

**HUBUNGAN POLA ASUH OTORITER DAN
INTENSITAS BERMAIN *GAME ONLINE*
DENGAN PERILAKU *BULLYING*
PADA REMAJA DI SEKOLAH**

NASKAH PUBLIKASI



**NURMAHALIA PUTIK
S. 300 110 011**

**PROGRAM MAGISTER SAINS PSIKOLOGI
SEKOLAH PASCASARJANA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
2014**

HUBUNGAN POLA ASUH OTORITER DAN INTENSITAS BERMAIN *GAME ONLINE* DENGAN PERILAKU *BULLYING* PADA REMAJA DI SEKOLAH

Nurmahalia Putik
Program Magister Sains Psikologi Universitas Muhammadiyah Surakarta

ABSTRAK

HUBUNGAN POLA ASUH OTORITER DAN INTENSITAS BERMAIN *GAME ONLINE* DENGAN PERILAKU *BULLYING* PADA REMAJA DI SEKOLAH

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan pola asuh otoriter dan intensitas bermain *game online* dengan perilaku *Bullying* di kalangan remaja. Subjeknya adalah siswa SMP Negeri 1 Candimulyo yang berjumlah 513 siswa dengan sampel sebanyak 100 siswa. Alat ukur yang digunakan adalah kuesioner dengan sistem penilaian Skala Likert berdasarkan ciri-ciri pola asuh otoriter yaitu: kontrol, dominasi, komunikasi, asuhan atau didikan dan disiplin. Aspek-aspek bermain *game online* terdiri dari frekuensi, lama waktu, perhatian penuh dan emosi. Kuesioner untuk perilaku bullying menggunakan aspek penindasan verbal, penindasan fisik dan penindasan psikologis. Metode analisis data menggunakan analisis regresi berganda dengan program *SPSS 17*. Hasil kesimpulan menunjukkan bahwa secara bersama-sama terdapat hubungan yang signifikan antara pola asuh otoriter dan intensitas bermain *game online* terhadap perilaku *bullying* pada siswa SMP Negeri 1 Candimulyo Kabupaten Magelang. Artinya pola asuh otoriter dan intensitas bermain *game online* akan mempengaruhi tinggi rendahnya perilaku *bullying* siswa, sehingga pola asuh otoriter dan intensitas bermain *game online* turut berperan pada kecenderungan perilaku *bullying* siswa. Sumbangan efektif yang diberikan oleh intensitas bermain *game online* lebih besar dibandingkan dengan pola asuh otoriter. Hal ini dapat disimpulkan bahwa hipotesis yang menyatakan ada hubungan pola asuh otoriter dan intensitas bermain *game online* dengan perilaku *bullying* siswa dapat diterima. Sumbangan efektif pola asuh otoriter terhadap perilaku *bullying* dapat sebesar 31,2%, sedangkan intensitas *game online* terhadap perilaku *bullying* dapat sebesar 33,6%. Sumbangan efektif variabel pola asuh otoriter dan intensitas bermain *game online* terhadap perilaku *bullying* sebesar 51,5%. Berarti masih ada 48,5% variabel lain yang berpengaruh terhadap perilaku *bullying*.

Kata Kunci : pola asuh otoriter, intensitas bermain game online, perilaku bullying

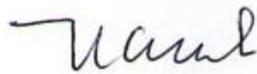
Halaman Persetujuan Naskah Publikasi

**HUBUNGAN POLA ASUH OTORITER DAN INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE
TERHADAP PERILAKU *BULLYING* PADA REMAJA DI SEKOLAH**

Disusun Oleh

**NURMAHALIA PUTIK
S. 300 110 011**

Telah disetujui oleh Pembimbing



Dr. Nanik Prihartanti, M. Si

PENDAHULUAN

Kenakalan remaja tidak hanya terjadi di kota-kota besar, kebanyakan mereka berasal dari lingkungan keluarga yang kurang memperoleh perhatian dan kasih sayang dari orangtua. Bisa jadi kedua orangtua sibuk dengan pekerjaan, kedua orangtua yang sering bertengkar, pisah ranjang dan sampai bercerai (*divorce of parent*). Usaha anak untuk memperoleh pengakuan, penerimaan, dan perhatian dari orang lain, maka seringkali remaja salah dalam melakukan tindakan-tindakan, seperti tindak *bullying*, pembunuhan, penganiayaan, pencurian, penipuan, pemerasan (pemalakan), penyalahgunaan obat (*drug/alkohol abuse*), kriminalitas, penodongan/perampokan, perusakan bis kota dengan melempari kaca-kacanya menurut Sudarsono (Dariyo, 2004).

