

Analisis Pengaruh Penggunaan Game Online Terhadap Komunikasi Bullying Siswa Madrasah Tsanawiyah Muhammadiyah Sei Apung Jaya

Raja Muhammad Husein¹, Daryanto Setiawan², Taufik Hidayat³

^{1,2,3} Sekolah Tinggi Agama Islam As-Sunnah Deli Serdang, Indonesia

E-mail: nurulhusein30@gmail.com, daryantosetiawannen@gmail.com, th889965@gmail.com

Abstract

This study aims to analyze the influence of online gaming on bullying communication behavior among students at MTs Muhammadiyah Sei Apung Jaya, Tanjungbalai District, Asahan Regency. In the digital era, online games serve not only as a form of entertainment but also as a space for social interaction that can foster aggressive communication such as verbal and social bullying which may spill over into the school environment. The study draws upon Media Dependency Theory and Frustration-Aggression Theory, employing an associative quantitative design with a causal approach. The sample consisted of 50 students selected via purposive sampling specifically, students who actively play online games. Data were collected using a Likert-scale questionnaire that met validity and reliability standards, then analyzed using descriptive statistics, tests for normality and linearity, Pearson Product-Moment correlation, and simple linear regression via SPSS version 27. The results indicate that the majority of students (64%) fall into the moderate category for online gaming intensity, while 62% fall into the high category for bullying communication behavior. Correlation analysis revealed a positive and significant relationship between online gaming and bullying communication ($r = 0.287$; $p = 0.043 < 0.05$), a finding reinforced by the t-test results ($t\text{-calculated} = 2.076 > t\text{-table} = 2.008$). The coefficient of determination ($R^2 = 0.082$) indicates that online gaming accounts for 8.2% of the influence on bullying communication behavior, while the remaining 91.8% is attributed to other factors such as parenting styles, peer influence, personality, and the social environment. This study underscores the importance of collaboration among the *madrasah* (Islamic school), teachers, and parents in strengthening digital literacy, emotional intelligence, and communication ethics grounded in Islamic values.

Keywords : *Online Games, Bullying Communication, Adolescents, Media Dependency Theory, Frustration-Aggression.*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan menganalisis pengaruh penggunaan game online terhadap perilaku komunikasi bullying pada siswa MTs Muhammadiyah Sei Apung Jaya, Kecamatan Tanjungbalai, Kabupaten Asahan. Di era digital, game online tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga menjadi ruang interaksi sosial yang berpotensi memunculkan komunikasi agresif, seperti perundungan verbal dan sosial, yang dapat terbawa ke lingkungan sekolah. Penelitian ini menggunakan landasan Teori Dependensi Media dan Teori Frustasi-Agresi dengan desain kuantitatif asosiatif berpendekatan kausal. Sampel penelitian berjumlah 50 siswa yang dipilih melalui teknik purposive sampling, yaitu siswa yang aktif bermain game online. Data dikumpulkan menggunakan kuesioner skala Likert yang telah memenuhi uji validitas dan reliabilitas, kemudian dianalisis menggunakan statistik deskriptif, uji normalitas, linearitas, korelasi Pearson Product Moment, dan regresi linear sederhana dengan bantuan SPSS versi 27. Hasil penelitian menunjukkan bahwa intensitas penggunaan game online mayoritas berada pada kategori sedang (64%), sedangkan perilaku komunikasi bullying berada pada kategori tinggi (62%). Uji korelasi menunjukkan adanya hubungan positif dan signifikan antara penggunaan game online dan komunikasi bullying ($r = 0,287$; $p = 0,043 < 0,05$), yang diperkuat oleh hasil uji-t ($t\text{-hitung} = 2,076 > t\text{-tabel} = 2,008$). Nilai koefisien determinasi ($R^2 = 0,082$) menunjukkan bahwa penggunaan game online memberikan pengaruh sebesar 8,2% terhadap perilaku komunikasi bullying,

sedangkan 91,8% dipengaruhi faktor lain, seperti pola asuh, teman sebaya, kepribadian, dan lingkungan sosial. Penelitian ini menegaskan pentingnya kolaborasi antara madrasah, guru, dan orang tua dalam memperkuat literasi digital, kecerdasan emosional, serta etika komunikasi berbasis nilai-nilai Islam.

Kata Kunci : Game Online, Komunikasi Bullying, Remaja, Teori Dependensi Media, Frustasi-Agresi.

Pendahuluan

Manusia diciptakan oleh Allah SWT sebagai makhluk sosial yang tidak dapat hidup sendiri, melainkan membutuhkan interaksi dan hubungan dengan sesama. Kisah penciptaan Hawa sebagai pasangan Nabi Adam AS menunjukkan bahwa kehidupan manusia selalu dibangun atas dasar kebersamaan. Dalam kehidupan bermasyarakat, setiap individu hidup dengan norma, etika, dan budaya yang berbeda sesuai dengan latar belakang geografis, suku, pendidikan, dan lingkungan sosial. Keberagaman tersebut merupakan ketetapan Allah SWT sebagaimana dijelaskan dalam Al-Qur'an Surah An-Nisa ayat 1 dan Surah Al-Hujurat ayat 13, yang menegaskan bahwa manusia diciptakan bersuku-suku dan berbangsa-bangsa agar saling mengenal (*lita'arafu*). Proses saling mengenal tersebut hanya dapat terwujud melalui komunikasi yang baik.¹ Komunikasi merupakan kebutuhan dasar manusia yang berfungsi membangun hubungan interpersonal, kelompok, maupun organisasi. Menurut Raymond S. Ross, komunikasi adalah proses penyampaian simbol-simbol yang memungkinkan seseorang memahami makna yang dimaksudkan oleh komunikator. Melalui komunikasi, seseorang menyampaikan ide, pendapat, maupun perasaan kepada orang lain. Namun, komunikasi tidak selalu menghasilkan dampak positif.²

Di satu sisi, komunikasi dapat menjadi sarana penyebaran ilmu, nasihat, musyawarah, dan pembentukan hubungan harmonis. Di sisi lain, komunikasi dapat berkembang menjadi ujaran kebencian, provokasi, penyebaran hoaks, hingga bullying yang berdampak buruk terhadap kondisi psikologis, emosional, dan sosial seseorang. Rasulullah SAW juga menegaskan bahwa seorang muslim sejati adalah mereka yang mampu menjaga orang lain dari keburukan lisan dan tangannya. Fenomena komunikasi negatif dalam bentuk bullying masih menjadi persoalan serius di lingkungan pendidikan. Bullying merupakan tindakan agresif yang dilakukan secara sengaja dan berulang terhadap individu yang dianggap lebih lemah, baik dalam bentuk fisik, verbal, maupun sosial (Budhi, 2018). Data Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi melalui Rapor Pendidikan menunjukkan bahwa 24,4% peserta didik di Indonesia pernah mengalami perundungan. Pada jenjang SMP dan MTs, angka korban bullying mencapai 26,32%, terdiri atas 32,22% siswa laki-laki dan 19,97% siswa perempuan (Haryana et al., 2018). Berbagai kasus kekerasan yang terjadi di sekolah, termasuk penganiayaan siswa di Medan pada tahun 2023 dan kasus perundungan di Tangerang Selatan pada tahun 2024, menunjukkan bahwa sekolah yang seharusnya menjadi lingkungan aman masih rentan terhadap perilaku agresif.³

Perkembangan teknologi digital turut mengubah pola interaksi sosial remaja. Salah satu media yang paling banyak digunakan adalah game online. Saat ini game online tidak lagi sekadar menjadi sarana hiburan, tetapi telah berkembang menjadi ruang interaksi sosial virtual. Melalui fitur *voice chat*, *text chat*, serta komunitas seperti *guild*, *clan*, dan *squad*, para pemain dapat berkomunikasi, bekerja sama,

¹ Hayati Nufus Nur Khozin La Diman, "Nilai Pendidikan Multicultural (Kajian Tafsir Al-Qur'an Surah Al-Hujurat Ayat 9-13)," *Al-Iltizam: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 3, no. 2 (2018): 142–69, <https://doi.org/10.33477/alt.v3i2.680>.

