

**HUBUNGAN BULLYING DAN AKTIVITAS BERMAIN GAME ONLINE  
TERHADAP KESEHATAN MENTAL PESERTA DIDIK KELAS V  
SDN TAMANSARI 1 TAHUN PELAJARAN 2023/2024**

**TUGAS AKHIR SKRIPSI**



Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan  
Universitas Negeri Yogyakarta Untuk Memenuhi Sebagian  
Persyaratan guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan  
Program Studi Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar

**Oleh:**

**YOGA ARYA WIJAYA**

**NIM 20604221021**

**FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
2024**

**HUBUNGAN BULLYING DAN AKTIVITAS BERMAIN GAME ONLINE  
TERHADAP KESEHATAN MENTAL PESERTA DIDIK KELAS V  
SDN TAMANSARI 1 TAHUN PELAJARAN 2023/2024**

**TUGAS AKHIR SKRIPSI**



Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan  
Universitas Negeri Yogyakarta Untuk Memenuhi Sebagian  
Persyaratan guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan  
Program Studi Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar

**Oleh:**

**YOGA ARYA WIJAYA**

**NIM 20604221021**

**FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
2024**

**HUBUNGAN *BULLYING* DAN AKTIVITAS BERMAIN *GAME ONLINE*  
TERHADAP KESEHATAN MENTAL PESERTA DIDIK KELAS V  
SDN TAMANSARI 1 TAHUN PELAJARAN 2023/2024**

**Oleh  
Yoga Arya Wijaya  
20604221021**

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan *bullying* dan aktivitas bermain *game online* terhadap kesehatan mental siswa kelas V SD negeri tamansari 1.

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif menggunakan metode survei. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 50 peserta didik. Teknik pengambilan sampel ini menggunakan total sampling. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif dalam bentuk persentase.

Hasil penelitian hubungan *bullying* dan aktivitas bermain *game online* terhadap kesehatan mental siswa kelas V SD Negeri Tamansari 1 diketahui nilai signifikansi ialah (*p*) 0,835 lebih besar (>) dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa nilai residual berdistribusi normal. Dari hasil homogenitas di dapatkan nilai *r*.tabel (0,05). Dari hasil uji hipotesis didapatkan bahwa nilai sig. *F* change < 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa ada hubungan antara perilaku *bullying* dan *game online* terhadap kesehatan mental pada peserta didik.

**Kata kunci:** *Bullying*, *Game Online*, Kesehatan Mental

# **CORRELATION BETWEEN THE BULLYING AND ONLINE GAME PLAYING ACTIVITY TOWARDS THE MENTAL HEALTH OF FIFTH GRADE STUDENTS OF SDN TAMANSARI 1 IN 2023/2024 SCHOOL YEAR**

## ***ABSTRACT***

This research aims to determine the correlation between bullying and online gaming activities towards the mental health of fifth grade students of SD Negeri Tamansari 1 (Tamansari 1 Elementary School).

This research was a descriptive quantitative study using a survey method. The research population was 50 students. The sampling technique used total sampling. The data analysis technique used descriptive analysis in the form of percentages.

The research findings on the correlation between bullying and online gaming activities towards the mental health of fifth grade students of SD Negeri Tamansari 1 show that the significance value is ( $p$ ) 0.835 greater ( $>$ ) than 0.05, so it can be concluded that the residual value is normally distributed. From the results of homogeneity, the  $r$  table value (0.05) is obtained. From the results of the hypothesis test, it was found that the sig.  $F$  change value  $< 0.05$ , so it can be concluded that there is a correlation between bullying behavior and online games towards mental health of the students.

**Keywords:** Bullying, Online Games, Mental Health

## **SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Yoga Arya Wijaya

NIM : 2060421021

Program studi : Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar

Judul TAS : Hubungan Bullying dan Aktivitas Bermain Game Online Terhadap  
Kesehatan Mental Siswa Kelas V SDN Tamansari 1 Tahun Pelajaran

2023/2024

Menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar hasil karya saya sendiri.

Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat-pendapat orang  
yang ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan  
dengan tata penulisan ilmiah yang lazim.

Yogyakarta, 28 Agustus 2024

Yang menyatakan,



Yoga Arya Wijaya  
NIM. 20604221021

## LEMBAR PERSETUJUAN

### HUBUNGAN BULLYING DAN AKTIVITAS BERMAIN GAME ONLINE TERHADAP KESEHATAN MENTAL SISWA KELAS V SDN TAMANSARI 1 TAHUN PELAJARAN 2023/2024



Telah disetujui untuk dipertahankan di depan Tim Pengaji Tugas Akhir  
Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta  
Tanggal: 2 Agustus 2024

Mengetahui,  
Koordinator Program Studi  
S1-PJSD

Dr. Hari Yulianto, S.Pd., M.Kes.  
NIP. 19670701199412 1 001

Dosen Pembimbing

Dr. Aris Fajar Pambudi, S.Pd.,M.or  
NIP. 198205222009121006

## LEMBAR PENGESAHAN

### HUBUNGAN *BULLYING* DAN AKTIVITAS BERMAIN *GAME ONLINE* TERHADAP KESEHATAN MENTAL PESERTA DIDIK KELAS V SDN TAMANSARI 1 TAHUN PELAJARAN 2023/2024

#### TUGAS AKHIR SKRIPSI

YOGA ARYA WIJAYA  
NIM 20604221021

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir  
Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan  
Universitas Negeri Yogyakarta  
Tanggal, 20 September 2024

Nama/Jabatan

Dr. Aris Fajar Pembudi, S.Pd., M.Or  
(Ketua Tim Penguji)

Dr. Pasca Tri Kaloka, M.Pd  
(Sekretaris Tim Penguji)

Nur Sita Utami, S.Pd., M.Or  
(Penguji Utama)

Tanggal

8 - 11 - 2024

6 - 11 - 2024

5 - 11 - 2024



Yogyakarta, 11 - November 2024  
Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan  
Universitas Negeri Yogyakarta  
Dekan,  
  
Dr. Hedi Ardiyanto Hermawan, S.Pd., M.Or.  
NIP. 19770218200801 1 002

## **PERSEMBAHAN**

Terima kasih kepada Allah SWT, karena dengan rahmat serta bimbingan-Nya, tugas akhir skripsi ini dapat selesai dengan baik. Kesuksesan ini menunjukkan karuna dan nikmat-Nya yang tak terhingga. Saya dengan penuh rasa syukur dan rendah hati menyampaikan karya saya ini sebagai bukti dedikasi dan kontribusi dalam bidang pengetahuan. Saya harap temuan penelitian ini dapat membantu kemajuan ilmu pengetahuan dan dunia pendidikan. Saya berterima kasih kepada:

1. Kepada kedua orang tua saya Warsilah dan Sukino. Terima kasih atas segala doa dan dukungan yang diberikan. Terima kasih telah mendidik saya dengan penuh kasih saying
2. Kepada paman saya Suyatman. Terima kasih atas segala dukungan yang diberikan dan senantiasa menemani serta mendampingi saya.

## **KATA PENGANTAR**

Alhamdulillah atas segala rahmat dan izin Allah SWT penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Hubungan *Bullying* dan Aktivitas Bermain *Game Online* Terhadap Kesehatan Mental Peserta Didik Kelas V SDN Tamansari 1 Tahun Pelajaran 2023/2024”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan pendidikan Strata-1 (S1) pada Program Studi Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta.

Penulisan skripsi ini tidak terlepas dari dukungan dan bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Sumaryanto, M.Kes., AIFO., selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Prof. Dr. Ahmad Nasrulloh, M.Or., selaku Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta.
3. Dr. hari Yuliarto, M.Kes., selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar.
4. Dr. Aris Fajar Pambudi, M.Or., selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, saran serta arahan dalam penulisan proposal skripsi sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal skripsi ini.
5. Dr. Drs. Sridadi, M.Pd., selaku dosen Pembimbing Akademik yang telah membimbing penulis selama perkuliahan.

6. Johan Saputra, S.Pd., selaku Kepala Sekolah SDN Tamansari 1.
7. M. Andi Muharrom, SPd., selaku guru PJOK di SDN Tamansari 1.

Pada akhirnya diharapkan bantuan-bantuan yang diberikan oleh berbagai pihak tersebut dapat membawa pahala dari Allah SWT. Penulis berharap penulisan skripsi ini diharapkan dapat memberikan informasi bagi pihak lain yang mencari ilmu tersebut.

Yogyakarta, 25 Januari 2024  
Penulis



Yoga Arya Wijaya  
NIM. 20604221021

## DAFTAR ISI

<b>COVER .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>ii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>iii</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>iv</b>
<b>SURAT PERNYATAAN KARYA .....</b>	<b>v</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN .....</b>	<b>vi</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>vii</b>
<b>PERSEMBAHAN.....</b>	<b>viii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>xv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	4
C. Batasan Masalah.....	4
D. Rumusan Masalah .....	5
E. Tujuan Penelitian .....	5
F. Manfaat Penelitian .....	5
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>7</b>
A. Kajian Teori .....	7
1. <i>Bullying</i> .....	7
2. <i>Game Online</i> .....	13
3. Kesehatan Mental .....	16
4. Hakikat Siswa Sekolah Dasar.....	20
5. Hakikat Pembelajaran Pendidikan Jasmani.....	23
6. <i>Impuls Control Disorder</i> .....	25
B. Kajian Penelitian yang Relevan .....	26

C. Kerangka Berpikir.....	29
<b>BAB III METODELOGI PENELITIAN.....</b>	<b>30</b>
A. Jenis Penelitian.....	30
B. Waktu dan Tempat Penelitian .....	31
C. Metode Penelitian.....	31
D. Variabel Penelitian .....	32
E. Populasi dan Sampel Penelitian .....	33
F. Definisi Operasional.....	33
G. Teknik Pengumpulan Data .....	35
H. Teknik Analisis Data.....	35
I. Jadwal Rencana Penelitian .....	38
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>38</b>
A. Hasil Penelitian .....	38
B. Pembahasan.....	42
C. Keterbatasan penelitian .....	48
<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>49</b>
A. Simpulan .....	49
B. Implikasi.....	49
C. Saran.....	50
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>52</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>61</b>

## **DAFTAR TABEL**

Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen <i>Bullying</i> .....	31
Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen Kesehatan Mental.....	32

## **DAFTAR GAMBAR**

Gambar 1. Kerangka Berpikir .....	30
-----------------------------------	----

## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1.Surat Pernyataan Validasi.....	61
Lampiran 2. Surat Izin Penelitian Dinas .....	62
Lampiran 3 Surat Izin Untuk Kepala SD Negeri tamansari 1.....	63
Lampiran 4.Surat Izin Penelitian Dinas .....	64
Lampiran 5. Lembar Kuisioner Siswa .....	66
Lampiran 6. Data Penelitian.....	67
Lampiran 7.Uji Normalitas .....	68
Lampiran 8.Uji Homogenitas.....	69
Lampiran 9.Uji Hipotesis .....	70
Lampiran 10.Dokumentasi Penelitian.....	71

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan hal terpenting bagi setiap negara sebagai pondasi untuk memajukan suatu negara (Rismayanti, 2022, p. 5). Berdasarkan undang-undang Dasar No. 20 tahun 2003 pasal 1 menyatakan bahwa “Pendidikan ialah usaha terencana untuk mewujudkan suasana proses pembelajaran agar peserta didik dapat aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara”. Dengan demikian pendidikan merupakan proses sistematis untuk meningkatkan potensi individu sehingga segala citacita manusia dapat tercapai seutuhnya (Rahmat Hidayat, 2016, p. 6).

Adanya pendidikan maka seseorang dapat mengembangkan potensi dirinya dalam menyelesaikan suatu permasalahan kehidupan di kemudian hari dengan bekal ilmu dan keterampilan yang sudah di dapatkan (Sujana, 2019, p. 30). Pada dasarnya setiap individu memiliki keunikan satu sama lain. Dari keunikan tersebut, seringkali terjadi adanya hal-hal yang menyimpang antara kelompok sebaya (Ja'far, 2016, p. 210). Maka dari itu, pendidikan karakter perlu ditanamkan sejak dini untuk membentuk pribadi yang lebih baik (Herwina, 2018, p. 22).

Pendidikan karakter merupakan salah satu cara untuk memperbaiki moral siswa khususnya di sekolah dasar (Yuyarti, 2018, p. 54). Di zaman yang serba digital ini sektor kehidupan mengalami laju pertumbuhan yang begitu pesat

baik di bidang teknologi, komunikasi maupun transportasi (Kautsar, 2019, p. 1). Namun adakalanya penggunaan alat komunikasi di kalangan peserta didik tidak sepenuhnya dipergunakan dengan baik, dan dapat menyebabkan kerusakan moral siswa (Suci, 2022, p. 392). Kerusakan moral di kalangan peserta didik sedang marak terjadi, perilaku menyimpang, etika, moral dan hukum dari yang ringan hingga yang berat seringkali mereka perlihatkan. Salah satu contoh yang sering kita jumpai adalah *bullying* (Mei *et al.*, 2023, p. 43). Perilaku negatif ini menunjukan kerapuhan karakter di lembaga pendidikan dan disertai kondisi lingkungan yang tidak mendukung. *Bullying* adalah suatu bentuk kekerasan anak (*child abuse*) yang dilakukan teman sebaya kepada seorang anak yang lebih rendah atau lebih lemah untuk mendapatkan kepuasan tertentu (A'yun & Achmad, 2018, p. 81). *Bullying* juga didefinisikan sebagai serangan emosional, verbal, fisik berulang terhadap orang lain atau sekelompok orang yang rentan dan tidak dapat membela diri (Surilena, 2016, p. 36).

Kasus *bullying* kerap terjadi dalam dunia pendidikan Indonesia yang kian memprihatinkan. Konsep *bullying* diartikan sebagai suatu bentuk dari perilaku agresif yang dilakukan secara sengaja untuk menjahati individu secara berulang kali dan berlangsung dalam suatu hubungan yang tidak terdapat keseimbangan kekuasaan maupun kekuatan (Bulu *et al.*, 2019, p. 56). Pelaku *bullying* berkaitan dengan karakteristik negatif pada dirinya. Berdasarkan hasil penelitian menyatakan bahwa pelaku *bullying* merasa

dirinya kurang bahagia dibandingkan dengan siswa lain yang tidak terlibat dalam *bullying* (Faizah & Amna, 2017, p. 78).

Berdasarkan penelitian sebelumnya kasus *bullying* verbal yang terjadi di MI Ma’arif Cekok Babadan Poorogo yaitu memfitnah korban dan kedua orang tua korban. Sedangkan bentuk *bullying* fisik yang terjadi yaitu memukul, mengambil barang, dan mencubit korban. Dampak *bullying* terhadap kesehatan mental yaitu korban menjadi pendiam, lemas, takut saat bertemu pelaku dan menjadi sangat pemurung (Muliasari, 2019, p. 10).