Keluarga khususnya orangtua memegang peranan penting dalam membentuk sikap dan perilaku anak. Berbagai permasalahan dapat mempengaruhi minat anak untuk mengikuti kegiatan belajar di sekolah. Sejalan dengan itu, Astuti, (2008) menyebutkan bahwa penekanan dari sekelompok individu yang lebih kuat, lebih senior, lebih besar, terhadap individu atau bisa juga beberapa individu yang lebih lemah, lebih kecil, lebih junior, dapat berujung pada pemerasan (meminta uang atau materi), tetapi dapat juga dalam bentuk lain dengan menyuruh korban melakukan sesuatu yang sama sekali tidak disukai oleh korban, penekanan tersebut tidak terjadi sekali atau dua kali tetapi berkelanjutan bahkan diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya, sehingga menjadi semacam kebiasaan atau bahkan kebudayaan dari kelompok. Perilaku penekanan tersebut diatas biasanya disebut dengan istilah *bullying* atau penindasan yang dilakukan oleh teman-teman sebayanya (*peer group*).

Penelitian yang dilakukan oleh Yayasan Semai Jiwa Amini pada tahun 2008 tentang *Bullying* di tiga kota besar di Indonesia yaitu Yogyakarta, Surabaya dan Jakarta mencatat terjadinya tingkat *bullying* sebesar 67,9% di tingkat sekolah menengah atas (SMU) dan 66,1% di tingkat sekolah lanjutan pertama (SMP). *Bullying* yang dilakukan sesama siswa, tercatat sebesar 41,2% untuk tingkat SMP dan 43,7% untuk tingkat SMA dengan kategori tertinggi *bullying* psikologis berupa mengucilkan. Peringkat kedua ditempati *bullying*.

Perilaku *bullying* mungkin terjadi karena proses modeling dari pola asuh di masa kecil atau dari media cetak maupun elektronik yang seringkali menayangkan contoh-contoh *bullying*. Norma atau nilai memiliki peran penting dalam mencegah terjadinya *bullying* sekaligus kenakalan remaja pada umumnya. Terutama pada nilai-nilai agama, terkait pula dengan keimanan dan pembentukan akhlak. Sekelompok siswa yang memiliki afiliasi terhadap nilai agama yang cukup kuat akan mengarahkan potensinya kepada hal-hal positif, dan lebih prestatif dalam akademis (Ghuraba, 2008).

Uraian diatas memberikan gambaran teoritis mengenai pentingnya dunia pendidikan untuk lebih memperhatikan dampak dari perilaku *bullying* pada siswa didiknya. Mencari tahu lebih lanjut faktor pemicu munculnya perilaku *bullying* dan juga penanggulangan yang dapat dilakukan. Beberapa artikel yang penulis temukan bahwa pelaku *bullying* dipengaruhi oleh pola asuh orangtua, akan tetapi pola asuh yang lebih tinggi menjadi pemicu munculnya perilaku *bullying* pada anak yaitu pola asuh otoriter, karena pada faktor dan juga aspek dari pola asuh otoriter lebih menjelaskan bahwa pola asuh otoriter lebih mempengaruhi pada pembentukan perilaku anak menjadi *bullying*.

Pentingnya pola asuh dari orang tua di zaman globalisasi ini harus lebih diarahkan ke hal-hal yang lebih baik, dimana teknologi sudah semakin berkembang. Segala hal yang kita lakukan dapat kita selesaikan dalam waktu yang singkat dengan bantuan teknologi seperti ini. Informasi pun sangat mudah didapatkan, kita tidak perlu lagi sulit- sulit mencari informasi dari buku-buku (meski sebenarnya kita belum sepenuhnya bisa meninggalkan peran buku), hanya cukup dengan membuka internet kita dapat mengakses informasi apapun yang kita inginkan. Selain untuk mendapat informasi kita juga bisa menggunakan internet sebagai sarana hiburan. Kita dapat bermain *game online* yang berbasis network atau yang disebut juga *game online*.