² Agung Santoso, "NILAI-NILAI PLURALISME DALAM Q.S AL- KAHFI AYAT 29 DAN IMPLIKASI NYA DALAM PENDIDIKAN AGAMA ISLAM (Kajian Tafsir Al - Misbah)" (Uin Raden Intan Lampung, 2022).

³ Muchlis Muchlis and Fakhurrrazi Fakhurrrazi, "Ketertarikan New Media Pada Masyarakat Aceh (Dependency Theory)," *Jurnal Sosiologi Dialektika Sosial* 7, no. 2 (2022): 181, <https://doi.org/10.29103/jsds.v8i2.9248>.

dan membangun relasi sosial secara intensif.⁴ Di balik manfaat tersebut, game online juga memiliki potensi menimbulkan perilaku komunikasi negatif. Sebagian besar permainan daring, terutama bergenre Multiplayer Online Battle Arena (MOBA), First-Person Shooter (FPS), dan Battle Royale, bersifat sangat kompetitif dan berorientasi pada kemenangan. Kondisi ini sering memunculkan frustrasi ketika pemain mengalami kekalahan atau penurunan peringkat. Dalam situasi tersebut, pemain cenderung melontarkan makian, penghinaan, maupun ujaran kasar kepada rekan setim tanpa mempertimbangkan dampaknya. Bahkan, beberapa kasus menunjukkan bahwa konflik yang bermula dari komunikasi di dalam game dapat berkembang menjadi kekerasan di dunia nyata.

Fenomena tersebut juga ditemukan di MTs Muhammadiyah Sei Apung Jaya, Kecamatan Tanjungbalai, Kabupaten Asahan. Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara pendahuluan, game online seperti *Mobile Legends*, *Free Fire*, dan *PUBG Mobile* menjadi aktivitas yang sangat populer di kalangan siswa. Sebagian besar kelompok pertemanan terbentuk berdasarkan kesamaan permainan yang dimainkan. Mereka sering berdiskusi mengenai strategi permainan, menonton turnamen e-sports, dan bermain bersama (*mabar*). Namun, pola komunikasi yang berkembang di dalam game sering terbawa ke lingkungan sekolah. Siswa kerap menggunakan kata-kata kasar, mengejek teman yang dianggap kurang mahir bermain dengan sebutan seperti *noob*, *beban tim*, atau *bot*. Selain itu, siswa yang mengalami kekalahan berulang menunjukkan kecenderungan mudah marah, melampiaskan emosi kepada teman, serta melakukan pengucilan terhadap siswa yang dianggap sebagai penyebab kekalahan. Fenomena tersebut mengindikasikan adanya perubahan pola komunikasi siswa yang diduga dipengaruhi oleh intensitas penggunaan game online.⁵

Untuk menjelaskan hubungan tersebut, penelitian ini menggunakan dua landasan teori utama. Pertama, Teori Dependensi Media (*Media Dependency Theory*) yang dikembangkan oleh Sandra Ball-Rokeach dan Melvin L. DeFleur (1976). Teori ini menjelaskan bahwa semakin tinggi ketergantungan seseorang terhadap suatu media dalam memenuhi kebutuhan informasi, hiburan, maupun interaksi sosial, maka semakin besar pula pengaruh media tersebut terhadap aspek kognitif, afektif, dan perilaku individu (Kholil, 2011). Dalam konteks penelitian ini, siswa yang sangat bergantung pada game online berpotensi mengadopsi pola komunikasi yang berkembang di dalam lingkungan permainan, termasuk komunikasi agresif. Kedua, Teori Frustasi-Agresi (*Frustration-Aggression Theory*) yang diperkenalkan oleh John Dollard dan rekan-rekannya pada tahun 1939. Teori ini menyatakan bahwa perilaku agresif muncul sebagai akibat dari rasa frustrasi ketika individu gagal mencapai tujuan yang diinginkan (Breuer, 2018). Dalam game online, kekalahan, penurunan peringkat, maupun kesalahan rekan setim sering memicu frustrasi yang kemudian diekspresikan melalui makian, penghinaan, dan tindakan bullying kepada pemain lain. Pola komunikasi tersebut selanjutnya dapat terbawa ke kehidupan sosial sehari-hari, termasuk di lingkungan sekolah.⁶

Hubungan antara penggunaan game online dan perilaku agresif telah dibuktikan dalam sejumlah penelitian terdahulu. Nining Pratiwi (2018) menemukan bahwa intensitas penggunaan media digital berkontribusi terhadap meningkatnya perilaku bullying pada siswa. Marlina (2020) menunjukkan bahwa kecanduan game online menyebabkan menurunnya kualitas komunikasi tatap

⁴ Gokma Riski Sitorus Pane and Angga Intueri Mahendra, "Interpersonal Communication Between PUBG Mobile Online Game Players on Team Bee," *Daengku: Journal of Humanities and Social Sciences Innovation* 3, no. 4 (2023): 614–19, <https://doi.org/10.35877/454ri.daengku1902>.

⁵ Muhammad Haikal, Martanto Martanto, and Umi Hayati, "Analisis Sentimen Terhadap Penggunaan Aplikasi Game Online Pubg Mobile," *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)* 7, no. 6 (2024): 3275–81, <https://www.ejournal.itn.ac.id/jati/article/view/8174/4823>.