Selain *bullying*, dampak negatif lain yang sering terjadi pada siswa sekolah dasar yaitu kecanduan untuk bermain *game online*. *Game online* merupakan sebuah aplikasi di laptop ataupun *handphone* yang didalamnya terdapat sebuah permainan menarik. Siswa yang terlalu sering bermain *game online* juga dapat berakibat pada penurunan kesehatan dan perubahan sikap menjadi apatis (Suci, 2022, p. 393). Anak-anak maupun remaja yang mnghabiskan waktu lebih lama untuk bermai *game online* cenderung mengalami *distress* emosional yang lebih tinggi, kecemasan dan depresi (Lestari & Wimbarti, 2021, p. 47).

Tindakan *bullying* dan bermain *game online* dilakukan oleh beberapa anak di SD N Tamansari 1. Salah satu tindakan yang dilakukan yaitu dengan mengolok-olok siswa lain dan menyebutkan nama orang tua. Tentu hal ini tidak dibenarkan oleh pihak manapun. Penanganan khusus tindakan yang dilakukan pihak lingkungan sekolah hanya berujung maaf-maafan saja. Maka dari itu peneliti akan melakukan penelitian untuk mengetahui seberapa besar

pengaruh tindakan *bullying* dan aktivitas bermain *game online* terhadap kesehatan mental anak. Berdasarkan latar belakang di atas make penulis melakukan penelitian yang berjudul “Hubungan *Bullying* dan Aktivitas Bermain *Game Online* Terhadap Kesehatan Mental Siswa Kelas V SDN Tamansari 1 Tahun Pelajaran 2023/2024”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Terdapat tindakan *bullying* dan aktivitas bermain *game online* oleh siswa siswi di lingkungan SDN Tamansari 1.
2. Masih banyak guru atau pihak sekolah yang kurang memahami penanganan *bullying* dan aktivitas bermain *game online* yang akan berdampak pada kesehatan mental anak.

## **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan rumusan latar belakang di atas, maka permasalahan di penelitian ini hanya dibatasi pada:

1. Perilaku *bullying* dan aktivitas bermain *game online* yang terjadi antar peserta didik kelas V di SDN Tamansari 1.
2. Dampak *bullying* dan aktivitas bermain *game online* terhadap kehesatan mental peserta didik kelas V di SDN Tamansari 1.

## **D. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu seberapa besar pengaruh *bullying* dan aktivitas bermain *game online* terhadap kesehatan mental peserta didik kelas V SDN Tamansari 1?

## **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa besar pengaruh *bullying* dan aktivitas bermain *game online* terhadap kesehatan mental peserta didik kelas V SDN Tamansari 1.

## **F. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat kepada berbagai pihak sebagai berikut:

### 1. Bagi Sekolah

Menjadikan sebuah informasi bagi sekolah tersebut mengenai pengaruh *bullying* dan aktivitas bermain *game online* terhadap kesehatan mental anak di SDN Tamansari 1.

### 2. Bagi Guru

Memberikan pemahaman bagi siswa-siswi mengenai interaksi yang baik kepada setiap teman sebaya sehingga kemampuan interaksi sosial siswa dapat meningkat.

### 3. Bagi Siswa

Memberikan informasi bagi siswa-siswi tentang perilaku *bullying* dan aktivitas bermain *game online* dapat merugikan kesehatan mental bagi dirinya sendiri bahkan orang lain.

### 4. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat mengetahui seberapa jauh pengaruh *bullying* dan aktivitas bermain *game online* terhadap kesehatan mental anak di SDN Tamansari 1.

### 5. Bagi Universitas

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pustaka sebagai literature bagi penelitian selanjutnya.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. *Bullying***

###### a. Pengertian *Bullying*

*Bullying* merupakan tindak kekerasan yang dilakukan oleh anak kepada teman sebanyaknya yang memiliki kekurangan atau lemah untuk memperoleh kepuasan tertentu (Tirmidziani *et al.*, 2018, p. 2). Fenomena *bullying* telah lama terjadi dalam dunia pendidikan. Aksi *bullying* ini dapat dilakukan oleh siapapun, kapanpun dan dalam keadaan bagaimanapun (Adinar, 2017, p. 363). Tindakan *bullying* ini dapat dilakukan baik laki-laki maupun perempuan yang sering terjadi di lingkungan sekolah (Sumarsono, 2023, p. 370).

Tindakan *bullying* dapat menimbulkan efek negatif bagi korbannya baik secara fisik maupun psikologis (Sumarsono, 2023, p. 371). Aksi perundungan ini juga dapat mempengaruhi kesehatan, terutama kesehatan mental korbanya (Paula *et al.*, 2022, p. 132). Perilaku penyimpangan ini dapat menimbulkan trauma bagi korbannya karena dilakukan berulang kali dalam kurun waktu tertentu. Di kalangan generasi muda saat ini sering terjadi penyimpangan-penyimpangan yang terjadi akibat kurangnya pendidikan moral (Purnaningtias *et al.*, 2020, p. 43). Menurut Lubis (2020, p. 33),

terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi kualitas moral di kalangan siswa seperti orang tua yang terlalu memanjakan anaknya, keadaan keluarga yang berantakan, lingkungan anak banyak yang melakukan perundungan serta tayangan televisi yang memperlihatkan kekerasan.

b. Faktor Penyebab *Bullying*

Pendapat Alfiah (2019, p. 797), faktor-faktor penyebab *bullying* terbagi menjadi:

1) Faktor Individu

*Bullying* dapat sering terjadi pada anak-anak yang pendiam. Hal ini dikarenakan anak-anak pendiam memilih untuk menerima saja bentuk *bullying* yang diberikan kepada mereka karena tidak adanya kekuatan untuk melawan. Hasil penelitian Satalina (2014, p. 295), menyebutkan bahwa anak yang berkepribadian *introvert* berpotensi sebagai korban *bullying* dibandingkan dengan anak yang berkepribadian *ekstrovert*. Selain itu, konsep diri yang rendah pada seorang anak mengakibatkan munculnya perilaku menyimpang seperti rasa tidak percaya diri, tidak berani mencoba hal-hal baru, takut gagal, rendah diri, merasa tidak berharga, pesimistik dan kurang mampu menerima pelajaran.

2) Faktor Keluarga

Orang tua merupakan *role model* utama dalam pembentukan kepribadian anak. Pola mendidik anak dalam keluarga menentukan

bagaimana anak berperilaku, berkomunikasi dan cara memperlakukan orang lain. Pola hidup orang tua yang berantakan, seperti terjadinya perceraian orang tua, ketidakstabilan pikiran orang tua, orang tua yang saling mencaci maki, menghina, bertengkar dihadapan anak, bermusuhan serta tidak pernah akur, menimbulkan terjadinya depresi dan strees bagi anak. Menurut Usman (2013, p. 51), seorang anak yang tumbuh dilingkungan keluarga yang menerapkan pola komunikasi negatif akan cenderung meniru kebiasaan tersebut dalam kesehariannya. Hal ini memicu anak untuk melakukan perilaku *bully* karena terbiasa dengan lingkungan keluarga yang kasar.

### 3) Faktor Sekolah

Rahmawati (2016, p. 168), menyatakan sekolah yang tidak dapat membangun suasana psikologis yang sehat bagi seluruh anggota sekolah, kontribusi guru yang kurang maksimal dalam menangani permasalahan siswa, kurangnya perhatian guru terhadap siswa yang diampu, ketidakjelasan atau tidak konsistennya peraturan sekolah, dan relasi antar siswa yang buruk menandakan bahwa sekolah tersebut memiliki iklim sekolah yang negatif dan sangat berpotensi terjadinya *bullying*. Tidak kondusifnya lingkungan sekolah akan membuat siswa leluasa untuk melakukan *bullying* sebab hal ini dapat dilakukan di luar jam pembelajaran. Adanya tindakan deskriminatif dari guru, kesenjangan ekonomi

antar siswa, serta penetapan peraturan yang rendah juga dapat memicu terjadinya tindakan *bullying* antar siswa (Sari, 2017, p. 2).

#### 4) Faktor Teman Sebaya

Kelompok teman sebaya yang memiliki masalah di sekolah cenderung memberikan dampak negative bagi teman-teman lainnya, seperti berperilaku kasar terhadap guru atau sesama teman dan membolos (Usman, 2013, p. 53). Dalam kelompok bermain jika anak-anak memiliki teman yang berperilaku buruk, seperti suka melawan, suka berkelahi dan sebagainya, anak ini nantinya memiliki kecenderungan untuk meniru apa yang dilakukan temannya tersebut (Kusuma, 2016, p. 25).

#### 5) Faktor Media Massa

Media massa merupakan salah satu penyebab terjadinya *bullying*. Hal ini dikarenakan semua bentuk media massa memiliki efek mendalam pada anak-anak tentang bagaimana cara mereka mempersiapkan dunia tempat tinggal mereka baik itu dari televisi maupun internet (Risha, 2018, p. 34).

#### c. Bentuk-bentuk *Bullying*

Secara umum *bullying* dapat terlihat jelas memiliki tujuan yang bersifat fisik. Namun, pada kasus lain *bullying* terjadi secara tidak langsung dengan menggunakan cara-cara non fisik, seperti mengancam, mengisolasi, memperolok dan memermalukan

korbannya. *Cyber bullying* merupakan dimensi baru yang dikategorikan sebagai *bullying* yang dilakukan secara langsung maupun tidak langsung (Nabilah, 2022, p. 497).

Menurut Wiyani (2012, p. 45), ada beberapa jenis dan wujud *bullying* dan secara umum praktik *bullying* ini dikelompokkan menjadi tiga kategori, yaitu:

- 1) *Bullying* fisik adalah jenis *bullying* yang dapat dilihat secara langsung. Tindakan ini terjadi karena adanya sentuhan fisik antara pelaku *bully* dan korbannya. Contoh dari tindakan ini yaitu memukul, menampar, mencubit, menginjak kaki, menjegal, meludahi, memalak, dan melempar dengan barang.
- 2) *Bullying* verbal adalah jenis *bullying* yang dapat terdeteksi melalui indra pendengaran kita. Contohnya adalah memaki, menghina, menjuluki, meneriaki, menuduh, menyoraki, menyebar gosip dan memfitnah.
- 3) *Bullying* mental/psikologis merupakan *bullying* yang berbahaya karena tidak dilihat dengan mata atau didengar oleh telinga. Praktik perundungan ini terjadi secara diam-diam. Contoh memandang dengan sinis, memandang dengan penuh ancaman serta mendiamkan korban *bully*.
- 4) *Cyberbullying* merupakan tindakan perundungan yang kerap terjadi di era teknologi seperti saat ini. Jenis *bullying* ini diartikan sebagai bentuk intimidasi yang menggunakan teknologi. Peningkatan

penggunaan *sosial media* mengakibatkan potensi *cyberbullying* semakin tinggi. Contoh aksi *bully* ini yaitu mengirimkan pesan yang berisi ancaman kepada korban, mengirimkan video dimana korban dipermalukan serta mengolok-olok fisik maupun kekurangan korban yang dilakukan di *sosial media* (Alifian, 2019, p. 14). *Cyberbullying* masih jarang terjadi pada anak usia dasar, tindakan ini sering terjadi pada anak usia remaja hingga dewasa.

d. Dampak *Bullying*

*Bullying* dapat menimbulkan berbagai efek negatif bagi korbannya. Tindakan *bullying* yang dilakukan secara terus menerus dapat mempengaruhi psikis anak (Safitri *et al.*, 2019, p. 32). Anak-anak yang memiliki rasa cemas yang tinggi rentan mengalami fobia, perasaan tidak aman, terisolasi, perasaan harga diri yang rendah, depresi atau menderita stress yang dapat berakhir dengan bunuh diri. Korban *bullying* dapat menderita masalah emosional dan perilaku dalam jangka panjang (Prasetyo, 2011, p. 23).

Kasus *bullying* yang ekstrim dapat mengakibatkan korban berbuat nekat, sehingga memiliki pemikiran untuk mengakhiri hidup dengan cara bunuh diri (Alifian, 2019, p. 22). Tidak hanya bagi korban, *bullying* juga dapat berdampak ada pelaku *bully*. Siswa yang melakukan perundungan tidak dapat memiliki rasa empati, tidak dapat membangun relasi yang sehat serta menganggap dirinya kuat dan

disegani banyak orang. Hal ini dapat mempengaruhi pola hubungan sosialnya di masa depan (Tobing & Lestari, 2021, p. 1882).

## 2. *Game Online*

### a. Pengertian *Game Online*

Pada era industri 4.0 saat ini perkembangan teknologi semakin pesat. Berbagai aplikasi menarik yang disajikan membuat masyarakat berlomba-lomba untuk mengunduhnya dari internet. Salah satu aplikasi yang sangat popular yaitu *game online*. *Game online* didefinisikan sebagai fitur atau aplikasi pada laptop atau *handphone* yang menyajikan pemanan menarik yang dapat di akses jika terhubung dengan internet (Suci, 2022, p. 392). Dengan adanya bantuan teknologi, anak-anak dapat melaksanakan kegiatan permainan tanpa harus bertatap muka dengan lawan mainnya. *Game online* merupakan permainan yang dimainkan oleh lebih dari satu pemain secara berkelompok melalui jaringan internet (Lusiana, 2023, p. 30).

Permainan *game online* memiliki dampak positif dan dampak negatif. Salah satu dampak positif bermain *game online* yaitu dapat memberikan kesenangan atau kepuasan batin serta sebagai penghilang rasa jemu setelah seharian beraktivitas (Royan, 2023, p. 12). Selain itu, *game online* disinyalir dapat memberikan dampak negatif pada seseorang. *Game online* memiliki sifat *seductive* (menggairahkan), yaitu membuat seseorang merasa bergairah untuk memainkannya

yang kemudian timbul perilaku adiksi. Menurut Marsanda (2021, p. 1473), siswa yang ketagihan untuk bermain *game online* cenderung memiliki perilaku patologis diantaranya adalah kesahatan mental. Adiksi *game online* dapat menyebabkan distorsi waktu, kurang perhatian, hiperaktif, tindakan kekerasan, emosi negatif dan agresif.

b. Jenis-jenis *Game Online*

Menurut Emria (2018, p. 214), terdapat berbagai jenis *game online* yang banyak dimainkan oleh anak-anak maupun remaja. Adapun penjelasannya adalah sebagai berikut:

1) *Fi*

*First-man or woman Shoter games (FPS)*

Permainan ini mengambil pandangan orang pertama seolah-olah pemain berada dalam permainan dengan tokoh yang sedang dimainkan. Permainan ini memiliki kemampuan yang berbeda dalam tingkat akurasi, reflex, dan lainnya. *Game* ini melibatkan banyak orang dan biasanya bertema peperangan dengan senjata-senjata militer. Contoh permainan ini antara lain *Counter Strike*, *Name of duty*, *Factor clean*, *Quake Blood*, *Golen Eye 007*, *Unreal Event* dan *System Surprise*.

2) *Re*

*Real-time method game*

Permainan ini mengandalkan kehebatan strategi pemainnya. Pemain harus mengelola suatu dunia maya dan mengatur strategi dalam waktu apapun. Contoh permainan ini adalah *Warcraft*.

