (2022). *Development and Validation of Cyber Victimization Scale*. 6(2).

<https://doi.org/10.33897/fujp.v6i2.359>

- Ruswandi, U., Fitriyani, L., & Kesehatan dan Teknologi PKP DKI Jakarta, I. (2023). Hubungan Intensitas Penggunaan Media Sosial Terhadap Kesehatan Mental Pada Remaja Di Wilayah Curug Topik Bojongsari Kota Depok Tahun 2023. *Jurnal Kesehatan Tambusai*, 4(4), 6241–6246.
- Salsabilla. (2020). Modul Manajemen Data Statistik. *Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai*, 1–49.
- Saputra, W., Islam, F., & Iswinarti, I. (2025). Pengaruh Media Sosial Terhadap Perilaku Remaja. *Journal of Comprehensive Science (JCS)*, 4(1), 18–27. <https://doi.org/10.59188/jcs.v4i1.2956>
- Sari, D. P., Studi, P., Program, K., Pendidikan, D. A. N., Bidan, P., Farmasi, F., Islam, U., & Agung, S. (2024). *Hubungan Penggunaan Media Sosial Terhadap Perilaku Cyberbullying Pada Remaja Di Smp Negeri 20 Semarang Cyberbullying Pada Remaja Di*.
- Sekarayu, S. Y., & Santoso, M. B. (2022). Remaja Sebagai Pelaku Cyberbullying Dalam Media Sosial. *Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat (JPPM)*, 3(1), 1. <https://doi.org/10.24198/jppm.v3i1.39558>
- Senjaya, S., Hernawaty, T., Hendrawati, H., & DA, I. A. (2022). Hubungan Mekanisme Koping Dengan Imun Pada Odha Selama Pandemi Covid 19. *SENTRI: Jurnal Riset Ilmiah*, 1(4), 1026–1042. <https://doi.org/10.55681/sentri.v1i4.319>
- Siburian, T. R. D., & Ricky, D. P. (2024). Hubungan Kecanduan Media Sosial Dengan Kesehatan Mental Remaja Di Sma Negeri 1 Parongpong. *Klabat Journal of Nursing*, 6(1), 81. <https://doi.org/10.37771/kjn.v6i1.1084>
- Siroj, M., & Zulfa, A. (2024). Dampak Cyberbullying Pada Remaja di Media Sosial The Impact of Cyberbullying on Teenagers on Social Media. *JICN: Jurnal Intelek Dan Cendekiawan Nusantara*, 1(2), 1124–1130. <https://jicnusantara.com/index.php/jicn>
- Sofwatillah, Risnita, Jailani, M. S., & Saksitha, D. A. (2024). Teknik Analisis Data Kuantitatif dan Kualitatif dalam Penelitian Ilmiah. *Journal Genta Mulia*, 15(2), 79–91.
- Stockman, C. (2022). The Changing Meaning of Teenagers in Today's Digital Education and Economy. *Journal of Education and Culture Studies*, 6(3), p60. <https://doi.org/10.22158/jecs.v6n3p60>
- Subhaktiyasa, P. G. (2024). *Menentukan Populasi dan Sampel : Pendekatan Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. 9, 2721–2731.
- Stockman, C., 2022. The Changing Meaning of Teenagers in Today. *Journal of Education and Culture Studies*, 6(3).
- Stockman, C. (2022). The Changing Meaning of Teenagers in Today's Digital

- Education and Economy. *Journal of Education and Culture Studies*, 6(3), p60. <https://doi.org/10.22158/jecs.v6n3p60>
- Tengah, K. L. (2024). *Jurnal Penelitian dan Pengkajian Ilmiah*. 1(7), 305–316.
- Ummah, M. S. (2019). *Sustainability (Switzerland)*, 11(1), 1–14. http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.riegsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI
- Üstündağ, A., Önlü, S. İ., & Akdeniz, İ. N. (2025). The Relationship Between Social Media Privacy Protection Skills and Social Media Addiction: A Study on Adolescents. *Journal of Learning and Teaching in Digital Age*, 10(1), 68–74. <https://doi.org/10.53850/joltida.1465521>
- Virós-Martín, C., Montaña-Blasco, M., & Jiménez-Morales, M. (2024). Can't stop scrolling! Adolescents' patterns of TikTok use and digital well-being self-perception. *Humanities and Social Sciences Communications*, 11(1), 1–11. <https://doi.org/10.1057/s41599-024-03984-5>
- Vogels, E. A. (2022). Teens and *Cyberbullying 2022*. *Pew Research Center, December*(December), 1–23.
- Waruwu, M., Natijatul, S., Utami, P. R., & Yanti, E. (2025). *Metode Penelitian Kuantitatif: Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan*. 10, 917–932.
- Wang, F., 2024. The Impact of Social Media Addiction on Teenagers. *Proceedings of the 3rd International Conference on Art, Design and Social Sciences*
- Wang, P., Fan, E., & Wang, P. (2021). Comparative analysis of image classification algorithms based on traditional machine learning and deep learning. *Pattern Recognition Letters*, 141. <https://doi.org/10.1016/j.patrec.2020.07.042>
- Yasin, R. Al, Anjani, R. R. K. A., Salsabil, S., Rahmayanti, T., & Amalia, R. (2022). Pengaruh Sosial Media Terhadap Kesehatan Mental Dan Fisik Remaja: a Systematic Review. *Jurnal Kesehatan Tambusai*, 3(2), 83–90. <https://doi.org/10.31004/jkt.v3i2.4402>
- Yildirim Demirdöğen, E., Akinci, M. A., Bozkurt, A., Bayraktutan, B., Turan, B., Aydoğdu, S., Ucuz, İ., Abanoz, E., Yitik Tonkaz, G., Çakir, A., & Ferahkaya, H. (2024). Social media addiction, escapism and coping strategies are associated with the problematic internet use of adolescents in Türkiye: a multi-center study. *Frontiers in Psychiatry*, 15(February), 1–10. <https://doi.org/10.3389/fpsy.2024.1355759>
- Yudiarso, A., Jesseline, A., & Litmantoro, S. L. (2024). Cyberbullying in Social Media. *Journal of Health and Behavioral Science*, 6(3), 241–259.

<https://doi.org/10.35508/jhbs.v6i3.18675>

- Yulieta, F. T., Syafira, H. N. A., Alkautsar, M. H., Maharani, S., & Audrey, V. (2021). Pengaruh *Cyberbullying* di Media Sosial Terhadap Kesehatan Mental. *De Cive : Jurnal Penelitian Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 1(8), 268–280. <https://doi.org/10.56393/decive.v1i8.298>
- Zaki, M., & Saiman, S. (2021). Kajian tentang Perumusan Hipotesis Statistik Dalam Pengujian Hipotesis Penelitian. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 4(2), 115–118. <https://doi.org/10.54371/jiip.v4i2.216>
- Zhu, C., Huang, S., Evans, R., & Zhang, W. (2021). *Cyberbullying* Among Adolescents and Children: A Comprehensive Review of the Global Situation, Risk Factors, and Preventive Measures. *Frontiers in Public Health*, 9(March), 1–12. <https://doi.org/10.3389/fpubh.2021.634909>
- Zuo, L., & Mao, J. (2025). Social desirability response bias confounds the effect of gender on social media addiction. *Journal of Psychology in Africa*, 35(2), 241–247. <https://doi.org/10.32604/jpa.2025.065765>