⁶ Endah Sri Bintari, Meiske Kristin Lumanauw, and Nur Kholifah, "Pengaruh Event Marketing Dan Influencer Terhadap Keputusan Pembelian Virtual Item Dalam Game Online Pubg Mobile," *PESHUM: Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Humaniora* 4, no. 6 (2025): 8744–51, <https://doi.org/10.56799/peshum.v4i6.11786>.

muka dalam keluarga. Penelitian Rosy Febriani Daud dkk. (2022) juga menyimpulkan bahwa keterlibatan tinggi dalam game kompetitif berdampak negatif terhadap kondisi psikologis anak dan efektivitas komunikasi interpersonal.⁷ Sementara itu, Pelawi dkk. (2021) menyatakan bahwa game online dapat memicu perilaku antisosial, egosentrisme, dan berbagai gangguan psikologis pada remaja. Meskipun penelitian mengenai dampak game online telah banyak dilakukan, kajian yang secara khusus mengukur pengaruh penggunaan game online terhadap perilaku komunikasi bullying pada siswa madrasah, terutama di wilayah pesisir atau semi-urban seperti Kabupaten Asahan, masih sangat terbatas. Padahal, karakteristik lingkungan madrasah berbasis nilai-nilai Islam memiliki dinamika sosial yang berbeda dengan sekolah umum. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengisi kesenjangan penelitian tersebut dengan menganalisis secara empiris hubungan antara penggunaan game online dan perilaku komunikasi bullying pada siswa MTs Muhammadiyah Sei Apung Jaya. Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini diarahkan untuk menjawab dua rumusan masalah, yaitu: (1) apakah terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan game online terhadap perilaku komunikasi bullying siswa MTs Muhammadiyah Sei Apung Jaya; dan (2) seberapa besar kontribusi penggunaan game online terhadap munculnya perilaku komunikasi bullying di kalangan siswa.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian lapangan (*field research*) dengan pendekatan kuantitatif asosiatif dan desain hubungan kausal (sebab-akibat).⁸ Pendekatan kuantitatif dipilih karena mampu menguji hubungan antara variabel secara objektif melalui analisis statistik (Sugiyono, 2018). Penelitian bertujuan menganalisis pengaruh variabel bebas, yaitu Penggunaan Game Online (X), terhadap variabel terikat, yaitu Perilaku Komunikasi Bullying (Y). Penelitian dilaksanakan di MTs Muhammadiyah Sei Apung Jaya, Jalan Besar Bagan Asahan, Dusun IV, Desa Sei Apung Jaya, Kecamatan Tanjungbalai, Kabupaten Asahan, Sumatera Utara. Kegiatan penelitian berlangsung selama delapan bulan, mulai Oktober 2023 hingga Mei 2024. Lokasi dipilih berdasarkan hasil observasi awal yang menunjukkan tingginya intensitas penggunaan game online di kalangan siswa yang disertai munculnya perilaku komunikasi negatif, seperti penggunaan bahasa kasar dan perundungan verbal. Populasi penelitian adalah seluruh siswa aktif MTs Muhammadiyah Sei Apung Jaya yang berjumlah 332 siswa.⁹

Sampel ditentukan menggunakan kombinasi purposive sampling dan simple random sampling. Kriteria responden meliputi siswa aktif, memiliki gawai pribadi, rutin bermain game online, serta bersedia menjadi responden. Berdasarkan kriteria tersebut diperoleh 50 siswa sebagai sampel penelitian, jumlah yang dinilai memadai untuk analisis korelasi dan regresi. Instrumen penelitian berupa kuesioner tertutup dengan Skala Likert empat poin, yaitu Sangat Setuju (4), Setuju (3), Kurang Setuju (2), dan Tidak Setuju (1), dengan pembalikan skor pada pernyataan negatif. Penggunaan empat kategori dimaksudkan agar responden memberikan pilihan yang tegas tanpa opsi netral. Variabel Penggunaan Game Online (X) diukur melalui 14 butir pernyataan yang disusun berdasarkan indikator Teori Dependensi Media, meliputi sistem sosial, sistem media, audiens, dan efek penggunaan game. Indikator tersebut mengukur intensitas bermain, durasi penggunaan, motivasi bermain, orientasi

⁷ Rizky Ramadhoni and Farid Imam Kholidin, "Analisis Sistematis Dampak Kecanduan Game Online Terhadap Kesehatan Mental, Interaksi Sosial, Dan Prestasi Akademik," *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan* 5, no. 5 (2025): 2, <https://doi.org/10.17977/um065.v5.i5.2025.2>.

⁸ A. Putri Andini Vira Virgoria, Abd Haris Hamid, and Abdurrafai, "Fektivitas Penyelesaian Sengketa Konsumen Melalui Mediasi Pada Badan Penyelesaian Sengketa Di Kota Makassar," *Journal of Multidisciplinary Sustainability Asean* 1, no. 6 (2024): 475–89, <https://doi.org/10.70177/ijmsa.v1i6.1827>.

⁹ Refita Ayu Kumala Dewi and Sri Padmantlyo, "Pengaruh E-Trust Dan E-WOM Terhadap Customer Satisfaction Dengan Customer Loyalty Sebagai Variabel Mediasi," *Journal of Accounting and Finance Management* 6, no. 1 (2025): 311–24, <https://doi.org/10.38035/jafm.v6i1.1694>.

terhadap peringkat permainan, serta dampak afektif yang dirasakan setelah bermain. Variabel Komunikasi Bullying (Y) diukur menggunakan 16 butir pernyataan yang dikembangkan dari konsep bullying dan Teori Frustasi-Agresi.¹⁰

Pengukuran mencakup pengalaman sebagai korban maupun pelaku bullying, persepsi terhadap kejadian bullying di lingkungan sekolah, serta kecenderungan perilaku agresif akibat frustrasi, seperti kemarahan, penghinaan verbal, pengucilan sosial, dan tindakan agresif lainnya. Sebelum digunakan pada penelitian utama, instrumen diuji coba kepada 30 responden di luar sampel penelitian untuk menguji validitas dan reliabilitas (Azwar, 2008). Uji validitas menggunakan korelasi Pearson Product Moment dengan nilai r -tabel sebesar 0,361. Hasilnya menunjukkan bahwa dari 27 butir awal variabel X diperoleh 14 butir valid, sedangkan dari 19 butir variabel Y diperoleh 16 butir valid. Item yang tidak memenuhi syarat validitas dieliminasi. Selanjutnya, reliabilitas instrumen diuji menggunakan Alpha Cronbach. Hasil pengujian menunjukkan koefisien reliabilitas sebesar 0,810 untuk variabel Penggunaan Game Online dan 0,852 untuk variabel Komunikasi Bullying. Kedua nilai tersebut berada di atas batas minimal 0,60 sehingga instrumen dinyatakan memiliki tingkat reliabilitas yang tinggi dan layak digunakan dalam pengumpulan data penelitian.¹¹

Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan IBM SPSS versi 27. Tahap analisis diawali dengan statistik deskriptif untuk menggambarkan karakteristik data melalui nilai rata-rata, median, modus, standar deviasi, serta kategorisasi tingkat variabel. Selanjutnya dilakukan uji prasyarat analisis, yaitu uji normalitas menggunakan One-Sample Kolmogorov-Smirnov dan uji linearitas untuk memastikan hubungan antarvariabel memenuhi asumsi analisis parametrik. Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan korelasi Pearson Product Moment untuk mengetahui arah dan kekuatan hubungan, uji- t untuk menguji signifikansi pengaruh secara parsial, serta regresi linear sederhana guna menghitung koefisien determinasi (R Square) yang menunjukkan besarnya kontribusi penggunaan game online terhadap perilaku komunikasi bullying siswa.