3) *M*

*ultiplayer Online Battle Arena*

*Game* bertipe MOBA ini sangat terkenal saat ini. *Game* ini dimainkan oleh beberapa orang dalam suatu arena. Dalam permainan ini akan dibagi menjadi dua tim yang akan berjuang untuk memperoleh kemenangan. Kemenangan dapat dicapai ketika tim dapat menguasai wilayah pertahanan lawannya. Contoh permainan ini adalah *Mobile Legend* (Bikriyah, 2020, p. 48).

4) *M*

*asive Multiplayer Online Function-Playing Video Games*

(MMORPG)

Jenis permainan ini pemain akan bermain dalam dunia yang skalanya besar 100 pemain, dimana setiap pemain dapat berinteraksi langsung seperti halnya dunia nyata. Contoh permainan ini adalah Dotta.

c. Karakteristik Kecanduan *Game Online*

Menurut Misnawati (2016, p. 219) terdapat berberapa aspek-aspek kecanduan *game online* yang diantaranya adalah sebagai berikut;

- 1) *Salience*, merupakan ciri pecandu *game online*, ia akan selalu berpikir tentang bermain *game* sepanjang hari.
- 2) *Mood Modification*, merupakan pengalaman subjektif dimana seseorang memiliki ikatan pada *game online*, ia akan bermain *game* dengan tujuan untuk melarikan diri dari masalah dan merasa buruk jika tidak bermain *game online*.
- 3) *Tolerance*, merupakan keadaan dimana pecandu *game online* akan meningkatkan waktu bermain hingga merasa puas.
- 4) *Conflicts*, merupakan suatu permasalahan yang timbul karena bermain *game online* secara berlebihan. Misalnya bertengkar dengan orang lain karena kalah pada saat bermain *game*.
- 5) *Time Restriction*, keadaan dimana pecandu *game online* tidak dapat mengendalikan atau menghentikan permainan *game online*.

### **3. Kesehatan Mental**

#### a. Pengertian Kesehatan Mental

Kesehatan mental ialah kesehatan yang meliputi seluruh aspek perkembangan seseorang baik secara fisik maupun psikis. Dalam hal ini kesehatan mental meliputi upaya-upaya diri dalam mengatasi stress, ketidakmampuan untuk beradaptasi, bagaimana membangun relasi dengan orang lain serta cara dalam pengambilan keputusan (Fakhriani, 2019, p. 10). Menurut Puspita (2019, p. 32), seseorang dengan mental

yang sehat dapat menguasai segala permasalahan dalam hidupnya sehingga terhindar dari perasaan frustasi.

Pendidikan tentang kesehatan mental anak sangat penting untuk dilakukan sejak usia dini. Hal ini mempengaruhi cara berpikir anak ketika ia dewasa dalam menghadapi suatu permasalahan (Desi *et al.*, 2020, p. 25). Keadaan mental yang sehat pada seseorang akan berdampak positif pada kehidupannya, seperti kemampuan mengelola emosi, merasakan kebahagiaan, mampu menghadapi dan menerima berbagai kenyataan hidup, dapat berinteraksi secara normal, sehingga dapat menciptakan adaptasi yang baik di lingkungannya (Fariha, 2023, p. 14).

b. Aspek-Aspek Kesehatan Mental

Kesehatan mental terdiri dari dua aspek, yaitu:

1) *Psychological Distress*

*Psychological distress* adalah keadaan kesehatan mental seseorang dalam keadaan buruk atau negatif. Keadaan kesehatan mental yang negatif diukur dengan melihat adanya beberapa symptom-symptom klinis yang dirasakan oleh individu. Symptom-symptom ini dapat berdampak pada kehidupan sosial seseorang. Symptom klinis yang pertama yaitu kecemasan yang dapat termanifestasikan dalam kondisi fisik maupun psikis. Symptom kedua adalah depresi yang muncul dalam bentuk perasaan sedih yang terlalu berlebihan. Symptom ketiga adalah *loss of behavioural* atau *emotional control*.

## 2) *Psychological Well-Being Mental Health*

*Psychological Well-Being Mental Health* merupakan konsep yang berada pada dua titik ekstrem yang berlawanan yaitu *negative states* dan *positive states*. *Negative states* digambarkan dalam kondisi *psychological well-being*. *Psychological well-being* mendeskripsikan keadaan individu yang memiliki kesehatan mental yang baik. Individu yang memiliki kesejahteraan psikologis yang baik akan memiliki kepuasan terhadap dirinya sendiri, keterikatan emosi dengan orang-orang yang disekitarnya, serta selalu memiliki tujuan atau pencapaian-pencapaian yang realistik (Veit dan Ware. 1983, p. 73).

### c. Faktor Yang Mempengaruhi Kesehatan Mental

Kesehatan mental sangat penting untuk menunjang produktivitas dan kualitas kesehatan fisik. Keadaan mental yang tidak sehat dapat mengganggu kehidupan seseorang seperti mudah stress, lelah, bosan serta mengalami gejala-gejala gangguan jiwa atau psikosis (Florensa *et al.*, 2023, p. 277). Gangguan kesehatan mental bukanlah sebuah keluhan yang diperoleh dari garis keturunan. Tuntutan hidup yang berdampak pada stress berlebih akan mengakibatkan gangguan kesehatan mental yang buruk (Nurnitasari & Haromaini, 2022, p. 278).

Terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi kesehatan mental, diantaranya sebagai berikut:

#### 1) Faktor keluarga

Tumbuh dan kembang anak terjadi di dalam keluarga. Pola asuh orang tua sangat berpengaruh pada karakter anak (Florensa *et al.*, 2023, p. 277). Pola asuh itu sendiri terdiri dari terbagi menjadi pola asuh otoriter dan pola asuh permisif (Fetty Rahmawaty, 2022, p. 279). Pola asuh otoriter mencerminkan sikap orang tua yang cenderung keras dan diskriminatif. Ciri dari pola asuh ini yaitu mengatur anak dengan ketat, kebebasan anak dibatasi, anak jarang diajak komunikasi dengan orang tua (Ayun, 2017, p. 105).

Pola asuh permisif merupakan tindakan orang tua membiarkan anaknya bertindak sesuai dengan keinginannya. Pola asuh ini ditandai dengan adanya kebebasan tanpa batas pada anak, orang tua tidak pernah memberikan arahan pada anak, sehingga cenderung membuat anak berperilaku yang bertentangan dengan norma sosial. Pola asuh permisif dengan masalah mental emosional memiliki korelasi yang positif. Dimana semakin tinggi pola asuh permisif maka semakin tinggi pula masalah mental pada anak (Devita, 2020, p. 504).

## 2) Faktor Lingkungan Masyarakat

Kesehatan mental anak juga bergantung pada lingkungannya. Faktor lingkungan sangat diperlukan anak untuk bertemu dengan teman sebayanya, bermain, bergaul serta mengungkapkan jati dirinya (Fakhriani, 2019, p. 22). Anak yang tidak mendapatkan kesempatan bergaul dengan teman sebaya dalam usia

pertumbuhannya, menyebabkan anak tersebut tidak memiliki keterampilan bergaul sehingga tidak mampu beradaptasi ketika dewasa nanti. Hal ini sangat bertentangan dengan syarat kesehatan mental (Susilawati, 2017, p. 24).

### 3) Faktor Lingkungan Sekolah

Sekolah adalah tempat yang harus dilewati anak sebelum nantinya anak tersebut masuk menjadi anggota masyarakat (Susilawati, 2017, p. 24). Sekolah menjadi tempat anak untuk memperoleh ilmu pengetahuan, belajar, bergaul, serta mencari bakat (Firmansyah, 2017, p. 25). Hal tersebut dimaksudkan sebagai bekal anak untuk dapat hidup serasi dan juga dapat bertanggung jawab dalam suatu lingkungan masyarakat (Fatimah, 2019, p. 21).

## 4. Hakikat Siswa Sekolah Dasar

### a. Pengartian Siswa Sekolah Dasar

Anak merupakan anugrah dari Tuhan Yang Maha Esa kepada laki-laki dan perempuan yang memiliki suatu hubungan perkawinan sah yang harus dijaga, dibina dengan baik dan penuh kasih sayang (Tamba, 2016, p. 2). Sebagai amanah anak harus dicukupi segala kepentingannya baik fisik, psikis, intelektual, hak-haknya, harkat dan martabatnya (Zaki, 2014, p. 3). Pada usia sekolah dasar anak identik dengan usia dini. Anak usia dini memiliki kemampuan belajar yang sangat optimal, dikarenakan pada usia ini anak memiliki rasa keingintahuan yang tinggi (Yus, 2012, p. 35). Perkembangan anak usia

dini sifatnya holistik, yaitu dapat berkembang optimal apabila tercukupi gizi dan didik dengan benar. Anak berkembang melalui berbagai aspek diantaranya perkembangan fisik baik motorik kasar maupun halus, perkembangan aspek kognitif, aspek sosial serta aspek emosional (Sepriadi, 2020, p. 3).

Anak usia sekolah dasar mempunyai pembendaharaan kata yang signifikan. Pada rentang usia 6-7 tahun anak menguasai lebih kurang 2.500 kata dan pada rentang usia 11-12 tahun anak memiliki lebih kurang 50.000 kata (Alifian, 2019, p. 34). Pada penelitian sebelumnya menyatakan bahwa anak yang berusia 9 tahun mampu menguasai berbagai bahasa apabila anak tersebut berada pada lingkungan yang aktif dalam bahasa tersebut. Hal ini membuktikan bahwa anak mengalami perkembangan bahasa yang cepat sehingga perlu adanya pengarahan baik dari orang tua maupun guru yang berada di sekolah (Desrinelti *et al.*, 2021, p. 107).

b. Karakteristik Perkembangan Anak Usia Sekolah Dasar

Anak usia sekolah dasar berada pada rentang 6-12 tahun, masa anak-anak ini disebut dengan *middle childhood* (Rahmawati, 2023, p. 33). Masa usia ini merupakan masa perkembangan anak yang pendek tetapi sangat penting bagi kehidupannya (Yus, 2012, p. 36). Maka dari itu, pada usia ini seluruh potensi anak perlu didorong sehingga dapat berkembang secara maksimal (Sepriadi, 2020, p. 10).

Keinginan belajar anak pada usia ini sangatlah tinggi. Hal ini dikarenakan anak memiliki keinginan terhadap kecakapan-kecakapan baru yang diberikan oleh guru di sekolah (Sabani, 2019, p. 90). Salah satu tanda permulaan periode bersekolah ini adalah sikap anak terhadap keluarga tidak lagi egosentris melainkan sudah objektif dan empiris terhadap dunia luar (Rahmawati, 2023, p. 35). Pada masa ini secara relatif anak-anak memiliki sikap intelektualitas sehingga mudah untuk didik (Sabani, 2019, p. 91).

### c. Faktor Perkembangan Siswa Sekolah Dasar

Menurut Akbar (2020, p. 24), terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi perkembangan anak, diantaranya:

#### 1) Nativisme

Faktor ini menerangkan bahwa perkembangan manusia tidak hanya dipengaruhi oleh proses belajar, melainkan juga dipengaruhi oleh *biological predisposition*, yaitu kecenderungan biologis yang terbawa sejak lahir.

#### 2) Empirisme

Empirisme merupakan kebalikan dari nativisme. Faktor ini menyatakan bahwa perkembangan disebabkan oleh lingkungan sekitar.

### 3) Konvergensi

Konvergensi merupakan gabungan dari nativisme dan empirisme. Konvergensi ini sudah memiliki bakat dari faktor biologis yang kemudian dikembangkan melalui fasilitas-fasilitas pendukung bakat.

## 5. Hakikat Pembelajaran Pendidikan Jasmani

### a. Pengertian Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan

Pembelajaran secara umum diartikan sebagai perubahan perilaku yang relatif tetap sebagai hasil dari proses pembelajaran itu sendiri. Definisi pembelajaran menurut Sudjana (2007, p. 15), adalah upaya yang dilakukan dengan sengaja oleh pendidik yang dapat menyebabkan peserta didik melakukan kegiatan belajar. Pendidikan merupakan sarana bagi kemajuan sebuah bangsa, oleh karena itu setiap warga negara wajib mengikuti jenjang pendidikan, baik jenjang pendidikan anak usia dini, pendidikan dasar, pendidikan menengah maupun pendidikan tinggi (Endang, 2020, p. 1).

Pendidikan jasmani merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib di sekolah dasar. Pendidikan jasmani pada dasarnya merupakan bagian integral dari sistem pendidikan secara keseluruhan, bertujuan untuk mengembangkan aspek kesehatan, kebugaran jasmani, keterampilan berfikir kritis, stabilitas emosional, keterampilan sosial, penalaran dan tindakan moral melalui aktivitas jasmani dan olahraga (Rahayu, 2013, p. 1). Pendidikan jasmani

olahraga dan kesehatan disekolah merupakan tujuan pengajar untuk membuat peserta didik bugar, dan dapat membantu peserta didik menciptakan gerakan baru yang didapatkan dalam pembelajaran penjas (Mustafa & Dwiyogo, 2020, p. 72). Sejalan dengan itu, Amin (2017, p. 37) menyebutkan bahwa pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan tidak tentang pembentukan badan saja, tetapi keseluruhan tubuh manusia seutuhnya.

b. Tujuan Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan

Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan bertujuan untuk membantu siswa agar memperoleh derajat kebugaran jasmani, kemampuan gerak dasar, dan kesehatan yang memadai sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangannya (Mustafa & Dwiyogo, 2020, p. 74). Tujuan lain dari pendidikan jasmani yaitu sebagai wadah pembentuk anak baik sikap atau nilai, kecerdasan, fisik, dan keterampilan (psikomotorik), sehingga siswa akan dewasa dan mandiri, yang nantinya dapat digunakan dalam kegiatan sehari-hari (Suryobroto, 2004, p. 8). Pada dasarnya pendidikan jasmani diarahkan untuk membina pertumbuhan fisik dan pengembangan psikis yang lebih baik, sekaligus membentuk pola hidup sehat dan bugar. Pendidikan jasman yang di berikan di sekolah harus mengacu pada kurikulum pendidikan jasmani yang berlaku. Materi pendidikan jasmani yang diajarkan pada setiap jenjang harus sesuai dengan tahap pertumbuhan dan perkembangan anak (Revandi, 2022, p. 396).

Terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi pencapaian tujuan pendidikan jasmani diantaranya faktor guru, siswa, kurikulum, sarana dan prasarana, lingkungan dan sosial (Friskawati, 2019, p. 328).

## **6. Impuls Control Disorder**

Gangguan Kontrol Impuls (ICD) dan gangguan terkaitnya ditandai oleh beberapa ciri khas yang mencerminkan perilaku impulsif dan kompulsif. Tiga aspek utama ini berperan penting dalam memahami bagaimana individu berinteraksi dengan dorongan penghargaan yang mereka alami. Pertama, aspek impulsif terlihat dari kecenderungan untuk bertindak tanpa memikirkan konsekuensi di masa depan, yang menunjukkan kurangnya perencanaan jangka panjang. Selain itu, aspek kompulsif mencakup perilaku berulang yang dilakukan tanpa kontrol diri yang cukup, menggambarkan ketidakmampuan untuk menahan dorongan. Terakhir, perilaku yang muncul sering kali bersifat negatif, berpotensi merugikan diri sendiri maupun orang lain, sehingga menambah kompleksitas dan dampak dari gangguan ini.