Kehadiran internet bisa dibilang terlambat di Indonesia, namun dapat dibilang sangat cepat perkembangannya. Berdasarkan data dari situs Internet World Stats, pengguna internet di Indonesia telah mencapai angka 25 juta orang pada akhir tahun 2008. Tingkat pertumbuhan penggunaan internet yang terjadi

selama 8 tahun mencapai 1.150%. Jauh melebihi data yang diambil pada tahun 2000, dimana jumlahnya hanya 2 juta orang. Besar pertumbuhan penggunaan internet ini jauh lebih besar dari jumlah pertumbuhan penduduk di Indonesia yang tidak lebih dari 3% per tahun. Hal tersebut makin meyakinkan bahwa internet dapat menjadi media baru yang akan dinikmati seluruh masyarakat Indonesia seperti halnya media televisi saat ini (Syaifudin, 2008).

Sebuah studi mengemukakan sebagian besar aktivitas yang dilakukan oleh pelajar perempuan saat memakai internet adalah mengerjakan tugas sekolah (75%), instant messaging (68%), bermain game (68%), dan musik (65%). Sedangkan bagi pelajar laki-laki, sebagian besar aktivitas yang dilakukan adalah bermain game (85%), mengerjakan tugas sekolah (68%), musik (66%), dan instant messaging (63%) (Media Awareness Network, dalam Blais, Craig, Pepler, Connolly, 2007). Dalam penelitian yang dilakukan oleh Yee (dalam Loton, 2007) ditemukan bahwa laki-laki mendapatkan skor tertinggi dalam seluruh faktor *achievement*, menyempurnakan karakter di dalam permainan, menguasai mekanisme permainan dan berkompetisi dengan pemain lain. Sedangkan perempuan memiliki skor tertinggi pada komponen *relationship*, membina komunikasi dan kerjasama dengan pemain lain, bahkan di sebagian sub-komponen meningkatkan *self-disclosure* dan membentuk *supportive relationships*. Young (1998, dalam Wan & Chiou, 2007) menemukan bahwa online game adalah salah satu aktivitas paling candu dari para pengguna internet.

Meskipun saat ini perhatian media dan popularitas internet game yang dihubungkan dengan dampak-dampak buruk yang dapat disebabkan telah banyak dibicarakan, tetap saja penelitian mengenai topik tersebut masih sangat minim (Loton, 2007). Penelitian-penelitian yang dilakukan saat ini telah menemukan banyak hubungan antara *game online* dengan ketergantungan dan perilaku penurunan interaksi sosial (Internet Paradox Study), bermain yang berlebih (Fisher; Griffiths, Hunt, dalam Loton, 2007), penurunan tajam pada *social involvement*, dan peningkatan kesendirian dan depresi (Subrahmanyam, 2000; Kraut, et al., 1998), serta mengalami *high levels of emotional loneliness* dan atau kesulitan berinteraksi secara sosial dalam kehidupan nyata (AMA, 2008), dan juga

berhubungan dengan kerusakan pada faktor sosial, psikologi, dan kehidupan (Brenner; Egger; Griffiths; Morahn-Martin; Thompson; Scherer; Young, dalam Young, 1997). Saat ini di Amerika Serikat telah dibuka klinik untuk menanggulangi kerusakan serius yang disebabkan oleh penggunaan internet yang berlebihan (Young, 1997).

Merupakan hal yang mengkhawatirkan jika remaja yang pada umumnya masih duduk di bangku sekolah sering menghabiskan waktunya dengan bermain *game online* yang dapat berdampak kepada kesehatannya, kemampuan untuk bersosialisasi dengan lingkungan sekitar, lalu dapat menyebabkan merosotnya prestasi belajar dan dapat lebih berbahaya lagi jika pengaruh dari *game online* dapat menyebabkan meningkatnya agresivitas remaja. Ini dapat saja terjadi karena maraknya permainan-permainan pada *game online* yang menampilkan adegan-adegan *bullying* atau perilaku agresif.

Penelitian yang dilakukan Lynch (2004), pada kelompok usia remaja, terdapat korelasi antara lama dan seringnya remaja bermain *game online* terhadap tindakan *bullying*. Semakin lama dan sering remaja tersebut bermain *game online* maka perilaku *bullying* meningkat. Ditambahkan pula dalam studi meta analisis oleh Anderson dan Brushman (2001), kepada 4262 orang remaja di bawah usia 18 tahun, *game online* berdampak pada peningkatan fisiologis, kemarahan, rasa permusuhan dan peningkatan perilaku prososial.

