

## Hubungan antara adiksi gawai dan kejadian perundungan maya pada remaja awal = The association between smartphone addiction and cyberbullying on early adolescence

Wulan Ireka Farida Suprianto, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=20508410&lokasi=lokal>

---

### Abstrak

1 dari 3 remaja di 30 negara di dunia pernah mengalami perundungan maya, di Indonesia 49% pengguna internet di Indonesia pernah mengalami perundungan maya. Batas durasi penggunaan gawai yang aman untuk remaja adalah < 2 jam/hari, tapi saat ini banyak remaja yang menggunakan gawainya melebihi batas durasi penggunaan gawai yang aman. Remaja yang menggunakan gawai dalam durasi lebih lama berisiko lebih tinggi untuk mengalami adiksi gawai dan terlibat dalam perundungan maya, baik sebagai korban atau pelaku. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui ada atau tidaknya korelasi antara adiksi gawai dan perundungan maya baik pada korban ataupun pada pelaku. Desain penelitian ini adalah studi cross sectional, dengan melibatkan 394 sampel remaja awal yang tersebar di seluruh wilayah DKI Jakarta. Pemilihan sampel dilakukan secara convenience. Pengambilan data dilakukan secara online Analisis data menggunakan uji korelasi Spearman. Hasilnya menunjukkan tidak terdapat hubungan signifikan antara adiksi gawai dan kejadian perundungan maya pada korban ( $p=0,124$ ). Namun, terdapat hubungan signifikan antara adiksi gawai dan kejadian perundungan maya pada pelaku ( $p=0,018$ ). Berdasarkan hasil penelitian ini, peneliti merekomendasikan agar adanya pengawasan yang dibarengi dengan pendekatan kepada remaja oleh orang tua. Pendekatan ini perlu dilakukan dengan memosisikan diri orang tua seperti teman bagi remaja dengan cara menjalin komunikasi yang tepat, disesuaikan dengan remaja. Pengawasan ini dilakukan guna menghindari dampak buruk dari penggunaan gawai, seperti adiksi gawai dan perundungan maya.

.....One in three adolescents in 30 countries around the world has experienced cyberbullying, and, in Indonesia, 49% of Internet users have experienced this problem. The length of time during which adolescents can safely use their communication devices is less than two hours per day, but currently most youths overuse their smartphones. Adolescents who are on these devices regularly for longer periods are at a higher risk of experiencing smartphone addiction and being involved in cyberbullying, either as a victim or bully. This study sought to measure the correlations between smartphone addiction and cyberbullying, from both the victims and perpetrators' perspectives. The research had a cross-sectional design and involved a sample of 394 early adolescents who lived in Jakarta. The participants were selected by applying convenience sampling. The data were collected online, which were analyzed by conducting Spearman's correlation test. The results show no significant correlation exists between smartphone addiction and cyberbullying from the victims' perspective ( $p = 0.124$ ). However, a significant correlation was found between smartphone addiction and cyberbullying from the perpetrators' point of view ( $p = 0.018$ ). This study's implications include that all parents need to supervise their children when they use smartphones. Parental supervision should be combined with building a close parent-child relationship so that parents can position themselves as their children's friend. This kind of protection is required to prevent the negative impacts of using these devices, such as smartphone addiction and cyberbullying.