Aspek utama yang menjadi ciri kelompok ICD dan gangguan terkait yaitu :

1. Aspek Impulsif: Terdapat kecenderungan untuk bertindak tanpa mempertimbangkan konsekuensi di masa depan, yang mencerminkan kurangnya pemikiran jangka panjang.
2. Aspek Kompulsif: Tindakan berulang dilakukan tanpa kendali diri yang memadai, menunjukkan adanya perilaku yang bersifat kompulsif.

3. Perilaku Negatif: Tindakan yang diambil cenderung merugikan diri sendiri atau orang lain, menandakan dampak negatif dari perilaku tersebut (Emilia,2019, p. 351)

aspek utama yang menjadi ciri kelompok ICD dan gangguan terkait:

Aspek Impulsif: Terdapat kecenderungan untuk bertindak tanpa mempertimbangkan konsekuensi di masa depan, yang mencerminkan kurangnya pemikiran jangka panjang.

Aspek Kompulsif: Tindakan berulang dilakukan tanpa kendali diri yang memadai, menunjukkan adanya perilaku yang bersifat kompulsif.

Perilaku Negatif: Tindakan yang diambil cenderung merugikan diri sendiri atau orang lain, menandakan dampak negatif dari perilaku tersebut (Emilia,2019, p. 351).

## B. Kajian Penelitian yang Relevan

Penelitian tentang pengaruh *bullying* terhadap kesehatan mental sudah banyak dilakukan. Berikut merupakan beberapa penelitian terdahulu yang relevan:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Ricca Novalia (2016) dari UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang berjudul “Dampak *Bullying* terhadap Kondisi Psikososial Anak di Perkampungan Sosial Pingit”. Hasil penelitian ini menyatakan bahwa anak-anak yang menjadi korban *bullying* akan mengalami permasalahan dalam hidupnya, antara lain anak menjadi malas berangkat ke sekolah, anak mengalami terauma, anak takut bertemu dengan pelaku *bully*, anak memiliki keinginan untuk berpindah sekolah

karena merasa tidak nyaman bersosialisasi dengan teman-temannya disekolah. Anak yang menjadi korban *bullying* cenderung tidak percaya diri dan menutup dirinya dari lingkungan sosialnya.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Alifian & Muliasari (2019) dari jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI), Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Ponorogo yang berjudul “Dampak Perilaku *Bullying* Terhadap Kesehatan Mental Anak (Studi Kasus di Mi Ma’arif Cekok Babadan Ponorogo. Hasil penelitian ini dapat ditarik beberapa kesimpulan yaitu bentuk-bentuk perilaku *bullying* yang terjadi di Mi Ma’arif Cekok Babadan Ponorogo antara lain *bullying* verbal yaitu memfitnah korban dan orang tua korban, mengejek, mengancam, dan berkata kotor. *Bullying* fisik yang dilakukan antara lain memukul, mengambil barang korban, dan mencubit. Dampak perilaku *bullying* ini yaitu korban menjadi pendiam, lemas, takut saat bertemu pelaku *bullying*, menjadi sangat pemurung serta tidak bersemangat dalam belajar
3. Penelitian yang dilakukan oleh Nurlelah & Syarifah Gustiawati Mukri (2019) yang berjudul “Dampak *Bullying* Terhadap Kesehatan Mental Santri (Studi Kasus di Pondok Pesantren Darul Mutaqqien Parung”. Hasil penelitian ini menjelaskan bahwa dampak *bullying* yang dilakukan sangat luas cakupannya. Anak yang menjadi korban *bullying* akan mengalami masalah kesehatan, baik secara fisik maupun mental. Masalah mental yang dialami seperti depresi, kegelisahan, dan masalah tidur yang mungkin dapat terbawa hingga dewasa, perasaan tidak aman saat di

sekolah ataupun pesantren serta penurunan semangat belajar dan prestasi akademis.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Azwar & Mailindawati (2020) yang berjudul “Dampak *Esport Games* Terhadap Tingkat Emosional Dan Prstasi Belajar Remaja Di Kota Lhokseumawe Provinsi Aceh”. Hasil penelitian menunjukkan e-sport games berdampak pada tingkat emosional remaja (*p* value 0.000) dan *e-sport games* berdampak pada indeks prestasi belajar (*p* value 0.000). Hasil ini merupakan informasi awal dalam upaya penanganan dampak negative bermain game online terhadap tingkat emosional remaja dan prestasi belajar siswa serta berupaya memberikan pemahaman kepada siswa berkaitan dengan dampak negative bermain *game online*.
5. Penelitian yang dilakukan oleh Pritta Yunitasari (2021) yang berjudul “Dampak *Bullying* di Sekolah Terhadap Kesehatan Mental Remaja”. Hasil penelitian ini menyatakan bahwa masalah *bullying* tidak tampak secara langsung, kecuali *bullying* fisik. Namun efek dari *bullying* menyebabkan korban merasa ketakutan dan tidak nyaman saat belajar karena malu dan terancam pelaku. Faktor resiko yang sangat kompleks dan dampak negatif mungkin dapat terjadi. Keluarga terutama orang tua harus lebih menyadari kondisi tersebut dengan melakukan pemeriksaan kesehatan mental emosional anak sehingga masalah mental emosional dapat segera ditindaklanjuti untuk menghindari gangguan kejiwaan di kemudian hari.

6. Penelitian yang dilakukan oleh Sa'diyah, (2022) yang berjudul “Pengaruh *Game Online* Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Siswa Mi PUI Cilimus Kabupaten Kuningan”. Hasil penelitian ini menunjukan bahwa *game online* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap perkembangan emosi siswa Mi PUI Cilimus sebesar 27,4% dan sisanya sebesar 72,6% dipengaruhi oleh variabel lain.

### C. Kerangka Berpikir

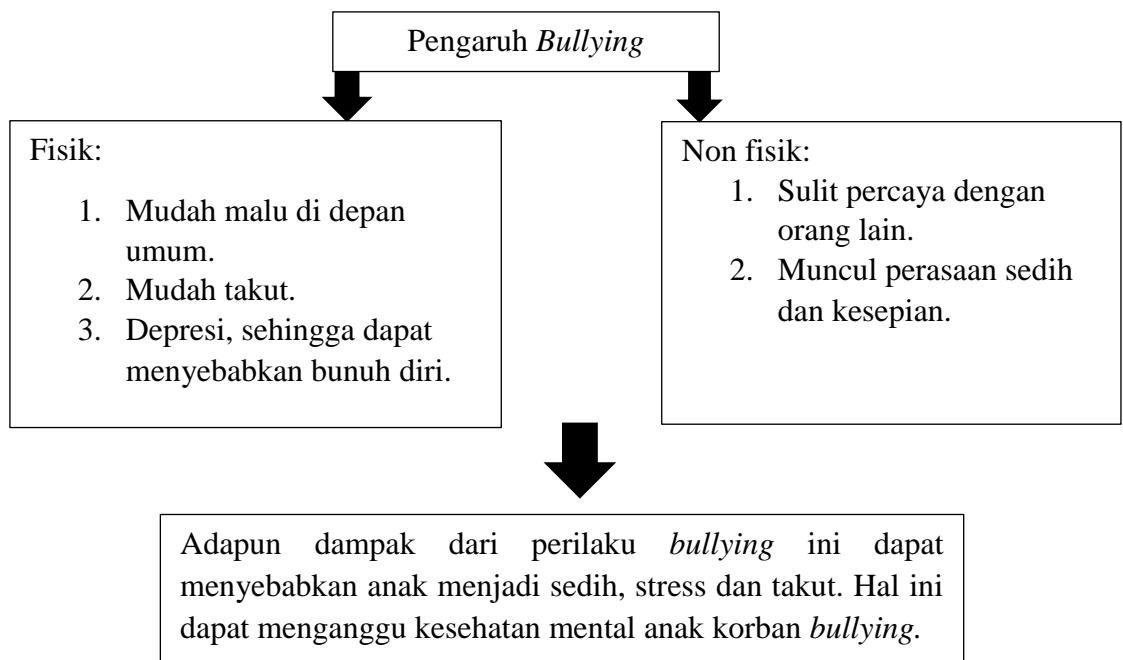
Dewasa ini tindakan yang kerap terjadi di dunia pendidikan Indonesia ialah *bullying*. Dampak yang diakibatkan oleh tindakan menyimpang ini membuat korban sangat tertekan. *Bullying* dapat dilakukan secara verbal maupun non-verbal. Perlakuan mengucilkan, mengejek, berkata kasar, memukul, serta mencubit dapat membuat korban merasa sangat tidak nyaman sehingga dapat mempengaruhi kesehatan mentalnya. Aksi perundungan biasa dilakukan oleh pihak yang lebih kuat kepada pihak yang lebih lemah.

Setiap manusia memiliki kesehatan mental yang berbeda-beda tergantung pada kondisi lingkungannya. Hakikatnya manusia selalu dihadapkan dengan berbagai masalah dan harus diselesaikan dengan beragam solusinya. Adakalanya, tidak sedikit orang pada waktu tertentu mengalami masalah-masalah yang dapat mempengaruhi kesehatan mentalnya.

Anak merupakan karunia dari Tuhan Yang Maha Esa yang wajib hukumnya bagi orang tua memberikan kasih sayang baik dari segi materil maupun non materil. Keluarga sebagai tempat pertama pendidikan bagi anak. Pembentukan karakter anak harus ditanamkan sejak dini hingga ia dewasa.

Hal ini akan mempengaruhi bagaimana cara anak menghadapi suatu permasalahan di masa yang akan datang. Orang tua dan guru memiliki kewajiban untuk mendidik anak, agar nantinya anak tersebut dapat melanjutkan hidupnya.

Gambar 1. Kerangka Berpikir



#### A. Jenis Penelitian

Penelitian ini termasuk dalam jenis korelasional. Penelitian korelasional adalah penelitian yang dilakukan untuk mengetahui hubungan antara dua variabel. Korelasi tidak selalu terdapat hubungan sebab akibat (kausaliti), akan tetapi kausaliti selalu terdapat korelasi (Siyoto, 2015, p. 100). Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode survei, sedangkan teknik dan pengumpulan data menggunakan angket. Teknik analisis data

menggunakan uji validitas instrument, uji prasyarat analisis (uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis).

## B. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian dilakukan pada bulan Juli 2024. Penelitian ini dilakukan di SDN Tamansari 1 yang berada di Jl. Kapten Piere Tendean No.43, Wirobrajan, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta.

## C. Metode Penelitian

Penelitian ini termasuk jenis penelitian kuantitatif dengan metode penelitian korelasional. Menurut Mei *et al* (2023, p. 11), dalam ilmu statistik istilah korelasi merupakan hubungan dan tingkat hubungan antar dua variabel atau lebih. Adanya hubungan dan tingkat variabel ini penting karena dengan mengetahui tingkat hubungan yang ada, peneliti dapat mengembangkannya sesuai dengan tujuan penelitian statistik. Berikut merupakan tabel kisi-kisi instrument berupa kuesioner:

Tabel 1. Kisi-kisi Instrument *Bullying* dan Aktivitas Bermain *Game Online*

Variabel	Indikator	Sub Indikator	Jumlah Item	Total
Tindakan <i>Bullying</i> Siswa (X)	Fisik	a. Memukul	1	1
		b. Menendang	2	1
		c. Mencubit	3	1
		d. Mendorong	4	1
	Verbal	e. Memanggil dengan nama orang tua	5	1
		f. Penghinaan dengan kata kasar	6	1
		g. Mengejek	7	1
	Non verbal	h. Meludahi	8	1

		i. Merusak	9	1
		j. Menyepelekan	10	1
Aktivitas Bermain Game Online (X)	<i>Mood modification</i>	a. Memiliki ikatan pada <i>game online</i> dan selalu memprioritaskan <i>game online</i>	11,12	2
	<i>Tolerance</i>	a. Jumlah waktu yang digunakan untuk bermain <i>game online</i> , tidak ingat waktu	13,14,15,16,17	5
	<i>Conflict</i>	a. Permasalahan yang timbul karena bermain <i>game online</i> secara berlebihan, suka marah-marah	18,19	2
	<i>Time restriction</i>	a. Lebih suka menyendiri	20	1

(Sumber: Slonje & Smith, 2008).

Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen Kesehatan Mental

Variabel	Indikator	Sub Indikator	Jumlah Item	Total
Kesehatan Mental (Y)	<i>1.Psychological Distress</i>	Kecemasan	21,22	2
		Depresi	23,24	2
	<i>2.Psychological Well-being</i>	Kepuasan kehidupan	25,26	2
		Kondisi emosional	27,28	2
		Adanya perasaan negatif	29,30	2

(Sumber: (Veit & Ware, 1983)

#### D. Variabel Penelitian

Variabel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

### 1. Variabel bebas

Variabel bebas dalam penelitian ini yaitu Hubungan *bullying* dan aktivitas bermain *game online* yang terjadi dikelas V SD Negeri Tamansari 1.

### 2. Variabel terikat

Variabel terikat pada penelitian ini yaitu kesehatan mental siswa sekolah dasar. Peneliti akan melihat apakah ada Hubungan *bullying* dan aktivitas bermain *game online* terhadap kesehatan mental anak.

## E. Populasi dan Sampel Penelitian

### 1. Populasi Penelitian

Populasi dalam penelitian ini anak seluruh anak kelas V SD Negeri Tamansari 1 yang berjumlah 50 siswa.

### 2. Sampel penelitian

Sampel pada penelitian ini sebanyak 50 siswa kelas V SD Negeri Tamansari 1.

## F. Definisi Operasional

*Bullying* merupakan tindakan perundungan yang dilakukan oleh anak kepada teman sebanyaknya yang memiliki kekurangan atau lemah untuk memproleh kepuasan tertentu (Tirmidziani *et al.*, 2018, p. 3). Aksi *bullying* dapat dilakukan oleh siapapun baik anak-anak maupun orang dewasa (Adinar, 2017, p. 363).

Tindakan *bullying* ini dapat menimbulkan efek negatif baik secara fisik maupun psikis (Sumarsono, 2023, p. 365).

*Game online* didefinisikan sebagai fitur atau aplikasi pada laptop atau *handphone* yang menyajikan pemanian menarik yang dapat di akses jika terhubung dengan internet (Suci, 2022, p. 392). Dengan adanya bantuan teknologi, anak-anak dapat melaksanakan kegiatan permainan tanpa harus bertatap muka dengan lawan mainnya. *Game online* merupakan permainan yang dimainkan oleh lebih dari satu pemain secara berkelompok melalui jaringan internet (Lusiana, 2023, p. 30).

Kesehatan mental ialah kesehatan yang meliputi seluruh aspek perkembangan seseorang baik secara fisik maupun psikis. Dalam hal ini kesehatan mental meliputi upaya-upaya diri dalam mengatasi stress, ketidakmampuan untuk beradaptasi, bagaimana membangun relasi dengan orang lain serta cara dalam pengambilan keputusan (Fakhriani, 2019, p. 12).