Kajian pakar psikologi Douglas Yahudi bersama rekannya Anderson (2003), menyimpulkan bahwa ada kemungkinan *bullying* pada *game online* memungkinkan memiliki efek yang lebih kuat menimbulkan agresif terhadap remaja, karena (1) *game online* adalah permainan yang sangat menarik dan interaktif, (2) *game online* memiliki permainan yang beberapa diantaranya berpola perilaku *bullying*.

Bullying di sekolah merupakan hal yang marak terjadi saat ini. *Bullying* dalam bentuk penekanan atau penindasan oleh satu atau sekelompok siswa kepada siswa lain disebut *Bullying*. Korban *Bullying* cenderung mengalami berbagai gangguan psikologis. *Bullying* adalah pengalaman yang biasa dialami oleh banyak anak-anak dan remaja di sekolah. Perilaku *Bullying* dapat berupa ancaman fisik

atau verbal. *Bullying* terdiri dari perilaku langsung seperti mengejek, mengancam, mencela, memukul, dan merampas yang dilakukan oleh satu atau lebih. Selain itu *Bullying* juga dapat berupa perilaku tidak langsung, misalnya dengan mengisolasi atau dengan sengaja menjauhkan seseorang yang dianggap berbeda. Baik *Bullying* langsung maupun tidak langsung pada dasarnya *Bullying* adalah bentuk intimidasi fisik ataupun psikologis yang terjadi berkali-kali dan secara terus-menerus membentuk pola bullying

Berdasarkan uraian diatas dan mengingat betapa pentingnya pola asuh orang tua dan adanya kemajuan teknologi berupa *game online* yang berhubungan dengan perilaku *Bullying*, maka penulis membuat rumusan masalah: apakah ada hubungan pola asuh otoriter dan intensitas bermain *game online* terhadap perilaku *Bullying*. Dengan rumusan masalah tersebut, maka penelitian ini mengambil judul “Hubungan pola asuh otoriter dan intensitas bermain *game online* terhadap perilaku *Bullying* pada remaja di sekolah.

Penelitian ini dilakukan dengan beberapa tujuan yang , yaitu (1) untuk mengetahui hubungan pola asuh otoriter dan intensitas bermain *game online* dengan perilaku *Bullying* di kalangan remaja, (2) untuk mengetahui kontribusi pola asuh otoriter orang tua dengan perilaku *bullying* di kalangan remaja, dan (3) untuk mengetahui tingkat intensitas bermain *game online* dengan perilaku *bullying* di kalangan remaja.

LANDASAN TEORI

Berns (2004) menyebutkan bahwa *bullying* yaitu perbuatan negatif yang biasa dilakukan oleh satu atau bahkan beberapa siswa seperti mengancam, mengganggu, memanggil dengan istilah, wajah atau bahasa tubuh yang menandakan tidak suka atau mengejek, memukul, menendang, mencubit, dan penganiayaan fisik lainnya yang korbannya senantiasa mendapat perlakuan yang dapat dilihat dan diulang dalam waktu yang lama.

Sejalan dengan pendapat di atas, Riauskina dkk (2005) mengemukakan bahwa peristiwa penindasan di lingkungan sekolah (*school bullying*) yaitu

perilaku agresif yang dilakukan berulang-ulang oleh seorang atau sekelompok siswa yang berkuasa terhadap siswa-siswi lain yang lemah, dengan tujuan menyakiti orang tersebut.

Salah satu contoh gambaran dari banyaknya peristiwa *bullying* di sekolah sesuai penelitian Djuwita (2006) pelaku *bullying* dipicu antara lain pola asuh orang tua yang otoriter, tradisi yang berlaku di sekolah, tayangan televisi yang menyuguhkan adegan *bullying* serta pengaruh kemajuan teknologi berupa *game online*. *Bullying* memberikan dampak buruk bagi korban.

Perilaku *bullying* mungkin terjadi karena proses modeling dari pola asuh di masa kecil atau dari media cetak maupun elektronik yang seringkali menayangkan contoh-contoh *bullying*. Norma atau nilai memiliki peran penting dalam mencegah terjadinya *bullying* sekaligus kenakalan remaja pada umumnya. Terutama pada nilai-nilai agama, terkait pula dengan keimanan dan pembentukan akhlak. Sekelompok siswa yang memiliki afiliasi terhadap nilai agama yang cukup kuat akan mengarahkan potensinya kepada hal-hal positif, dan lebih prestatif dalam akademis (Ghuraba, 2008).