Hasil dan Pembahasan

A. Penggunaan Game Online

Penggunaan game online merupakan aktivitas memainkan permainan digital yang memanfaatkan jaringan internet sehingga memungkinkan pengguna berinteraksi dengan sistem permainan maupun dengan pemain lain secara daring (online). Perkembangan teknologi informasi, meningkatnya akses internet, serta penggunaan smartphone yang semakin luas telah menjadikan game online sebagai salah satu bentuk hiburan yang paling diminati oleh berbagai kalangan, khususnya anak-anak, remaja, dan dewasa muda. Beragam genre permainan, seperti action, strategy, role-playing game (RPG), multiplayer online battle arena (MOBA), dan battle royale, menawarkan pengalaman bermain yang interaktif, kompetitif, serta mampu membangun komunikasi antarpemain dari berbagai wilayah. Dalam konteks kehidupan sehari-hari, penggunaan game online tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai media pembelajaran, pengembangan keterampilan berpikir kritis, kemampuan mengambil keputusan, koordinasi, kerja sama tim, serta adaptasi terhadap perkembangan teknologi digital. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa permainan yang dimainkan secara proporsional dapat meningkatkan konsentrasi, kreativitas, kemampuan menyelesaikan masalah, dan keterampilan komunikasi, terutama pada permainan yang menuntut strategi dan kolaborasi antarpemain.¹²

Meskipun demikian, penggunaan game online juga memiliki potensi menimbulkan berbagai dampak negatif apabila dilakukan secara berlebihan dan tanpa pengawasan. Intensitas

¹⁰ Hardani et al., *Metode Penelitian Kualitatif Dan Kuantitatif* (CV. Pustaka Ilmu Group Yogyakarta, 2020).

¹¹ Muchlis and Fakhurrazi, "Ketergantungan New Media Pada Masyarakat Aceh (Dependency Theory)."

¹² Haikal, Martanto, and Hayati, "Analisis Sentimen Terhadap Penggunaan Aplikasi Game Online Pubg Mobile."

bermain yang tinggi dapat menyebabkan penurunan prestasi akademik, berkurangnya interaksi sosial secara langsung, gangguan pola tidur, kelelahan fisik, hingga munculnya perilaku adiktif atau kecanduan game. Selain itu, paparan terhadap konten yang mengandung kekerasan maupun interaksi yang kurang sehat dalam komunitas permainan dapat memengaruhi perkembangan perilaku dan emosi pemain, terutama pada anak dan remaja yang masih berada pada tahap pembentukan karakter. Oleh karena itu, penggunaan game online perlu dilakukan secara bijaksana dengan menerapkan pengaturan waktu bermain, memilih permainan yang sesuai dengan usia, serta meningkatkan pendampingan dari orang tua, guru, dan lingkungan sekitar. Dengan adanya keseimbangan antara aktivitas bermain, belajar, beribadah, dan bersosialisasi, game online dapat dimanfaatkan sebagai media hiburan dan pengembangan keterampilan tanpa mengabaikan aspek kesehatan, pendidikan, maupun perkembangan sosial pengguna.¹³

B. Komunikasi Bullying Siswa

Komunikasi bullying siswa merupakan bentuk interaksi yang mengandung unsur penghinaan, intimidasi, ancaman, pelecehan, atau tindakan merendahkan yang dilakukan secara sengaja dan berulang oleh seorang atau sekelompok siswa terhadap siswa lain yang dianggap lebih lemah. Dalam lingkungan pendidikan, komunikasi merupakan media utama dalam membangun hubungan sosial antarsiswa. Namun, apabila komunikasi digunakan secara tidak tepat, maka dapat berkembang menjadi perilaku bullying yang berdampak negatif terhadap perkembangan psikologis, sosial, maupun akademik korban. Bullying tidak hanya diwujudkan melalui tindakan fisik, tetapi juga melalui komunikasi verbal, nonverbal, maupun komunikasi digital yang bertujuan menyakiti, mempermalukan, atau mengucilkan seseorang. Komunikasi bullying verbal merupakan bentuk yang paling sering dijumpai di lingkungan sekolah. Bentuk komunikasi ini meliputi pemberian julukan yang merendahkan, ejekan terhadap kondisi fisik, penghinaan, cemoohan, penyebaran fitnah, ancaman, maupun penggunaan kata-kata kasar yang dilakukan secara terus-menerus. Meskipun tidak meninggalkan luka fisik, komunikasi verbal yang negatif dapat memberikan dampak psikologis yang mendalam, seperti menurunnya rasa percaya diri, munculnya kecemasan, stres, rasa takut, bahkan depresi pada korban.¹⁴

Dalam jangka panjang, korban bullying verbal cenderung mengalami kesulitan dalam menjalin hubungan sosial serta mengalami penurunan motivasi belajar. Selain komunikasi verbal, komunikasi bullying juga dapat terjadi melalui bahasa tubuh atau komunikasi nonverbal. Bentuk-bentuknya antara lain tatapan sinis, ekspresi mengejek, gerakan yang merendahkan, mengabaikan keberadaan seseorang, mengucilkan teman dari kelompok pergaulan, hingga tindakan mempermalukan korban di depan orang lain. Komunikasi nonverbal sering kali sulit dikenali karena tidak menggunakan kata-kata secara langsung, namun dampaknya dapat sama besarnya dengan bullying verbal. Korban dapat merasa tidak diterima dalam lingkungan sosialnya sehingga mengalami penurunan kesejahteraan emosional dan sosial. Perkembangan teknologi digital turut melahirkan bentuk komunikasi bullying yang dikenal sebagai *cyberbullying*. Cyberbullying dilakukan melalui media sosial, aplikasi percakapan, forum daring, maupun permainan berbasis internet.¹⁵

¹³ Ramadhoni and Kholidin, "Analisis Sistematis Dampak Kecanduan Game Online Terhadap Kesehatan Mental, Interaksi Sosial, Dan Prestasi Akademik."

¹⁴ Renita Uki Irwanti and Aniq Hadiyah Bil Haq, "Efektivitas Psikoedukasi Dalam Peningkatan Pengetahuan Tentang Bullying Pada Remaja," *Journal of Islamic and Contemporary Psychology (JICOP)* 3, no. 1s (2023): 214–20, <https://doi.org/10.25299/jicop.v3i1s.12362>.

¹⁵ Dian Rachmawati, "Bullying Dan Dampak Jangka Panjang Koneksi Dengan Kekerasan Dan Kriminalitas," *JOIES (Journal of Islamic Education Studies)* 9, no. 1 (2024): 83–104, <https://doi.org/10.15642/joies.2024.9.1.83-104>.