Anak merupakan anugrah dari Tuhan Yang Maha Esa kepada laki-laki dan perempuan yang memiliki suatu hubungan perkawinan sah yang harus dijaga, dibina dengan baik dan penuh kasih sayang (Tamba, 2016, p. 3). Pada usia sekolah dasar anak identik dengan usia dini. Anak usia dini memiliki kemampuan belajar yang sangat optimal, dikarenakan pada usia ini anak memiliki rasa keingintahuan yang tinggi (Yus, 2012, p. 12).

Pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan merupakan salah satu mata pelajaran wajib yang ada dalam dunia pendidikan, baik dari tingkatan

sekolah dini, dasar, menengah hingga atas. Pendidikan jasmani pada dasarnya merupakan bagian integral dari sistem pendidikan secara keseluruhan, bertujuan untuk mengembangkan aspek kesehatan, kebugaran jasmani, keterampilan berfikir kritis, stabilitas emosional, keterampilan sosial, penalaran dan tindakan moral melalui aktivitas jasmani dan olahraga (Rahayu, 2013, p. 1)

## **G. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data adalah metode yang digunakan untuk mengumpulkan informasi atau data yang diperlukan dalam suatu penelitian. Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket.

## **H. Teknik Analisis Data**

### **1. Uji Validitas Instrumen**

Untuk mengetahui valid tidaknya instrumen suatu penelitian yang digunakan pada penelitian ini, peneliti melakukan uji validitas dari soal yang dibuat, yaitu validitas yang menunjukkan bahwa soal tes tersebut dapat mengukur tujuan pembelajaran sesuai dengan materi isi pelajarannya. Uji validitas juga merupakan ketepatan antara data yang terkumpul dengan data yang sesungguhnya terjadi pada objek yang diteliti (Sugiyono, 2017, p. 26).

Teknik yang digunakan yaitu teknik korelasi melalui koefisien product moment. Skor ordinal dari setiap item pertanyaan yang diuji validitasnya dikorelasikan dengan skor ordinal keseluruhan item, jika koefisien korelasi tersebut positif, maka item tersebut valid sedangkan jika negatif maka item

tersebut tidak valid dan akan dikeluarkan dari kuesioner atau digunakan dengan pertanyaan perbaikan (Sugiyono, 2017, p. 27).

## 2. Uji Pra Syarat Analisis

### a. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui normal atau tidaknya distribusi penyebaran variabel. Pengujian normalitas dapat dilakukan dengan melihat nilai *Asymp. Sig.* Pada uji normalitas dengan menggunakan *One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test* (Sugiyono, 2017, p. 30).

Model regresi yang baik yaitu distribusi data normal atau mendekati normal. Pedoman yang digunakan untuk melihat normal atau tidaknya sebaran adalah jika signifikansi  $> 0,05$  maka data dikatakan normal, sedangkan jika signifikansi  $< 0,05$  maka data dikatakan tidak normal (Sugiyono, 2017, p. 31).

### b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah varian populasi adalah sama atau tidak. Uji ini dilakukan sebagai syarat dalam analisis *independent sample t test* dan Anova. Asumsi yang mendasari dalam analisis varian (Anova) yaitu ketika varian dari populasi adalah sama. Uji kesamaan dua varian digunakan untuk menguji apakah sebaran data tersebut homogen atau tidak, yaitu

dengan membandingkan kedua variansnya. Jika dua kelompok data atau lebih mempunyai varians yang sama besarnya, maka uji homogenitas tidak perlu digunakan lagi karena datanya sudah dianggap homogen. Uji homogenitas dapat dilakukan apabila kelompok data tersebut dalam distribusi normal. Uji homogenitas dilakukan untuk menunjukkan bahwa perbedaan yang terjadi pada uji statistic parametric (misalnya uji t, Anova, Anacova) benar-benar terjadi akibat adanya perbedaan antar kelompok, bukan sebagai akibat perbedaan dalam kelompok (Sianturi, 2022, p. 9).

c. Uji Hipotesis

Dalam melakukan uji hipotesis berarti melakukan uji signifikansi yang berarti peneliti harus menentukan untuk menerima atau menolak hipotesis nol. Hipotesis nol ( $H_0$ ) menyatakan bahwa tidak terdapat perubahan atau perbedaan pada populasi atau tidak terdapat hubungan. Dalam konteks eksperimen,  $H_0$  memperkirakan bahwa variabel independen (stimulus atau treatment yang diberikan) tidak memberikan efek terhadap variabel dependen. Suatu hipotesis penelitian atau hipotesis alternatif ( $H_1$ ) menyatakan, bahwa terdapat perubahan, perbedaan, atau hubungan pada populasi. Dalam konteks eksperimen,  $H_1$  memperkirakan bahwa variabel independen (stimulus atau treatment) memberikan efek pada variabel dependen (Amada, 2021, p. 22).

Jika  $H_0$  diterima, maka  $H_1$  harus ditolak; dan jika  $H_0$  ditolak, maka  $H_1$  harus diterima. Untuk menentukan signifikansi statistik suatu penelitian, peneliti harus menentukan suatu level atau tingkat probabilitas, atau tingkat signifikansi hipotesis nol yang akan diuji. Jika hasil penelitian menunjukkan suatu probabilitas yang lebih rendah dari level ini, maka peneliti dapat menolak hipotesis nol. Jika hasil penelitian memiliki probabilitas tinggi, peneliti harus mendukung (atau lebih tepatnya, gagal untuk menolak) hipotesis nol. Karena dalam praktiknya, hipotesis nol tidak dikemukakan, maka penerimaan dan penolakan hanya berlaku bagi hipotesis penelitian, bukan kepada hipotesis nol (Amada, 2021, p. 25).

## **I. Jadwal Rencana Penelitian**

<b>No</b>	<b>Uraian</b>	<b>Bulan ke-</b>			
		<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>
1.	Penyusunan proposal	X			
2.	Observasi	X	X		
3.	Pengambilan data		X	X	
4.	Analisis data			X	
5.	Penyusunan laporan				X

## **BAB IV**

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil Penelitian**

Peneliti menggunakan metode korelasi kuantitatif. Survei ini digunakan untuk mendapatkan survei yang relevan tentang perilaku bullying dan game online terhadap kesehatan mental peserta didik. Survei dilakukan pada bulan

Juli 2024 dengan melibatkan 50 peserta didik. Berikut adalah deskripsi lengkap terkait dengan hasil penelitian yang telah dilakukan.

### 1. Uji Normalitas

Uji normalitas ini dimaksud untuk mengetahui bahwa distribusi sebuah penilaian tidak menyimpang dan secara signifikan dari distribusi normal.

Dalam menguji sebuah normalitas penelitian tersebut menggunakan sebuah program aplikasi SPPS dan Excel. Uji normalitas Kolmogorov smirnov merupakan sebuah bagian dari uji asumsi klasik, uji normalitas ini bertujuan untuk mengetahui apakah nilai residual berdistribusi normal ataukah tidak.

Model regresi yang baik ialah memiliki nilai residual yang berdistribusi normal.

Dasar pengambilan keputusan :

2. Jika nilai signifikansinya lebih besar ( $>$ ) dari 0,05 maka nilai residual berdistribusi normal.
3. Jika nilai signifikansinya lebih kecil ( $<$ ) dari 0,05 maka nilai residualnya tidak berdistribusi normal.

Tabel 3. Uji normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		Unstandardized Residual
	N	50
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	-264.5241444
	Std. Deviation	395.9338462
Most Extreme Differences	Absolute	.105
	Positive	.105
	Negative	-.63

Test Statistic	.359
Asymp. Sig. (2-tailed)	,835
a. Test distribution is Normal.	
b. Calculated from data.	
c. Lilliefors Significance Correction.	

Berdasarkan hasil uji normalitas diatas diketahui nilai signifikansi ialah (*p*) 0,835 lebih besar (>) dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa nilai residual berdistribusi normal. Maka model regresi ini layak untuk digunakan dalam analisis selanjutnya.

## 2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas atau uji kesamaan dua varians bertujuan untuk mengetahui kedua data tersebut homogen atau tidak dengan cara membandingkan kedua variansnya. Pengujian homogenitas dilakukan terhadap sebaran data dari kedua kelas yaitu kelas eksperimen 1 maupun kelas eksperimen 2 secara bersamaan tujuannya adalah untuk mengetahui apakah varians dari data kedua kelas eksperimen tersebut homogen atau tidak.

Uji yang digunakan adalah uji homogenitas varians. Pengujian homogenitas dilakukan dengan analisis *Test of Homogeneity of Varians* melalui program SPSS dan Excel. Persyaratan homogen jika probabilitas (*Sig*) > 0,05 dan jika probabilitas (*Sig*) < 0,05 maka data tersebut tidak homogen.

Tabel 4. Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Residual for Y	Based on Mean	2,399	5	43	0,053
	Based on	2,399	5	43	0,053

	Median				
Based on Median and with adjusted df	2,399	5	7,000	0,143	
Based on trimmed mean	2,399	5	43	0,053	

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa hasil r.hitung adalah lebih dari r.tabel (0,05) sehingga dapat disimpulkan bahwa data tersebut adalah homogen.

### 3. Uji Hipotesis

Uji hipotesis yang ada pada penelitian ini dapat menggunakan analisis regresi linear sederhana. Hal ini juga digunakan agar penelitian tersebut dapat menggambarkan hubungan yang ada antara game online dan juga motivasi belajar peserta didik, untuk dapat mengetahui presentase pengaruh yang terjadi antara game online tersebut dengan motivasi belajar peserta didik, serta dapat menggambarkan seberapa besarnya pengaruh yang akan terjadi antara game online dengan motivasi belajar peserta didik tersebut.

Dasar pengambilan keputusan adalah:

1. jika nilai sig. F change < 0,05, maka berkorelasi
2. jika nilai sig. F change > 0,05, maka tidak berkorelasi

Pedoman derajat hubungan:

1. Nilai person correlation 0,00 s/d 0,20 = tidak ada korelasi
2. Nilai person correlation 0,21 s/d 0,40 = korelasi lemah

3. Nilai person correlation 0,41 s/d 0,60 = korelasi sedang
4. Nilai person correlation 0,61 s/d 0,80 = korelasi kuat
5. Nilai person correlation 0,81 s/d 1,00 = korelasi sempurna

Tabel 5. Uji Hipotesis

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Change Statistics				
					R Square Change	F Change	df1	df2	Sig. F Change
1	,916 <sup>a</sup>	0,840	0,833	2,540	0,840	123,203	2	47	0,000
a. Predictors: (Constant), GAME ONLINE, BULLYING									
b. Dependent Variable: KESEHATAN MENTAL									

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa nilai sig. F change < 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa ada hubungan antara perilaku bullying dan game online terhadap kesehatan mental pada peserta didik. Kemudian diketahui juga nilai R (corellation coefficient) adalah 0,916 sehingga dapat disimpulkan bahwa derajat hubungan antara perilaku bullying dan game online terhadap kesehatan mental peserta didik masuk dalam kategori korelasi sempurna.

## B. Pembahasan

Asumsi normalitas residual penting dalam analisis regresi karena mempengaruhi validitas hasil model. Distribusi residual yang normal menandakan bahwa model regresi linear yang digunakan tidak melanggar asumsi dasar dan dapat diandalkan untuk analisis lebih lanjut. Dalam hal ini, dengan nilai  $p > 0,05$ , kita dapat menyimpulkan bahwa data residual tidak menunjukkan penyimpangan signifikan dari distribusi normal. Oleh karena itu, model regresi yang digunakan dalam penelitian ini layak untuk

menggambarkan hubungan antara perilaku bullying, game online, dan kesehatan mental peserta didik.

Homogenitas variansi adalah asumsi penting dalam analisis regresi, yang memastikan bahwa variansi dari residual adalah konsisten di seluruh rentang variabel independen. Dengan nilai r.hitung yang lebih besar dari r.tabel, kita dapat mengonfirmasi bahwa variansi data di seluruh kelompok adalah seragam. Ini berarti bahwa perbedaan variansi tidak mempengaruhi hasil analisis, sehingga model regresi yang digunakan dapat dipercaya dalam menggambarkan hubungan antara perilaku bullying, game online, dan kesehatan mental peserta didik.

Nilai signifikansi F change yang kurang dari 0,05 menunjukkan bahwa model regresi yang melibatkan perilaku bullying dan game online memiliki kekuatan yang signifikan dalam menjelaskan perubahan dalam kesehatan mental peserta didik. Ini menunjukkan bahwa variabel independen dalam model (perilaku bullying dan game online) secara signifikan berkontribusi terhadap variasi dalam kesehatan mental peserta didik. Dengan hasil ini, kita dapat menyimpulkan bahwa ada hubungan yang signifikan antara kedua faktor tersebut dengan kesehatan mental, dan model yang digunakan efektif dalam menggambarkan hubungan ini.

Nilai R sebesar 0,916 mengindikasikan hubungan yang sangat kuat dan hampir sempurna antara variabel-variabel yang diteliti. Koefisien korelasi yang mendekati 1 menunjukkan bahwa hampir seluruh variasi dalam

kesehatan mental peserta didik dapat dijelaskan oleh perilaku bullying dan penggunaan game online. Hal ini menunjukkan bahwa perubahan dalam kesehatan mental peserta didik sangat berkorelasi dengan perubahan dalam perilaku bullying dan waktu yang dihabiskan untuk bermain game online. Korelasi yang sangat kuat ini menegaskan pentingnya kedua faktor tersebut dalam mempengaruhi kesehatan mental peserta didik.

Hasil dari penelitian ini mengungkapkan bahwa perilaku bullying dan penggunaan game online memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kesehatan mental peserta didik. Temuan ini memberikan wawasan mendalam tentang bagaimana kedua faktor ini memengaruhi kesejahteraan psikologis siswa, serta menyoroti kebutuhan mendesak untuk tindakan dan intervensi yang tepat. Mari kita ulas secara rinci bagaimana temuan ini berimplikasi bagi berbagai pihak terkait dan langkah-langkah yang perlu diambil untuk menangani isu-isu tersebut.

## 1. Pengaruh Perilaku Bullying terhadap Kesehatan Mental

Perilaku bullying, yang mencakup berbagai bentuk kekerasan verbal, fisik, dan sosial yang dilakukan oleh satu atau lebih individu terhadap orang lain, terbukti memiliki dampak signifikan pada kesehatan mental peserta didik. Temuan penelitian menunjukkan bahwa siswa yang mengalami bullying cenderung mengalami berbagai masalah kesehatan mental, seperti kecemasan, depresi, dan gangguan tidur. Dampak ini bisa

bersifat jangka pendek maupun jangka panjang, memengaruhi kesejahteraan psikologis dan sosial siswa.

Penelitian ini mendukung hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Ricca Novalia di Perkampungan Sosial Pingit Yogyakarta menyatakan bahwa anak-anak yang menjadi korban bullying akan mengalami berbagai dampak yang ditimbulkan dari bullying yang dialami, antara lain anak malas berangkat sekolah, anak mengalami trauma, anak tidak ingin bertemu dengan pelaku yang membully dirinya, anak ingin berpindah sekolah dipengaruhi oleh rasa ketidaknyamanan anak tersebut dalam bersosialisasi dengan teman-temannya yang lain.