Baumrind (Santrock 2011, 2012) mengungkapkan bahwa pola asuh orang tua ada empat diantaranya yaitu:

- a. *Autoritarian parenting* (pengasuhan otoriter), gaya membatasi dan menghukum ketika orang tua memaksa anak untuk mengikuti aturan dan menghormati pekerjaan orang tua. Orang tua menempatkan batasan dan kontrol yang kuat pada anak serta membatasi komunikasi verbal terhadap anak. Kadang orang tua menghukum anak dengan memukul untuk menegakkan aturan yang dibuatnya. Biasanya anak sering merasa tidak bahagia, takut, ingin membandingkan dengan orang lain, gagal memulai sesuatu aktivitas, serta kemampuankomunikasinya lemah

- b. *Autorative parenting* (pengasuhan otoritatif), orang tua memberi dorongan pada anak untuk mandiri, tetapi masih menempatkan batasan dan kontrol pada *tindakan* anak. Komunikasi verbal antara orang tua dan anak memberi dan menerima yang ekstensif diperbolehkan, orang tua hangat dan melindungi anak anaknya.
- c. *Neglectful parenting* (pengasuhan lalai). Merupakan gaya pengasuhan ketika orang tua sangat tidak melibatkan dirinya pada kehidupan anak, Anak cenderung tidak mempunyai kompetensi sosial, memiliki harga diri yang rendah serta tidak matang juga mungkin terasing dari keluarga.
- d. *Indulgent parenting* (pengasuhan permisif), merupakan gaya pengasuhan ketika orang tua sangat terlibat dalam kehidupan anak-anaknya, tetapi tetap *menempatkan* beberapa tuntutan dan kontrol pada anaknya. Orang tua membiarkan anak melakukan apa yang diinginkan Hasil dari pengasuhan ini adalah anak tidak pernah belajar untuk mengendalikan perilakunya serta selalu mengharapkan mendapatkan apa yang diinginkannya.

Maenarno (2010) menyatakan bahwa dalam penelitian yang dilakukan oleh Baumrind, terdapat empat bentuk pengasuhan orang tua, yaitu otoriter, otoritatif, permisif dan *uninvolved*. Pertama, pola asuh otoriter, dimana orang tua cenderung membentuk dan memberikan kontrol yang tegas pada anak-anaknya dengan menegaskan standar tertentu yang harus dipatuhi anak; kedua adalah pola asuh otoritatif, dimana orang tua memberi kesempatan pada anak untuk berani mengambil keputusan atas dirinya, serta

diberi kebebasan yang bertanggung jawab. Orang tua menjelaskan hal-hal yang diharapkan dengan konsekuensinya kepada anak. Orang tua berusaha menyediakan panduan dengan aturan yang jelas dan menggunakan ganjaran (*reward*) dan hukuman (*punishment*) yang berhubungan dengan perilaku anak secara jelas. Orang tua menyadari tanggung jawabnya sebagai figur otorita, tetapi juga tanggap terhadap kebutuhan dan kemampuan anak; ketiga adalah pengasuhan permisif, orang tua tidak memberikan hukuman dan menerima semua perilaku anak, bahkan nyaris tidak ada kontrol dari orang tua, sehingga anak tidak mendapat arahan dan merasa cemas, orang tua sedikit memberi arahan dan jarang menggunakan hukuman atau kuasa untuk mencapai tujuan pengasuhan anak; pola asuh yang keempat adalah pola asuh *uninvolved*, merupakan pola asuh yang terburuk, orang tua tidak memiliki kontrol sama sekali, cenderung menolak keberadaan anak bahkan tidak memiliki cukup waktu untuk bersama anak.

Ketergantungan internet *game online* yang dialami pada masa remaja, dapat mempengaruhi aspek sosial remaja dalam menjalani kehidupan sehari-hari (Orleans & Laney, 1997). Karena banyaknya waktu yang dihabiskan di dunia maya mengakibatkan remaja kurang berinteraksi orang lain dalam dunia nyata. Hal ini tentunya mempengaruhi keterampilan sosial yang dimiliki oleh seorang remaja. Menurut Putallaz & Gottman (1983 dalam Waters & Sroufe, dalam Dodge, Pettit, McClaskey, Brown, & Gottman, 1986) keterampilan sosial merupakan aspek tingkah laku sosial yang penting untuk diperhatikan guna mencegah penyakit fisik atau patologis pada anak dan dewasa. Pada remaja keterampilan sosial dibutuhkan dalam komunikasi sosial (Eisenberg & Harris, 1984). Keterampilan sosial juga memiliki pengaruh terhadap masa selanjutnya selama berlangsungnya kehidupan seseorang.