Bentuknya meliputi penyebaran komentar yang menghina, pengiriman pesan bernada ancaman, penyebaran foto atau video tanpa izin, pembuatan konten yang mempermalukan korban, hingga penyebaran informasi palsu yang merusak reputasi seseorang. Karakteristik komunikasi digital yang berlangsung cepat, dapat menjangkau banyak orang, dan sulit dihapus menjadikan dampak cyberbullying sering kali lebih luas dibandingkan bullying yang terjadi secara langsung. Terjadinya komunikasi bullying dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik yang berasal dari individu maupun lingkungan. Faktor individu meliputi rendahnya kemampuan mengendalikan emosi, kurangnya empati, keinginan memperoleh pengakuan dari teman sebaya, serta kecenderungan meniru perilaku agresif yang pernah dilihat atau dialami. Sementara itu, faktor lingkungan meliputi pola asuh keluarga yang kurang memberikan perhatian, budaya sekolah yang kurang tegas terhadap perilaku bullying, pengaruh kelompok teman sebaya, serta paparan media digital yang menampilkan kekerasan sebagai sesuatu yang wajar. Apabila faktor-faktor tersebut tidak diantisipasi, komunikasi bullying dapat berkembang menjadi budaya negatif di lingkungan sekolah.¹⁶

Dampak komunikasi bullying tidak hanya dirasakan oleh korban, tetapi juga oleh pelaku, saksi, dan lingkungan sekolah secara keseluruhan. Korban sering mengalami gangguan emosional, kehilangan rasa aman, penurunan prestasi belajar, kesulitan berkonsentrasi, menarik diri dari lingkungan sosial, hingga enggan mengikuti kegiatan sekolah. Pelaku bullying berpotensi mengembangkan perilaku agresif yang berkelanjutan dan mengalami kesulitan membangun hubungan interpersonal yang sehat. Sementara itu, siswa yang menjadi saksi bullying dapat merasa takut, cemas, dan menganggap perilaku tersebut sebagai sesuatu yang normal apabila tidak ada penanganan yang tepat. Kondisi ini pada akhirnya dapat menciptakan iklim sekolah yang tidak kondusif bagi proses pembelajaran. Upaya pencegahan komunikasi bullying memerlukan keterlibatan seluruh warga sekolah, termasuk kepala sekolah, guru, tenaga kependidikan, orang tua, dan siswa. Sekolah perlu membangun budaya komunikasi yang santun, menghargai perbedaan, serta menanamkan nilai-nilai empati, toleransi, dan saling menghormati melalui kegiatan pembelajaran maupun program penguatan karakter.¹⁷

Selain itu, diperlukan kebijakan sekolah yang jelas mengenai pencegahan dan penanganan bullying, mekanisme pelaporan yang mudah diakses, serta pemberian pendampingan kepada korban maupun pembinaan terhadap pelaku. Pendidikan literasi digital juga menjadi bagian penting untuk membekali siswa agar mampu menggunakan media sosial dan teknologi secara bertanggung jawab serta menghindari praktik cyberbullying. Dengan demikian, komunikasi bullying siswa merupakan permasalahan sosial dan pendidikan yang memerlukan perhatian serius. Komunikasi yang seharusnya menjadi sarana membangun hubungan positif dapat berubah menjadi alat intimidasi apabila tidak disertai nilai-nilai etika, empati, dan tanggung jawab. Oleh karena itu, penguatan budaya komunikasi yang sehat, dukungan lingkungan sekolah yang aman, serta kerja sama antara keluarga dan sekolah menjadi langkah strategis dalam menciptakan lingkungan

¹⁶ Akhmad Sulton Alamsyah, Dede Indra Setiabudi, and Iis Humaeroh, "Revitalisasi Nilai-Nilai Pendidikan Akhlak Dalam Menyikapi Bullying Di Madrasah Ibtidaiyah Ma'had Al-Zaytun," *Cendekia Pendidikan* 4, no. 4 (2024): 50–54, <https://ejournal.warunayama.org/index.php/sindorocendekiapendidikan/article/view/5907/5444>.

¹⁷ Tias Ernawati et al., "Bullying Dan Deteksinya Melalui Metode Games Di Smp N 5 Banguntapan," *Prosiding Seminar Nasional Hasil Pengabdian Kepada Masyarakat* 1, no. 1 (2021): 260–66.

pendidikan yang bebas dari bullying dan mendukung perkembangan peserta didik secara optimal.¹⁸

C. Pembahasan Holistik Hasil Penelitian

Berdasarkan konstelasi seluruh hasil analisis data statistik empiris yang telah dipaparkan secara mendetail sebelumnya, bagian ini akan menyelami lebih jauh dan merangkai makna teoretis maupun praktis dari temuan-temuan tersebut. Temuan empiris dari penelitian ini telah berhasil membuktikan tanpa keraguan bahwa kebiasaan penggunaan game online memiliki pengaruh kausal yang berarah positif dan signifikan secara statistik terhadap peningkatan frekuensi dan intensitas perilaku komunikasi bullying pada remaja di lingkungan sekolah Islam. Keberhasilan pembuktian hipotesis ini bukan sekadar pencapaian validasi matematis, melainkan memiliki bobot dan implikasi yang signifikan karena secara akademis berhasil memperkuat, memvalidasi, dan mengonfirmasi aplikasi dari dua kerangka teori besar dalam keilmuan komunikasi dan psikologi massa secara simultan yakni Teori Dependensi Media dan Teori Frustasi-Agresi khususnya ketika dihadapkan pada realitas dan patologi komunikasi digital di kalangan generasi post-milenial.¹⁹

Bila ditinjau secara kritis dan komprehensif menggunakan lensa Teori Dependensi Media yang digagas oleh Ball-Rokeach dan DeFleur (1976), fenomena perilaku menyimpang pada siswa MTs Muhammadiyah Sei Apung Jaya ini tergambar dengan sangat jelas dan terstruktur. Teori ini menekankan bahwa tingkah laku audiens sangat bergantung pada trias sistem: Sistem Media, Sistem Sosial, dan Audiens itu sendiri (Kholil, 2011). Dalam realitas empiris di madrasah ini, Sistem Media yakni platform canggih dari game online itu sendiri secara sistematis menyajikan desain arena pertempuran virtual (battle arena) yang sangat interaktif, tanpa henti (24/7), dipenuhi rangsangan visual adrenalin, dan dilengkapi dengan fitur sistem obrolan suara dan teks yang bersifat real-time namun sangat longgar dari regulasi dan penyensoran makna moral. Selanjutnya, aspek Sistem Sosial terwujud nyata dalam bentuk lingkungan mikro pergaulan sehari-hari di madrasah, di mana hampir semua teman sebaya sama-sama memainkan game yang identik.²⁰

Kondisi konvergensi sosial ini memaksa terbentuknya norma budaya kelompok baru (new group norms) yang secara tidak langsung memberikan tekanan (peer pressure); siswa yang tidak bermain atau tidak pandai bermain akan merasa tertinggal (Fear of Missing Out/FOMO) atau rentan diisolasi dari dinamika percakapan tongkrongan di jam istirahat. Terakhir, dari segi Audiens, tingkat ketergantungan yang akut pada siswa terhadap game online terbentuk bukan hanya karena game tersebut berfungsi fungsional sebagai media rekreasi dan eskapisme dari beban pelajaran yang padat, melainkan lebih dari itu, game tersebut telah beralih fungsi menjadi kanvas aktualisasi diri tempat pencarian validasi ego, kebanggaan eksistensial, dan sarana pemenuhan ambisi pencapaian status hierarki peringkat (ranking) sosial virtual di mata kawan-kawannya.²¹

Ketergantungan struktural dan afektif yang tinggi pada Sistem Media game online ini lambat laun, layaknya sebuah proses sublimasi, memaksa siswa untuk secara tak sadar menyerap, menginternalisasi, dan menormalkan tata krama, jargon, dialek, serta sistem budaya pergaulan jalanan yang berlaku di dalam ekosistem game tersebut. Sayangnya, interaksi yang serba cepat dan berbasis

¹⁸ Dan Dzuhur Bersama, Moh Nafis, and Husen Romadani, "Penanaman Nilai Religiusitas Siswa Melalui Pembiasaan Shalat Dhuha," *Jurnal Pendidikan Profesi Guru* 1, no. 1 (2024): 50–65, <https://ejournal.iainptk.ac.id/index.php/jpeg/article/view/3675>.