Hal ini juga diperkuat dengan teori kesehatan mental yang menyatakan, orang yang mentalnya kacau tidak dapat memperoleh ketenangan hidup. Jiwa mereka sering terganggu sehingga menimbulkan stres dan konflikbatin. Hal ini menyebabkan timbulnya emosi negative sehingga ia tidak mampu mencapai kedewasaan psikis, mudah putus asa dan bahkan ingin bunuh diri (Kurniawan, 2017, p.99).

## 2. Pengaruh Penggunaan Game Online terhadap Kesehatan Mental

Penelitian ini juga menunjukkan bahwa penggunaan game online yang berlebihan berkorelasi dengan gangguan kesehatan mental di kalangan peserta didik. Penggunaan game online yang tidak terkontrol dapat mengganggu pola tidur, mengurangi aktivitas fisik, dan menyebabkan

isolasi sosial, yang semuanya berkontribusi pada masalah kesehatan mental seperti kecemasan dan depresi

Bermain game online yang berlebihan dapat memiliki sejumlah dampak negatif yang signifikan, termasuk penurunan kesehatan fisik yang dapat terjadi akibat kurangnya aktivitas fisik dan masalah kesehatan yang terkait dengan postur tubuh yang buruk. Selain itu, sering terpapar game online dapat menyebabkan gangguan mental seperti kecemasan dan depresi, serta menghambat proses perkembangan sosial dan emosional peserta didik. Dampak lainnya adalah penurunan prestasi akademik, yang seringkali disebabkan oleh kurangnya fokus dan waktu yang dihabiskan untuk kegiatan belajar. Terakhir, ketergantungan pada game online dapat mengakibatkan kesulitan dalam berinteraksi dengan orang sekitar, karena peserta didik mungkin mengalami isolasi sosial dan kesulitan dalam membangun hubungan interpersonal yang sehat (Kurniawan, 2017, p.99).

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Amran et al., 2020) yang berjudul "Kecanduan Game Online Mobile Legends Dan Emosi Siswa SMA N 3 Batusangkar" game online yang paling digemari, populer dan paling banyak di kalangan remaja. Game inilah yang sering dimainkan oleh siswa secara berkelompok untuk memenangkan tantangan yang ada pada game tersebut. Untuk mencapai kemenangan yang diinginkan dibutuhkan dorongan agar tujuan tersebut tercapai. Emosi yang dipengaruhi yaitu emosi positif dan emosi negatif, emosi positifnya yaitu anak yang bermain game online Mobile Legends bisa menimbulkan rasa

senang dalam dirinya, gembira saat bisa memenangkan tantangan yang ada pada game online dan juga dapat menghilangkan strees dari konflik keluarga dan sekolah yang dihadapi oleh siswa. Siswa yang kecanduan bermain game online akan sering marah dan kesal karena mengalami kekalahan atau kegagalan dalam memenangkan tantangan pada game yang ia mainkan yang berpengaruh pada turunnya rank (pangkat/level permainan).

Berdasarkan temuan penelitian, program intervensi yang berfokus pada pengurangan perilaku bullying dan pengelolaan waktu bermain game online dapat sangat bermanfaat dalam meningkatkan kesehatan mental peserta didik. Beberapa rekomendasi untuk program intervensi meliputi:

1. Program Pendidikan dan Pelatihan

Mengembangkan program pendidikan dan pelatihan untuk siswa, guru, dan orang tua yang mengedukasi tentang dampak bullying dan penggunaan game online serta memberikan keterampilan untuk mengatasi masalah ini.

2. Dukungan Psikologis

Menyediakan layanan dukungan psikologis dan konseling di sekolah untuk membantu siswa yang terkena dampak bullying atau masalah kesehatan mental terkait penggunaan game online.

3. Kampanye Kesadaran

Melakukan kampanye kesadaran di sekolah dan komunitas untuk meningkatkan pemahaman tentang isu-isu terkait bullying dan penggunaan game online, serta mendorong perubahan perilaku yang positif.

#### 4. Pemantauan dan Evaluasi

Memantau dan mengevaluasi efektivitas program intervensi secara berkala untuk memastikan bahwa mereka mencapai tujuan yang diinginkan dan melakukan penyesuaian jika diperlukan.

### C. Keterbatasan penelitian

Penelitian ini menggunakan desain korelasional, yang hanya dapat menunjukkan adanya hubungan antara variabel tanpa dapat menetapkan hubungan sebab-akibat. Oleh karena itu, meskipun ditemukan adanya hubungan signifikan antara perilaku bullying, game online, dan kesehatan mental, tidak dapat disimpulkan secara pasti bahwa salah satu variabel menyebabkan yang lain. Penelitian lebih lanjut dengan desain eksperimental atau longitudinal diperlukan untuk mengeksplorasi hubungan sebab-akibat.

## **BAB V**

### **SIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Simpulan**

Penelitian ini mengungkapkan bahwa perilaku bullying dan penggunaan game online memiliki pengaruh signifikan terhadap kesehatan mental peserta didik. Temuan menunjukkan adanya hubungan yang kuat antara kedua faktor tersebut dengan kesehatan mental, yang berimplikasi pada penurunan kesejahteraan psikologis siswa. Perilaku bullying dapat menyebabkan berbagai masalah kesehatan mental, seperti kecemasan, depresi, dan gangguan tidur, sedangkan penggunaan game online yang berlebihan dapat mengganggu kesehatan fisik, menghambat proses perkembangan sosial, menurunkan prestasi akademik, dan menyulitkan interaksi sosial dengan orang sekitar.

Asumsi normalitas residual yang dipenuhi dalam analisis regresi menunjukkan bahwa model yang digunakan dalam penelitian ini valid dan dapat diandalkan. Model ini secara signifikan menjelaskan variasi dalam kesehatan mental peserta didik, dengan nilai koefisien korelasi yang sangat tinggi menunjukkan hubungan yang hampir sempurna antara perilaku bullying, penggunaan game online, dan kesehatan mental.

#### **B. Implikasi**

Implikasi dari penelitian ini menekankan kebutuhan mendesak untuk tindakan kolektif dari sekolah, orang tua, pembuat kebijakan, dan peneliti

dalam menangani isu-isu terkait bullying dan penggunaan game online. Dengan menerapkan rekomendasi yang diberikan, diharapkan dapat mengurangi dampak negatif dan meningkatkan kesehatan mental peserta didik secara keseluruhan. Pendekatan yang berfokus pada pencegahan, dukungan, dan edukasi akan membantu menciptakan lingkungan yang lebih sehat dan mendukung perkembangan positif bagi semua siswa.

### C. Saran

#### A. Untuk Pihak Sekolah:

##### 1. Pengembangan Program Anti-Bullying

Sekolah perlu mengimplementasikan dan menguatkan program-program anti-bullying yang mencakup pelatihan bagi staf, penyuluhan bagi siswa, dan kebijakan yang jelas mengenai penanganan kasus bullying. Program-program ini harus dirancang untuk menciptakan lingkungan yang aman dan mendukung serta mengajarkan keterampilan sosial dan empati.

##### 2. Dukungan Psikologis

Menyediakan layanan konseling dan dukungan emosional bagi siswa yang menjadi korban bullying atau yang mengalami dampak negatif dari penggunaan game online. Dukungan ini penting untuk membantu siswa mengatasi masalah kesehatan mental dan mengembalikan kesejahteraan psikologis mereka.

##### 3. Edukasi dan Kesadaran

Mengadakan program edukasi untuk siswa mengenai dampak negatif dari perilaku bullying dan penggunaan game online, serta mengajarkan

keterampilan resolusi konflik dan cara-cara sehat untuk berinteraksi dengan orang lain.

B. Untuk Orang Tua:

1. Pengaturan Waktu Game Online

Orang tua harus aktif mengatur dan membatasi waktu yang dihabiskan anak-anak mereka untuk bermain game online. Menerapkan batas waktu yang konsisten dan memantau penggunaan media digital dapat mengurangi dampak negatif dari game online.

2. Fasilitasi Kegiatan Alternatif

Mendorong anak-anak untuk berpartisipasi dalam kegiatan yang mendukung perkembangan fisik dan sosial, seperti olahraga, seni, atau aktivitas kelompok. Kegiatan ini dapat mengurangi ketergantungan pada game online dan memperbaiki kesejahteraan mental.

3. Pendidikan untuk Orang Tua

Meningkatkan kesadaran orang tua tentang efek negatif dari game online dan bullying melalui seminar, workshop, atau materi edukasi. Hal ini akan membantu mereka dalam mengelola dan memantau perilaku anak-anak dengan lebih efektif.

## DAFTAR PUSTAKA

- A'yun, W. Q. N., & Achmad, M. M. (2018). the Relationship Between the Perception of Authoritarian Parenting With Bullying Intentions in Psychology Students of 2018 Diponegoro University. *Jurnal Empati*, 7(4), 80–84.
- Adinar Fatimatuzzahro, M. N. S. (2017). EFEKTIVITAS TERAPI EMPATI UNTUK MENURUNKAN PERILAKU BULLYING PADA ANAK USIA SEKOLAH DASAR. *Jurnal Empati*, 7, 362–378.
- Akbar, E. (2020). *Metode Belajar Anak Usia Dini*. Kencana.
- Alfiah, U. N. (2019). The Identification of Bullying Causative Factors. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(1), 795. <http://jogja.tribunnews.com>
- Alifian, N., & Muliasari. (2019). *DAMPAK PERILAKU BULLYING TERHADAP KESEHATAN MENTAL ANAK (STUDI KASUS DI MI MA'ARIF CEKOK BABADAN PONOROGO)*. November.
- Amada, M. R. (2021). Uji Hipotesis. *Universitas Mercu Buana*.
- Amin, A. F. (2017). Hasil Belajar Passing Bawah Bola Voli Gaya Mengajar Komando dan Resiprokal Siswa Kelas IX di SMP Negeri 9 Yogyakarta. In *Вестник Росздравнадзора* (Vol. 4). Skripsi.
- Ayun, Q. (2017). Pola Asuh Orang Tua dan Metode Pengasuhan dalam Membentuk Kepribadian Anak. *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, 5(1), 102. <https://doi.org/10.21043/thufula.v5i1.2421>
- Azwar, K., & Mailindawati, M. (2020). Dampak Esport Games Terhadap Tingkat Emosional Dan Prestasi Belajar Remaja Di Kota Lhokseumawe Provinsi Aceh Tahun 2020. *Visipena*, 11(2), 255–265. <https://doi.org/10.46244/visipena.v11i2.1208>
- Bulu, Y., Maemunah, N., & Sulasmini. (2019). Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perilaku Bullying pada Remaja Awal. *Nursing News*, 4(1), 54–66.

<https://publikasi.unitri.ac.id/index.php/fikes/article/download/1473/1047>

Desi, D. D., Jacob, M. Y., & Pilakoannu, R. T. (2020). Status Kesehatan Mental Dan Program Kesehatan Mental Anak Sekolah Dasar Di Halmahera Utara. *Jurnal Keperawatan Muhammadiyah*, 5(1), 1–7.  
<https://doi.org/10.30651/jkm.v5i1.3670>

Desrinelti, D., Neviyarni, N., & Murni, I. (2021). Perkembangan siswa sekolah dasar: tinjauan dari aspek bahasa. *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)*, 6(1), 105. <https://doi.org/10.29210/3003910000>

Devita, Y. (2020). Hubungan Pola Asuh Orang Tua Dengan Masalah Mental Emosional Remaja. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 20(2), 503.  
<https://doi.org/10.33087/jiubj.v20i2.967>

Dr. Rahmat Hidayat, M. (2016). *Ilmu Pendidikan Islam*.

Emria Fitri, Lira Erwinda, D. (2018). Konsep Adiksi Game Online dan Dampaknya Terhadap Masalah Mental Emosional Remaja Serta Peran Bimbingan dan Konseling. *Jurnal Konseling Dan Pendidikan*, 4, 213.

Endang Pratiwi, dan A. N. (2020). Dasar-Dasar Pendidikan Jasmani Untuk Guru Sekolah Dasar. In *Riyadho : Jurnal Pendidikan Olahraga*.  
[http://eprints.uniska-bjm.ac.id/5823/1/B5\\_DASAR\\_PENDIDIKAN\\_JASMANI\\_GURU\\_SD-1.pdf](http://eprints.uniska-bjm.ac.id/5823/1/B5_DASAR_PENDIDIKAN_JASMANI_GURU_SD-1.pdf)

Faizah, F., & Amna, Z. (2017). bullying dan kesehatan mental pada remaja SMA di Banda Aceh. *Maret*, 3(1), 77.

Fakhriani, D. F. (2019). Kesehatan Mental. In *Early Childhood Education Journal* (Issue November 2019). <https://www.who.int/news-room/factsheets/detail/mental-health-strengthening-ourresponse%0Ahttp://digilib.uinsby.ac.id/918/10/Daftar Pustaka.pdf>

Fariha, M. (2023). *RUMAH DI MASA NEW NORMAL PADA TK NEGERI BINTARO JAKARTA SELATAN Skripsi PROGRAM STUDI PENDIDIKAN*

## *ISLAM ANAK USIA DINI.*

- Fatimah, Z. dan S. (2019). *Kesehatan dan Mental dan Kebahagiaan : Tinjauan Psikologi Islam* Zulkarnain Abstrak. 10(1), 18–38.
- Fetty Rahmawaty, Ribka Pebriani Silalahi, Berthiana T, B. M. (2022). Faktor Yang Mempengaruhi Kesehatan Mental Pada Remaja. *Jurnal Surya Medika*, 8 (3), 276–281.
- Firmansyah. (2017). Pemikiran kesehatan mental islami dalam pendidikan islam. *Analytica Islamica*, 6(1), 21–34.
- Florensa, F., Hidayah, N., Sari, L., Yousrihatin, F., & Litaqia, W. (2023). Gambaran Kesehatan Mental Emosional Remaja. *Jurnal Kesehatan*, 12(1), 112–117. <https://doi.org/10.46815/jk.v12i1.125>
- Friskawati, G. F., & Sobarna, A. (2019). Faktor Internal Pencapaian Hasil Belajar Pendidikan Jasmani pada Siswa SMK. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 18(3), 327–335. <https://doi.org/10.17509/jpp.v18i3.15004>
- Herwina, I. dan. (2018). *Penguatan Pendidikan Karakter Perspektif Islam Dalam Era Millenial IR 4.0*. 21–42.
- Ja'far, S. (2016). Struktur Kepribadian Manusia Perspektif Psikologi Dan Filsafat. *Psypathic : Jurnal Ilmiah Psikologi*, 2(2), 209–221. <https://doi.org/10.15575/psy.v2i2.461>
- Kautsar. (2019). Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Akademik Peserta Didik di Man 2 Aceh Besar. In *Aγαη* (Vol. 8, Issue 5).
- Kusuma, M. P. (2016). PERILAKU SCHOOL BULLYING PADA SISWA SEKOLAH DASAR NEGERI DELEGAN 2, DINGINAN, SUMBERHARJO, PRAMBANAN, SLEMAN, YOGYAKARTA. *Skripsi*.
- Lestari, A. D., & Wimbarti, S. (2021). Hubungan Antara Kecenderungan Adiksi Game Online Dan Kesehatan Mental Siswa Dengan Kualitas Pertemanan Sebagai Variabel Moderator. *Jurnal Psikologi Insight*, 5(1), 46–62.

<https://doi.org/10.17509/insight.v5i1.34250>

Lubis, I. S. (2020). Semiotik Sosial Yang Terkandung Dalam Tradisi Martahi Karejo Masyarakat Angkola. *Vernacular: Linguistics, Literature, Communication and Culture Journal*, 1(I), 23–28.  
<https://doi.org/10.35447/vernacular.v1ii.130>

LUSIANA, V. (2023). Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Kesehatan Mental Siswa Sma Nfbs Lembang. *HEALTHY : Jurnal Inovasi Riset Ilmu Kesehatan*, 2(1), 29–41. <https://doi.org/10.51878/healthy.v2i1.2107>

Marsanda Claudia Parameswara, T. L. (2021). Pengaruh Game Online Terhadap Perkembangan Emosi dan Sosial Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 5, 1473–1481.

Mei, A., Pujiastuti, P., & Mustadi, A. (2023). PERISKOP (Jurnal Sains dan Ilmu Pendidikan) PENGARUH BULLYING TERHADAP KESEHATAN MENTAL SISWA SEKOLAH DASAR. *PERISKOP (Jurnal Sains Dan Ilmu Pendidikan)*, 4(1), 16–23.

Misnawati, M. (2016). Hubungan Kecerdasan Emosi Dengan Kecanduan Game Online Pada Siswa-Siswi. *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 4(2), 217–223. <https://doi.org/10.30872/psikoborneo.v4i2.4004>

Mustafa, P. S., & Dwiyogo, W. D. (2020). Kurikulum Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan di Indonesia Abad 21. *JARTIKA Jurnal Riset Teknologi Dan Inovasi Pendidikan*, 3(2), 422–438.  
<https://doi.org/10.36765/jartika.v3i2.268>

Nabilah. (2022). Bentuk Bullying Dan Cara Mengatasi Masalah Bullying Di Sekolah Dasar. *Jurnal Multidisipliner Kapalamada*, 1(04 Desember), 496–504.<https://azramediaindonesia.azramediaindonesia.com/index.php/Kapalamada/article/view/400>

Nada Bikriyah. (2020). Pengaruh Media Sosial Terhadap Kesehatan Mental Peserta Didik Di SMPN 166 Jakarta. *Jurnal Psikologi Dan Konseling West*

- ..., 1(01), 19–30.<https://wnj.westscience-press.com/index.php/jpkws/article/view/180%0A><https://wnj.westscience-press.com/index.php/jpkws/article/download/180/88>
- Novalia, R. (2016). Dampak Bullying Terhadap Kondisi Psikososial Anak Di Perkampungan Sosial Pinggit. *Skripsi*, 2016.
- Nurlelah, & Syarifah Gustiawati Mukri. (2019). Dampak Bullying Terhadap Kesehatan Mental Santri. *Journal of Islamic Education*, 3(1), 72–86.
- Nurnitasari, F., & Haromaini, A. (2022). Pengaruh Temperamen Buruk Orang Tua Terhadap Kesehatan Mental Peserta Didik Pada Masa Pandemi Covid 19 Kelas Xi Di Sma Al-Layyinah Kampung Cijengir Kecamatan Curug Kabupaten Tangerang. *Jurnal Kajian Agama Hukum Dan Pendidikan Islam (KAHPI)*, 3(2), 145. <https://doi.org/10.32493/kahpi.v3i2.p145-156.17557>
- Paula, V., Sibuea, R. O. br, Lebdawicaksaputri, K., & Kasenda, E. (2022). Edukasi Pencegahan Tindakan Bullying Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Pustaka Mitra (Pusat Akses Kajian Mengabdi Terhadap Masyarakat)*, 2(2), 131–134. <https://doi.org/10.55382/jurnalpstakamitra.v2i2.204>
- Prasetyo, ahmad baliyo eko. (2011). Bullying disekolah dan dampak bagi masa depan anak. *Journal Pendidikan Islam*, 4(1), 19–26.
- Pritta Yunitasari, Hernawan Isnugroho, E. T. S. (2021). Dampak Bullying Di Sekolah Terhadap Kesehatan Mental Remaja. *Jurnal Keperawatan*, 382.
- Purnaningtias, F., Aika, N., Al farisi, M. S., Sucipto, A., & Putri, Z. M. B. (2020). Analisis Peran Pendidikan Moral Untuk Mengurangi Aksi Bully Di Sekolah Dasar. *Autentik: Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar*, 4(1), 42–49. <https://doi.org/10.36379/autentik.v4i1.51>
- Puspita, S. M. (2019). SELING Jurnal Program Studi PGRA KEMAMPUAN MENGELOLA EMOSI SEBAGAI DASAR KESEHATAN MENTAL ANAK USIA DINI. *Jurnal Program Studi*, 5, 82–92.

- Rahayu, T. . (2013). *Strategi Pembelajaran Pendidikan Jasmani Implementasi pada Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan*. Alfabeta.
- Rahmawati, I. (2023). *Kesehatan Mental Siswa Korban Perilaku Bullying*.
- Rahmawati, S. W. (2016). Peran Iklim Sekolah terhadap Perundungan. *Jurnal Psikologi*, 43(2), 154. <https://doi.org/10.22146/jpsi.12480>
- Revandi Imana Taqwim, M.E Winarno, R. (2022). Tata Laksana Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(1), 53–59. <https://doi.org/10.37311/jhsj.v4i1.13601>
- Risha Desiana Suhendar. (2018). FAKTOR-FAKTOR PENYEBAB PERILAKU BULLYING SISWA DI SMK TRIGUNA UTAMA CIPUTAT TANGERANG SELATAN Oleh: RISHA DESIANA SUHENDAR NIM :1113054100056. *Skripsi*, 149.
- Rismayanti, M. A. (2022). Pengaruh Tindakan Bullying Terhadap Perkembangan Mental Anak Kelas V Sekolah Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. *Skripsi*, 1–111.
- Royan, A. N. (2023). *Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Mental Emosional Pada Remaja Di Desa Buluh Rampai Kecamatan Seberida kabupaten*<http://repository.uinsuska.ac.id/65865/><http://repository.uin-suska.ac.id/65865/2/SKRIPSI A'LA NUR ROYAN.pdf>
- SA'DIYAH, I. H. (2022). *Pengaruh Game Online Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Syekh Nurjati Cirebon Tahun 2022 M / 1443 H Pengaruh Game Online*.
- Sabani, F. (2019). Perkembangan Anak - Anak Selama Masa Sekolah Dasar (6 - 7 Tahun). *Didakta: Jurnal Kependidikan*, 8(2), 89–100.
- Safitri, D., Sari, W. P., & Sary, M. P. (2019). Character Building Development Activities To Prevent Bullying Among Elementary School Students

- [Kegiatan Pengembangan Pendidikan Karakter Untuk Mencegah Bullying Di Kalangan Anak-Anak Sekolah Dasar]. *Proceeding of Community Development*, 2, 30. <https://doi.org/10.30874/comdev.2018.68>
- Sari, E. P. (2017). Faktor Yang Mempengaruhi Bullying Pada Anak Usia Sekolah Di Sekolah Dasar Kecamatan Syiah Kuala Banda Aceh. *Idea Nursing Journal*, 8(3), 1–10.
- Satalina, D. (2014). KECENDERUNGAN PERILAKU CYBERBULLYING DITINJAU DARI TIPE KEPRIBADIAN EKSTROVERT DAN INTROVERT. *Jurnal Ilmiah Psikologi Terapan*, 02 (02)(1), 294–210.
- Sepriadi, S.Si., M. P. (2020). *Model Permainan Bagi Kebugaran Jasmani Siswa Sekolah Dasar*.
- Sianturi, R. (2022). Uji homogenitas sebagai syarat pengujian analisis. *Jurnal Pendidikan, Sains Sosial, Dan Agama*, 8(1), 386–397. <https://doi.org/10.53565/pssa.v8i1.507>
- Siyoto, S., & Sodik, A. (2015). *Dasar Metodelogi Penelitian*. Literasi Media Publishing.
- Slonje, R & Smith, P. . (2008). Cyberbullying: Another main type of bullying? *Scandinavian Journal Of Psychology*, 49, 147–154.
- Suci Afiani, A., Zinat Achmad, I., Gustiawati, R., & Bayu Mahardhika, D. (2022). Pengaruh Game Online Mobile Legend Terhadap Kesehatan Mental Peserta Didik. *Jurnal Porkes*, 5(2), 391–405. <https://doi.org/10.29408/porkes.v5i2.6110>
- Sudjana. (2007). *Media Pengajaran*. Sinar Baru Algasindo.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R & D*. CV Alfabeta.
- Sujana, I. W. C. (2019). Fungsi Dan Tujuan Pendidikan Indonesia. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 29. <https://doi.org/10.25078/aw.v4i1.927>
- Surilena. (2016). Perilaku Bullying (Perundungan) pada Anak dan Remaja.

- Cermin Dunia Kedokteran*, 43(1), 35–38.
- Suryobroto, A. S. (2004). *Diktat Mata Kuliah Sarana dan Prasarana Pendidikan Jasmani*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Susilawati. (2017). Kesehatan Mental Menurut Zakiah Daradjat. In *UIN Raden Intan Lampung*.
- Tamba, P. M. (2016). Realisasi Pemenuhan Hak Anak Yang Diatur Dalam Konstitusi Terhadap Anak Yang Berkonflik Dengan Hukum Dalam Proses Pemidanaan. *Jurnal Fakultas Hukum Universitas Atma Jaya Yogyakarta*, 1–4. <http://e-journal.uajy.ac.id/10659/1/JurnalHK11025.pdf>
- Tirmidziani, A., Farida, N. S., Lestari, R. F., Trianita, R., Khoerunnisa, S., & Khomaeny, E. F. F. (2018). Upaya Menghindari Bullying Pada Anak Usia Dini Melalui Parenting. *Early Childhood : Jurnal Pendidikan*, 2(1), 59–65. <https://doi.org/10.35568/earlychildhood.v2i1.239>
- Tobing, J., & Lestari, T. (2021). Pengaruh Mental Anak Terhadap Terjadinya Peristiwa Bullying. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1882–1889.
- Usman, I. (2013). Kepribadian, Komunikasi, Kelompok Teman Sebaya, Iklim Sekolah Dan Perilaku Bullying. *HUMANITAS: Indonesian Psychological Journal*, 10(1), 49. <https://doi.org/10.26555/humanitas.v10i1.328>
- Veit, C. T., & Ware, J. E. (1983). The structure of psychological distress and well-being in general populations. *Journal of Consulting and Clinical Psychology*, 51(5), 730–742. <https://doi.org/10.1037/0022-006X.51.5.730>
- Vindhian Ningtyas, P., & Sumarsono, R. B. (2023). Upaya Mengurangi Bullying Anak Usia Sekolah Dasar Melalui Kegiatan Sosialisasi. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(2), 104–108. <https://ejournal.unwaha.ac.id/index.php/abdimaspen/article/view/3706/1733>
- Wiyani, A. &. (2012). *Save Our Chirdren From School Bullying*. Ar-Ruzz Media.
- Yus, A. (2012). *Model Pendidikan Anak Usia Dini*. Kencana.

Yuyarti. (2018). Mengatasi Bullying Melalui Pendidikan Karakter. *Jurnal Kreatif*, 9(1), 52–57.

Zaki, M. (2014). *Perlindungan Anak Dalam Persepektif Islam*. 6(2), 1–15.

# **LAMPIRAN**

## Lampiran 1. Surat Pernyataan Validasi Instrumen Penelitian Tugas Akhir

### SURAT PERNYATAAN VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN TUGAS AKHIR

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Riky Dwihandaka, S.Pd.Kor., M.Or.

NIP : 198211292015041001

Departemen : Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar

Menyatakan bahwa instrumen penelitian TA atas nama mahasiswa:

Nama : Yoga Arya Wijaya

NIM : 20604221021

Program Studi : Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar

Judul : Hubungan *Bullying* Dan Aktivitas Bermain *Game Online*

Terhadap Kesehatan Mental Siswa Kelas V SDN Tamansari I

Tahun Pelajaran 2023/2024

Setelah dilakukan kajian atas instrument penelitian TA tersebut dapat dinyatakan:

- Layak digunakan untuk penelitian
- Layak digunakan dengan revisi
- Tidak layak digunakan untuk penelitian yang bersangkutan

Dengan catatan dan saran/perbaikan sebagaimana terlampir.

Demikian agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 10 Juli 2024

Validator,

Riky Dwihandaka, S.Pd.Kor., M.Or.  
NIP. 198211292015041001

Catatan:

- Beri tanda (✓)

Lampiran 2. Surat Izin Penelitian untuk Kepala Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,  
RISET, DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN**  
Alamat : Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281  
Telepon (0274) 586168, ext. 560, 557, 0274-550826, Fax 0274-513092  
Laman: fik.uny.ac.id E-mail: humas\_fik@uny.ac.id

---

Nomor : B/1147/UN34.16/PT.01.04/2024 16 Juli 2024  
Lamp. : 1 Bendel Proposal  
Hal : Izin Penelitian

**Yth . Kepala Dinas Pendidikan Pemuda Dan Olahraga Kota Yogyakarta  
Jl. Hayam Wuruk No.11, Tegal Panggung, Kec. Danurejan, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa  
Yogyakarta 55212**

Kami sampaikan dengan hormat, bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama	:	Yoga Arya Wijaya
NIM	:	20604221021
Program Studi	:	Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar - S1
Tujuan	:	Memohon izin mencari data untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS)
Judul Tugas Akhir	:	Hubungan Bullying Dan Aktivitas Bermain Game Online Terhadap Kesehatan Mental Siswa Kelas V SDN Tamansari 1 Tahun Pelajaran 2023/2024
Waktu Penelitian	:	18 - 24 Juli 2024

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon dengan hormat Bapak/Ibu berkenan memberi izin dan bantuan seperlunya.  
Demikian atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terima kasih.

Dekan,



Dr. Hedi Ardiyanto Hermawan, S.Pd., M.Or.  
NIP 19770218 200801 1 002

Tembusan :  
1. Kepala Layanan Administrasi Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan;  
2. Mahasiswa yang bersangkutan.

### Lampiran 3. Surat Izin Penelitian untuk Kepala Sekolah SD Negeri Tamansari 1



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,  
RISET, DAN TEKNOLOGI**  
**UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**  
**FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN**  
Alamat : Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281  
Telepon (0274) 586168, ext. 560, 557, 0274-550826, Fax. 0274-513092  
Laman: fik.uny.ac.id E-mail: humas\_fik@uny.ac.id

Nomor : B/1147/UN34.16/PT.01.04/2024

16 Juli 2024

Lamp. : 1 Bendel Proposal

Hal : Izin Penelitian

**Yth . Kepala Sekolah SD Negeri Tamansari I  
Jl. Kapten Piere Tendean No.43, Wirobrajan, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta  
55252**

Kami sampaikan dengan hormat, bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama	:	Yoga Arya Wijaya
NIM	:	20604221021
Program Studi	:	Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar - S1
Tujuan	:	Memohon izin mencari data untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS)
Judul Tugas Akhir	:	Hubungan Bullying Dan Aktivitas Bermain Game Online Terhadap Kesehatan Mental Siswa Kelas V SDN Tamansari I Tahun Pelajaran 2023/2024
Waktu Penelitian	:	18 - 24 Juli 2024

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon dengan hormat Bapak/Ibu berkenan memberi izin dan bantuan seperlunya.