¹⁹ Ernawati et al., "Bullying Dan Deteksinya Melalui Metode Games Di Smp N 5 Banguntapan."

²⁰ Fikri Haikal et al., "Pengembangan Film Animasi 3 Dimensi Tude the Series 'Bullying,'" *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)* 11, no. 2 (2022): 149–58, <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/KP/article/view/41851>.

²¹ Annisa Diannita et al., "Pengaruh Bullying Terhadap Pelajar Pada Tingkat Sekolah Menengah Pertama," *Journal of Education Research* 4, no. 1 (2023): 297–301, <https://doi.org/10.37985/jer.v4i1.117>.

kompetisi ketat di dunia maya ini acap kali mengikis dan meminggirkan nilai-nilai fundamental humanis seperti tenggang rasa, empati, dan penghargaan terhadap individu lain. Sikap apresiatif itu perlahan digantikan secara radikal dengan adopsi gaya komunikasi maskulin-toksik (*toxic masculinity*), yang dikarakterisasi oleh ekspresi agresif, umpatan verbal, kata-kata kotor, merendahkan, menjatuhkan harga diri orang lain, dan kecenderungan mendominasi demi mencapai kemenangan kelompok. Segala nilai buruk ini yang diinternalisasi dari dunia virtual, pada akhirnya secara destruktif diproyeksikan dan terbawa ke dunia nyata, meracuni ekosistem pergaulan di sekolah dan menghambat pengembangan akhlakul karimah yang dicita-citakan oleh institusi madrasah.²²

Di titik kritis inilah, letak koherensi dan validitas dari Teori Frustrasi-Agresi dapat ditemukan dan diuji bekerjanya. Ambisi menggebu para siswa yang mengidap *ego-centrism* tinggi untuk mendominasi, menaikkan ranking bergengsi (seperti tier Mythic di *Mobile Legends* atau *Conqueror* di *PUBG*), dan mempertahankan *win-rate* tim yang solid (*Audiens system*), sering kali tidak sejalan dengan realitas dan harapan (*Sistem Media*). Hambatan yang tak terelakkan, berupa kekalahan beruntun yang menyakitkan, kinerja permainan tim yang sangat buruk, atau sabotase dari pemain tak terampil di kelompoknya, secara instan memantik lahirnya rasa frustrasi yang memuncak (*bottled-up frustration*). Ketegangan, kemarahan yang dipendam, dan rasa kecewa mendalam akibat ambisi virtual yang dihancurkan tersebut karena tidak didukung oleh kematangan stabilitas emosional usia remaja (*Sistem Sosial*) harus menemukan saluran pembuangannya (*outlet*). Dan sangat disayangkan, *outlet* katarsis (*catharsis*) itu diwujudkan secara keliru dalam bentuk luapan tindakan agresif yang diarahkan secara frontal kepada objek terdekat (*scapegoating*).

Tindakan agresif itu menetas biak dalam wujud komunikasi bullying; mulai dari menyematkan label payoratif, membanjiri ruang obrolan game dengan makian dan flaming, hingga eskalasi bentuk celaan tatap muka, ejekan rasial, pengucilan sosial secara sepihak, ancaman verbal, hingga tindakan merundung secara fisik (menendang meja atau memukul lengan teman sejawat) saat mereka berjumpa keesokan harinya di ruang kelas sekolah. Bukti empiris yang berhasil direkam melalui penyebaran kuesioner dengan gamblang memvalidasi proposisi teoritis dari dinamika frustrasi-agresi tersebut. Hasil kuesioner menyajikan data faktual yang mencengangkan: 68% siswa sampel berani mengaku dan membenarkan bahwa mereka pernah memukul atau menggunakan kekerasan fisik terhadap teman yang dinilai menghambat kemenangan karena kurang jago dalam bermain game (Item 21). Tidak berhenti di agresi fisik, 62% responden bahkan mengungkapkan pengakuan jujur bahwa mereka sering berada pada posisi korban, di mana mereka dimarahi, dibentak, dan dipermalukan dengan umpatan kasar oleh kawannya sendiri secara membabi buta akibat performa buruk dalam permainan digital (Item 15).

Tingkat persentase yang sangat masif ini menjadi barang bukti nyata dan tak terbantahkan bahwa rasa frustrasi yang lahir akibat dinamika permainan game online telah sukses bermutasi, dieksternalisasi, dan terekplorasi penuh menjadi pola perilaku komunikasi dan tindakan perundungan yang agresif dan menyimpang secara sosial. Akan tetapi, yang perlu ditekankan dari penelitian ini, angka korelasi yang dihasilkan (8,2%) mengungkap fakta sosiologis yang tidak kalah penting: bahwa game online adalah sebuah faktor pemicu (*trigger*) dan katalisator yang signifikan, namun bukanlah faktor determinan absolut, bukan satu-satunya penyebab utama, dan sama sekali bukan variabel tunggal (*sole determinant*) yang bertanggung jawab atas kompleksitas perilaku bullying pada remaja. Rendahnya bobot kontribusi spesifik dari game online tersebut menyoroti dan menggarisbawahi sebuah fakta krusial bahwa perilaku agresivitas bullying merupakan fenomena psikososial yang berdimensi sangat jamak (*multidimensional*), terstruktur dari berlapis-lapis variabel tersembunyi (*latent*

²² Suniarti Sunny¹ et al., “Kecerdasan Spiritual Dan Perilaku Bullying Pada Remaja: Studi Korelasional Spiritual Intelligence and Bullying Behavior in Adolescents: A Correlational Study,” *Jurnal Penelitian Kesehatan* 1, no. 1 (2024): 47–53, <https://journal.ycsn.org/index.php/csjpgk/article/view/32/19>.

variables). Angka residu sebesar 91,8% dari variabel-variabel di luar batas penelitian (extra-system variables) mengindikasikan bahwa embrio komunikasi perundungan di madrasah sejatinya dibidani oleh faktor lingkungan makro (macro-environment factors) yang melingkupi keseharian siswa.²³

Konflik laten di ruang keluarga, disfungsi peran pengawasan orang tua, krisis keteladanan figur dewasa, minimnya pendidikan empati dan literasi kecerdasan emosional (emotional intelligence quotient), budaya imitasi mentah-mentah (blind imitation) terhadap gaya bahasa provokatif para pemengaruh (influencer) di platform YouTube atau TikTok yang sarat toksisitas, serta kontrol pengawasan pergaulan di ruang publik yang amat longgar, disinyalir kuat memegang peranan, tanggung jawab, dan porsi yang jauh lebih raksasa dalam membentuk, memelihara, dan memvalidasi kebiasaan serta mentalitas anak-anak dan remaja untuk bertindak beringas, menyakiti secara verbal, dan merundung sesamanya. Singkat kata, seorang siswa yang memiliki basis ketahanan emosional yang rapuh dan latar belakang keluarga yang minim komunikasi penuh afeksi, ketika dihadapkan pada kekalahan dan stres dalam game online, akan jauh lebih mudah terpantik dan menyalahgunakan medium komunikasi sebagai alat untuk menyerang rekannya, jika dibandingkan dengan siswa yang dikaruniai landasan literasi etika Islam dan dukungan psikososial keluarga yang kokoh, harmonis, serta suportif.²⁴

Secara komprehensif, fakta lapangan dan olah data yang mengungkap bahwa 62% siswa secara definitif memiliki kecenderungan tingkat komunikasi bullying pada kategori TINGGI, seharusnya ditafsirkan sebagai alarm darurat berskala merah bagi seluruh elemen stakeholder pendidikan di institusi madrasah. Sebagai lembaga pendidikan Islam yang memiliki marwah luhur dan mandat suci untuk menegakkan nilai-nilai akhlakul karimah (kemuliaan budi pekerti), temuan ini menjadi pukulan sekaligus tantangan yang berat bagi integritas dan keefektifan sistem pembinaan karakter MTs Muhammadiyah Sei Apung Jaya. Pendekatan reaktif, tradisional, dan ortodoks yang selama ini diandalkan seperti pemberlakuan larangan bermain gawai yang ketat secara eksklusif di jam sekolah dan razia telepon seluler—terbukti telah usang, tidak lagi cukup memadai, dan hanya bersifat simptomatik yang mengobati gejala permukaannya saja. Tindakan razia itu terbukti gagal mematikan akar permasalahan perilaku komunikasi toksik yang mendasari perundungan tersebut.²⁵

Diperlukan upaya radikal berupa rekonstruksi dan pembaruan paradigma kurikulum sekolah. Pihak madrasah dituntut untuk secara proaktif dan masif mengintegrasikan materi penguatan kurikulum khusus mengenai literasi kewarganegaraan digital (digital citizenship literacy), kecerdasan beradab di dunia maya, dan pengajaran etika komunikasi paripurna yang diilhami murni dari nilai-nilai luhur Al-Qur'an dan As-Sunnah (Daud, dkk., 2022). Intervensi sekolah harus didesain untuk menyentuh akar masalah emosional anak. Strategi edukasi perlu dikemas dalam format yang holistik, tidak sekadar doktrinasi melainkan melibatkan kegiatan penyuluhan kesadaran kejiwaan emosional (emotional awareness campaigns), simulasi penyelesaian konflik tanpa kekerasan (non-violent conflict resolution), pembekalan teknik manajemen stres (stress-coping mechanism), pengaktifan program konselor sebaya (peer counseling), hingga revitalisasi dan optimalisasi fungsi ruang Bimbingan dan Konseling (BK) agar menjadi sentrum intervensi yang ramah bagi siswa, bukan ruang penghakiman. Pada puncaknya, pembinaan etika pergaulan yang sehat ini haruslah merupakan hasil sinergi dan kolaborasi mutualistik, berkesinambungan, dan paralel antara trisentra pendidikan: pihak sekolah yang mendidik adab di siang hari, pengawasan dan afeksi dari orang tua di rumah pada malam hari, dan kontrol lingkungan masyarakat secara umum. Hanya dengan kerja sama komprehensif seperti inilah, visi madrasah untuk mencetak generasi pelanjut bangsa yang cerdas secara akademis, tangguh secara

²³ Rachmawati, "Bullying Dan Dampak Jangka Panjang Koneksi Dengan Kekerasan Dan Kriminalitas."

²⁴ Agung Nurdiansyah, "Bullying," 2020.

²⁵ Hariyanto Wibowo, Fijriani Fijriani, and Veno Dwi Krisnanda, "Fenomena Perilaku Bullying Di Sekolah," *Orien: Cakrawala Ilmiah Mahasiswa* 1, no. 2 (2021): 157–66.

mental-emosional, bijak bermedia digital, sekaligus memiliki karakter islami yang luhur dan tidak mudah mempraktikkan komunikasi perundungan, dapat direalisasikan dengan utuh dan sempurna.²⁶

Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengumpulan dan analisis data, pengujian hipotesis, serta pembahasan penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan game online berpengaruh positif dan signifikan terhadap perilaku komunikasi bullying pada siswa MTs Muhammadiyah Sei Apung Jaya, Kecamatan Tanjungbalai, Kabupaten Asahan. Hasil uji korelasi Pearson Product Moment menunjukkan nilai $r = 0,287$ dengan tingkat signifikansi $p = 0,043 (< 0,05)$. Temuan tersebut diperkuat oleh hasil uji-t, di mana $t\text{-hitung} = 2,076$ lebih besar daripada $t\text{-tabel} = 2,008$, sehingga hipotesis alternatif (H_a) diterima. Hasil ini menunjukkan bahwa semakin tinggi intensitas penggunaan game online, semakin tinggi pula kecenderungan munculnya perilaku komunikasi bullying di kalangan siswa. Meskipun demikian, hasil analisis koefisien determinasi ($R\text{ Square} = 0,082$) menunjukkan bahwa penggunaan game online hanya memberikan kontribusi sebesar 8,2% terhadap perilaku komunikasi bullying, sedangkan 91,8% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti, seperti pola asuh keluarga, pengaruh teman sebaya, kemampuan regulasi emosi, lingkungan sosial, serta rendahnya literasi digital. Dengan demikian, perilaku bullying merupakan fenomena yang dipengaruhi oleh berbagai faktor, sehingga tidak dapat dijelaskan hanya melalui penggunaan game online. Walaupun kontribusi game online tergolong rendah, hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa 62% responden berada pada kategori perilaku komunikasi bullying yang tinggi. Temuan ini mengindikasikan bahwa budaya komunikasi agresif yang berkembang dalam game online berpotensi terbawa ke lingkungan sekolah dan memengaruhi interaksi antarsiswa. Oleh karena itu, fenomena ini memerlukan perhatian serius dari seluruh pihak. Berdasarkan temuan tersebut, penelitian ini merekomendasikan beberapa langkah strategis. Pihak madrasah, guru, dan khususnya guru Bimbingan dan Konseling perlu memperkuat program literasi digital, pendidikan etika bermedia, serta pembinaan karakter dan komunikasi yang santun sesuai dengan nilai-nilai Islam. Orang tua juga diharapkan meningkatkan pengawasan penggunaan gawai, mengatur durasi bermain game, serta membangun komunikasi keluarga yang hangat agar anak tidak menjadikan dunia virtual sebagai pelampiasan emosi. Selain itu, penelitian selanjutnya disarankan mengkaji faktor-faktor lain yang memengaruhi perilaku bullying, seperti pola asuh, hubungan dengan orang tua, literasi emosional, dan pengaruh media sosial, serta menggunakan pendekatan mixed methods agar diperoleh pemahaman yang lebih komprehensif mengenai fenomena komunikasi bullying pada remaja.