Demikian atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terima kasih.



Dr. Hedi Ardiyanto Hermawan, S.Pd., M.Or.

Tembusan :  
1. Kepala Layanan Administrasi Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan; NIP 19770218 200801 1 002  
2. Mahasiswa yang bersangkutan.



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,  
RISET, DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN  
Alamat : Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281  
Telepon (0274) 586168, ext. 560, 557, 0274-550826, Fax 0274-513092  
Laman: fik.uny.ac.id E-mail: humas\_fik@uny.ac.id

Nomor : B/1147/UN34.16/PT.01.04/2024

16 Juli 2024

Lamp. : 1 Bendel Proposal

Hal : Izin Penelitian

Yth . Kepala Dinas Pendidikan Pemuda Dan Olahraga Kota Yogyakarta  
Jl. Hayam Wuruk No.11, Tegal Panggung, Kec. Danurejan, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa  
Yogyakarta 55212

Kami sampaikan dengan hormat, bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Yoga Arya Wijaya  
NIM : 20604221021  
Program Studi : Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar - SI  
Tujuan : Memohon izin mencari data untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS)  
Judul Tugas Akhir : Hubungan Bullying Dan Aktivitas Bermain Game Online Terhadap Kesehatan Mental Siswa Kelas V SDN Tamansari I Tahun Pelajaran 2023/2024  
Waktu Penelitian : 18 - 24 Juli 2024

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon dengan hormat Bapak/Ibu berkenan memberi izin dan bantuan seperlunya.

Demikian atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terima kasih.

Dekan,



Dr. Hedi Ardiyanto Hermawan, S.Pd., M.Or.  
NIP 19770218 200801 1 002

Tembusan :

1. Kepala Layanan Administrasi Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan;
2. Mahasiswa yang bersangkutan.

#### Lampiran 4. Surat Izin Penelitian dari Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga



#### PEMERINTAH KOTA YOGYAKARTA DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAHRAGA

Yogyakarta  
Dinas Pendidikan, Pemuda dan Olahraga

Jl. Hayam Wuruk No. 11 Yogyakarta Kode Pos. 56121 Telp. (0274) 512956, 563078, 515665, 562682  
Fax (0274) 512956  
EMAIL: [dindispora@jogjakota.go.id](mailto:dindispora@jogjakota.go.id)  
HOTLINE SMS: 08122780001 HOTLINE EMAIL: [upik@jogjakota.go.id](mailto:upik@jogjakota.go.id)  
WEBSITE: [www.jogjakota.go.id](http://www.jogjakota.go.id)

Nomor : 000.9/7336  
Sifat : Biasa  
Lampiran : 1 Bendel  
Hal : Izin Penelitian

Yogyakarta, 18 Juli 2024

Kepada  
Yth. Dekan FIKK - UNY

di  
Yogyakarta

Berdasarkan surat:

Dari : Universitas Negeri Yogyakarta  
Nomor : B/1147/UN34.16/PT.01.04/2024  
Tanggal : 16 Juli 2024  
Hal : Izin Penelitian

Setelah mempelajari surat permohonan yang diajukan, maka dapat kami berikan izin penelitian kepada:

Nama : Yoga Arya Wijaya  
NIM : 20604221021  
Prodi : Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar - SI  
Judul Tugas : Hubungan Bullying dan Aktivitas Bermain Game Online Terhadap Kesehatan Mental Siswa Kelas V SDN Tamansari I Tahun Pelajaran 2023/2024  
Akhir :  
Waktu Penelitian : 18 s.d. 24 Juli 2024  
Narahubung : 085236593193.

Setelah penelitian selesai dilaksanakan, mahasiswa segera melapor ke Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga Kota Yogyakarta.

Atas perhatian dan kerja sama Bapak/Ibu, kami sampaikan terima kasih.



Tembusan:

1. Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga
2. SD Negeri Tamansari I
3. Kurikulum Bidang Pembinaan SD



SEGORO AMARTO  
SEMANGAT GOTONG ROYONG AGAME MAJUNE NGAYOGYOKARTO  
KEMANDIRIAN – KEDISIPLINAN – KEPEDULIAN- KEBERSAMAAN

## Lampiran 5. Lembar Kuesioner Siswa

Maudy

Isilah pertanyaan di bawah ini sesuai dengan pilihan anda:

No	Pertanyaan	Jawaban				
		TS	KS	CS	S	SS
1.	Saya pernah memukul teman	✓				
2.	Saya pernah menendang teman	✓				
3.	Saya pernah mencubit teman		✓			
4.	Saya pernah mendorong teman ketika saya kesal	✓				
5.	Saya pernah menganggil teman saya dengan nama orang tuanya	✓				
6.	Saya pernah menghina teman dengan kata kasar	✓				
7.	Saya suka mengejek teman		✓			
8.	Saya pernah meludahi teman	✓				
9.	Saya pernah merusak barang milik teman		✓			
10.	Saya pernah menyepelekan teman	✓				
11.	Saya tidak suka bermain game online	✓				
12.	Saya selalu merasa kesepian jika tidak bermain game online		✓			
13.	Saya menghabiskan kurang dari 2 jam untuk bermain game online			✓		
14.	Saya menghabiskan lebih dari 2 jam untuk bermain game online				✓	
15.	Saya bermain game online hingga larut malam				✓	
16.	Saya bermain game online hanya sekali dalam sehari		✓			
17.	Saya bermain game online lebih dari sekali dalam sehari				✓	
18.	Saya tidak pernah merasa kesal ketika kalah dalam bermain game online		✓			
19.	Saya selalu merasa kesal ketika kalah dalam bermain game online		✓			
20.	Saya lebih suka bermain game online dibanding bermain atau berbincang dengan teman	✓				
21.	Saya sering merasa cemas	✓	✓			
22.	Saya selalu memikirkan hal yang membuat saya takut	✓				
23.	Setiap hari saya merasa ingin menangis	✓				
24.	Saya sulit untuk tidur pada malam hari			✓		
25.	Saya merasa bahagia dalam menjalani kehidupan ini		✓			
26.	Saya selalu bersyukur dengan pemberian tuhan				✓	
27.	Saya sulit mengendalikan kemarahan saya		✓			
28.	Saya sering merasa putus asa		✓			
29.	Saya memiliki banyak ketakutan			✓		
30.	Saya memiliki emosi yang tidak terkendali ketika menghadapi masalah				✓	

Keterangan jawaban kuesioner:

- 1. Tidak Setuju (TS) bobot nilai = 1
- 2. Kurang Setuju (KS) bobot nilai = 2
- 3. Cukup Setuju (CS) bobot nilai = 3
- 4. Setuju (S) bobot nilai = 4
- 5. Sangat Setuju (SS) bobot nilai = 5

## Lampiran 6. Data Penelitian

No	Jawaban Responden																													
1	2	2	3	4	1	1	4	1	2	2	2	4	3	4	2	1	3	2	2	2	3	1	2	4	5	1	4	3	1	1
2	2	1	1	2	1	2	1	2	2	1	3	1	3	1	2	3	1	3	1	1	1	3	1	3	3	1	2	2	5	1
3	3	2	4	2	1	1	2	1	2	2	1	4	1	3	1	4	1	2	3	1	3	2	1	4	2	5	2	2	2	5
4	4	3	2	3	2	1	2	1	2	1	5	5	5	1	1	2	1	5	1	5	3	4	4	5	5	5	5	2	5	3
5	2	1	1	2	1	2	1	2	1	2	1	3	1	3	1	2	3	1	1	1	1	3	1	3	3	1	2	2	5	1
6	2	4	2	1	1	2	1	2	2	1	4	1	3	1	4	1	2	3	1	3	2	1	4	2	5	2	2	2	5	4
7	4	3	2	3	2	1	2	1	2	1	5	5	5	1	1	2	1	5	1	5	3	4	4	5	5	5	5	2	5	3
8	4	3	2	3	2	1	2	1	2	1	5	5	5	1	1	2	1	5	1	5	3	4	4	5	5	5	2	5	3	
9	4	3	2	3	2	1	2	1	2	1	5	5	5	1	1	2	1	5	1	5	3	4	4	5	5	5	2	5	3	
10	4	3	2	4	2	1	2	1	3	3	2	5	2	4	5	1	5	2	3	2	3	2	2	3	2	5	3	2	2	
11	2	2	1	2	1	1	1	1	1	1	2	4	2	2	2	3	2	1	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	
12	2	1	1	2	1	2	1	2	2	1	3	1	3	1	2	3	1	3	1	1	1	3	1	3	3	1	2	2	5	1
13	4	3	2	3	2	1	2	1	2	1	5	5	5	1	1	2	1	5	1	5	3	4	4	5	5	5	2	5	3	
14	4	3	2	3	2	1	2	1	2	1	5	5	5	1	1	2	1	5	1	5	3	4	4	5	5	5	2	5	3	
15	4	1	4	4	1	1	1	1	4	1	4	4	4	1	1	4	4	1	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	
16	2	4	2	1	1	2	1	2	2	1	4	1	3	1	4	1	2	3	1	3	2	1	4	2	5	2	2	5	4	
17	2	2	1	2	1	1	1	1	1	1	2	4	2	2	2	3	2	1	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	
18	4	3	2	3	2	1	2	1	2	1	5	5	5	1	1	2	1	5	1	5	3	4	4	5	5	5	2	5	3	
19	4	3	2	3	2	1	2	1	2	1	5	5	5	1	1	2	1	5	1	5	3	4	4	5	5	5	2	5	3	
20	4	3	2	3	2	1	2	1	2	1	5	5	5	1	1	2	1	5	1	5	3	4	4	5	5	5	2	5	3	
21	2	4	2	1	1	2	1	2	2	1	4	1	3	1	4	1	2	3	1	3	2	1	4	2	5	2	2	5	5	
22	4	3	2	3	2	1	2	1	2	1	5	5	5	1	1	2	1	5	1	5	3	4	4	5	5	5	2	5	3	
23	4	3	2	3	2	1	2	1	2	1	5	5	5	1	1	2	1	5	1	5	3	4	4	5	5	5	2	5	3	
24	4	3	2	3	2	1	2	1	2	1	5	5	5	1	1	2	1	5	1	5	3	4	4	5	5	5	2	5	3	
25	2	4	2	1	1	2	1	2	2	1	4	1	3	1	4	1	2	3	1	3	2	1	4	2	5	2	2	5	4	
26	4	1	4	4	1	1	1	1	4	1	4	4	4	1	1	4	4	1	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	
27	2	2	1	2	1	1	1	1	1	1	2	4	2	2	2	3	2	1	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4		
28	4	3	2	4	2	1	2	1	3	3	2	5	2	4	5	1	5	2	3	2	3	2	2	3	2	5	3	2		
29	2	2	1	2	1	1	1	1	1	1	2	4	2	2	2	3	2	1	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4		
30	4	1	4	4	1	1	1	1	4	1	4	4	4	1	1	4	4	1	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4		
31	2	4	2	1	1	2	1	2	2	1	4	1	3	1	4	1	2	3	1	3	2	1	4	2	5	2	2	5	4	
32	4	3	2	3	2	1	2	1	2	1	5	5	5	1	1	2	1	5	1	5	3	4	4	5	5	5	2	5	3	
33	4	3	2	3	2	1	2	1	2	1	5	5	5	1	1	2	1	5	1	5	3	4	4	5	5	5	2	5	3	
34	4	3	2	3	2	1	2	1	2	1	5	5	5	1	1	2	1	5	1	5	3	4	4	5	5	5	2	5	3	
35	2	4	2	1	1	2	1	2	2	1	4	1	3	1	4	1	2	3	1	3	2	1	4	2	5	2	2	5	4	
36	4	3	2	4	2	1	2	1	3	3	2	5	2	4	5	1	5	2	3	2	3	2	2	3	2	5	3	2		
37	4	3	2	3	2	1	2	1	2	1	5	5	5	1	1	2	1	5	1	5	3	4	4	5	5	5	2	5	3	
38	4	1	4	4	1	1	1	1	4	1	4	4	4	1	1	4	4	1	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4		
39	4	3	2	3	2	1	2	1	2	1	5	5	5	1	1	2	1	5	1	5	3	4	4	5	5	5	2	5	3	
40	4	1	4	4	1	1	1	1	4	1	4	4	4	1	1	4	4	1	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4		
41	4	3	2	3	2	1	2	1	2	1	5	5	5	1	1	2	1	5	1	5	3	4	4	5	5	5	2	5	3	
42	4	1	4	4	1	1	1	1	4	1	4	4	4	1	1	4	4	1	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4		
43	2	4	2	1	1	2	1	2	2	1	4	1	3	1	4	1	2	3	1	3	2	1	4	2	5	2	2	5		
44	4	3	2	3	2	1	2	1	2	1	5	5	5	1	1	2	1	5	1	5	3	4	4	5	5	5	2	5	3	
45	4	1	4	4	1	1	1	1	4	1	4	4	4	1	1	4	4	1	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4		
46	4	3	2	3	2	1	2	1	2	1	5	5	5	1	1	2	1	5	1	5	3	4	4	5	5	5	2	5	3	
47	4	1	4	4	1	1	1	1	4	1	4	4	4	1	1	4	4	1	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4		
48	4	3	2	3	2	1	2	1	2	1	5	5	5	1	1	2	1	5	1	5	3	4	4	5	5	5	2	5	3	
49	4	3	2	3	2	1	2	1	2	1	5	5	5	1	1	2	1	5	1	5	3	4	4	5	5	5	2	5	3	
50	2	4	2	1	1	2	1	2	2	1	4	1	3	1	4	1	2	3	1	3	2	1	4	2	5	2	2	5	3	

Lampiran 7. Uji Normalitas

<b>One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test</b>		
		Unstandardized Residual
N		50
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	-264.5241444
	Std. Deviation	395.9338462
Most Extreme Differences	Absolute	.105
	Positive	.105
	Negative	-.63
Test Statistic		.359
Asymp. Sig. (2-tailed)		,835
a. Test distribution is Normal.		
b. Calculated from data.		
c. Lilliefors Significance Correction.		

Lampiran 8. Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Residual for Y	Based on Mean	2,399	5	43	0,053
	Based on Median	2,399	5	43	0,053
	Based on Median and with adjusted df	2,399	5	7,000	0,143
	Based on trimmed mean	2,399	5	43	0,053

Lampiran 9. Uji Hipotesis

Model Summary <sup>b</sup>									
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Change Statistics				
					R Square Change	F Change	df 1	df 2	Sig. F Change
1	,916 <sup>a</sup>	0,840	0,833	2,540	0,840	123,203	2	47	0,000

a. Predictors: (Constant), *GAME ONLINE, BULLYING*

b. Dependent Variable: KESEHATAN MENTAL

Lampiran 10. Dokumen Penelitian



Gambar 2. Pembagian Kuesioner



Gambar 3. Pengisian Kuesioner