Daftar Pustaka

Agung Nurdiansyah. "Bullying," 2020.

Alamsyah, Akhmad Sulton, Dede Indra Setiabudi, and Iis Humaeroh. "Revitalisasi Nilai-Nilai Pendidikan Akhlak Dalam Menyikapi Bullying Di Madrasah Ibtidaiyah Ma'had Al-Zaytun." *Cendekia Pendidikan* 4, no. 4 (2024): 50–54. <https://ejournal.warunayama.org/index.php/sindorocendikiapendidikan/article/view/5907/5444>.

Ayu Kumala Dewi, Refita, and Sri Padmantyo. "Pengaruh E-Trust Dan E-WOM Terhadap Customer Satisfaction Dengan Customer Loyalty Sebagai Variabel Mediasi." *Journal of Accounting and Finance Management* 6, no. 1 (2025): 311–24. <https://doi.org/10.38035/jafm.v6i1.1694>.

Bersama, Dan Dzuhur, Moh Nafis, and Husen Romadani. "Penanaman Nilai Religiusitas Siswa Melalui Pembiasaan Shalat Dhuha." *Jurnal Pendidikan Profesi Guru* 1, no. 1 (2024): 50–65. <https://e-journal.iainptk.ac.id/index.php/jpeg/article/view/3675>.

Diannita, Annisya, Fina Salsabela, Leni Wijati, and Anggun Margaretha Sutomo Putri. "Pengaruh Bullying Terhadap Pelajar Pada Tingkat Sekolah Menengah Pertama." *Journal of Education Research*

²⁶ Diannita et al., "Pengaruh Bullying Terhadap Pelajar Pada Tingkat Sekolah Menengah Pertama."

- 4, no. 1 (2023): 297–301. <https://doi.org/10.37985/jer.v4i1.117>.
- Diman, Hayati Nufus Nur Khozin La. “Nilai Pendidikan Multicultural (Kajian Tafsir Al-Qur’an Surah Al-Hujurat Ayat 9-13).” *Al-Iltizam: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 3, no. 2 (2018): 142–69. <https://doi.org/10.33477/alt.v3i2.680>.
- Endah Sri Bintari, Meiske Kristin Lumanauw, and Nur Kholifah. “Pengaruh Event Marketing Dan Influencer Terhadap Keputusan Pembelian Virtual Item Dalam Game Online Pubg Mobile.” *PESHUM: Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Humaniora* 4, no. 6 (2025): 8744–51. <https://doi.org/10.56799/peshum.v4i6.11786>.
- Ernawati, Tias, Ani Widyawati, Dhimas Nur Setyawan, and Sa’ Odah. “Bullying Dan Deteksinya Melalui Metode Games Di Smp N 5 Banguntapan.” *Prosiding Seminar Nasional Hasil Pengabdian Kepada Masyarakat* 1, no. 1 (2021): 260–66.
- Gokma Riski Sitorus Pane, and Angga Intueri Mahendra. “Interpersonal Communication Between PUBG Mobile Online Game Players on Team Bee.” *Daengku: Journal of Humanities and Social Sciences Innovation* 3, no. 4 (2023): 614–19. <https://doi.org/10.35877/454ri.daengku1902>.
- Haikal, Fikri, Made Windu, Antara Kesiman, P Wayan, Arta Suyasa, S Pd, and M Pd. “Pengembangan Film Animasi 3 Dimensi Tude the Series ‘Bullying.’” *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)* 11, no. 2 (2022): 149–58. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/KP/article/view/41851>.
- Haikal, Muhammad, Martanto Martanto, and Umi Hayati. “Analisis Sentimen Terhadap Penggunaan Aplikasi Game Online Pubg Mobile.” *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)* 7, no. 6 (2024): 3275–81. <https://www.ejournal.itn.ac.id/jati/article/view/8174/4823>.
- Hardani, Nur Hikmatul Auliya, Helmina Andriani, Roushandy Asri Fardani, Jumari Ustiawaty, Evi Fatmi Utami, Dhika Juliana Sukmana, and Ria Rahmatul Istiqomah. *Metode Penelitian Kualitatif Dan Kuantitatif*. CV. Pustaka Ilmu Group Yogyakarta, 2020.
- Irwanti, Renita Uki, and Aniq Hudiayah Bil Haq. “Efektivitas Psikoedukasi Dalam Peningkatan Pengetahuan Tentang Bullying Pada Remaja.” *Journal of Islamic and Contemporary Psychology (JICOP)* 3, no. 1s (2023): 214–20. <https://doi.org/10.25299/jicop.v3i1s.12362>.
- Muchlis, Muchlis, and Fakhurrurazi Fakhurrurazi. “Ketergantungan New Media Pada Masyarakat Aceh (Dependency Theory).” *Jurnal Sosiologi Dialektika Sosial* 7, no. 2 (2022): 181. <https://doi.org/10.29103/jsds.v8i2.9248>.
- Rachmawati, Dian. “Bullying Dan Dampak Jangka Panjang Koneksi Dengan Kekerasan Dan Kriminalitas.” *JOIES (Journal of Islamic Education Studies)* 9, no. 1 (2024): 83–104. <https://doi.org/10.15642/joies.2024.9.1.83-104>.
- Ramadhoni, Rizky, and Farid Imam Kholidin. “Analisis Sistematis Dampak Kecanduan Game Online Terhadap Kesehatan Mental, Interaksi Sosial, Dan Prestasi Akademik.” *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan* 5, no. 5 (2025): 2. <https://doi.org/10.17977/um065.v5.i5.2025.2>.
- Santoso, Agung. “NILAI-NILAI PLURALISME DALAM Q.S AL- KAHFI AYAT 29 DAN IMPLIKASI NYA DALAM PENDIDIKAN AGAMA ISLAM (Kajian Tafsir Al - Misbah).” Uin Raden Intan Lampung, 2022.
- Sunny¹, Suniarti, Eka Oktavianto², Endar Timiyatun, Prodi Keperawatan, Stikes Surya, and Global Yogyakarta. “Kecerdasan Spiritual Dan Perilaku Bullying Pada Remaja: Studi Korelasional Spiritual Intelligence and Bullying Behavior in Adolescents: A Correlational Study.” *Jurnal Penelitian Kesehatan* 1, no. 1 (2024): 47–53. <https://journal.ycsn.org/index.php/csjpgk/article/view/32/19>.
- Virgoria, A. Putri Andini Vira, Abd Haris Hamid, and Abdurrifai. “Fektivitas Penyelesaian Sengketa Konsumen Melalui Mediasi Pada Badan Penyelesaian Sengketa Di Kota Makassar.” *Journal of Multidisciplinary Sustainability Asean* 1, no. 6 (2024): 475–89.

<https://doi.org/10.70177/ijmsa.v1i6.1827>.

Wibowo, Hariyanto, Fijriani Fijriani, and Veno Dwi Krisnanda. "Fenomena Perilaku Bullying Di Sekolah." *Orien: Cakrawala Ilmiah Mahasiswa* 1, no. 2 (2021): 157–66.