Lebih lanjut hasil dari penelitian Jansz menyatakan bahwa pengguna *game online* kebanyakan adalah para remaja. Hal ini sejalan dengan Bakker yang menyatakan bahwa para pecandu game rata-rata antara 13-30 tahun dengan persentase 80 persen berusia 13-25 tahun (Afrianto, 2009). Didukung pula oleh survey yang dilakukan oleh *Media Analysis Laboratory* mengungkapkan bahwa ‘penggunaan *game online* terbanyak adalah remaja yang berumur 12-15 tahun atau remaja awal yang setara dengan siswa sekolah menengah pertama (SMP) Handayani, 2010)

METODE PENELITIAN

Variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah dua variabel bebas yaitu: pola asuh otoriter dan Intensitas bermain *game online* serta satu variabel terikat yaitu perilaku *bullying*. Populasi dari penelitian ini adalah remaja/siswa SMP Negeri 1 Candimulyo Kabupaten Magelang yang berjumlah 513 siswa. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah dengan *random sampling* yaitu pengambilan subyek dengan pemberian peluang yang sama pada masing-masing siswa sekolah menengah pertama untuk dijadikan subjek penelitian sebanyak 100 siswa. Skala yang digunakan dalam penelitian ini ada tiga, yaitu skala pola asuh otoriter, skala intensitas bermain *game online* dan skala perilaku *bullying* remaja. Masing-masing terdiri dari dua kelompok item, yaitu item yang berbentuk positif atau *favorable* dan item yang berbentuk negatif atau *unfavorable*. Setiap item mempunyai empat alternatif jawaban yaitu: Sangat Sesuai (SS), Sesuai (S), Tidak Sesuai (TS), Sangat Tidak Sesuai (STS). Untuk pernyataan *favorable* nilai 4 diberikan untuk jawaban sangat sesuai (SS), nilai 3 diberikan untuk jawaban sesuai (S), nilai 2 diberikan untuk jawaban tidak sesuai (TS), dan nilai 1 diberikan untuk jawaban sangat sesuai (SS). Data terkumpul kemudian dianalisis menggunakan analisis *regresi*. Penggunaan teknik ini mengacu pada tujuan dan hipotesis penelitian. Analisis data akan menggunakan jasa komputer program statistik SPSS versi 17 for Windows.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil analisis regresi linier diperoleh koefisien korelasi (R) antara pola asuh otoriter dengan perilaku *bullying* menunjukkan angka positif sebesar 0,559, dengan nilai F -hitung sebesar 44,471 dan probabilitas (p) sebesar $0,000 < 0,05$ (taraf kesalahan 5%), sehingga disimpulkan variabel pola asuh otoriter memiliki hubungan positif dengan variabel perilaku *bullying*. Nilai hasil angka koefisien korelasi sebesar 0,559 menunjukkan bahwa antara pola asuh otoriter dengan perilaku *bullying* memiliki hubungan yang sedang. Disimpulkan bahwa semakin tinggi pola asuh otoriter orang tua siswa, maka akan menyebabkan semakin tinggi pula perilaku *bullying* siswa, sehingga terdapat pengaruh positif dan signifikan antara pola asuh otoriter orang tua terhadap perilaku *bullying*. Besarnya pengaruh pola asuh otoriter terhadap perilaku *bullying* dapat dilihat dari koefisien determinasi. Berdasarkan hasil analisis determinasi diketahui bahwa nilai R -square adalah 0,312. Jadi, besarnya pengaruh adalah $0,312 \times 100\% = 31,2\%$. Besarnya pengaruh pola asuh otoriter orang tua terhadap perilaku *bullying* adalah 31,2%, dan sisanya sebesar $100\% - 31,2\% = 68,8\%$ dipengaruhi oleh variabel lain, seperti variabel intensitas *game online* atau variabel lain yang tidak diteliti.

Pola asuh otoriter dapat mengarahkan siswa pada perilaku *bullying*, ini dibuktikan dengan beberapa penelitian, seperti penelitian yang dilakukan Bowers dkk (Krahe, 2005) secara umum mengemukakan bahwa ada tiga faktor yang dapat mempengaruhi siswa dalam berperilaku antisosial yang dapat menyebabkan *bullying* yaitu hubungan orangtua dengan siswa yang renggang, toleransi orangtua terhadap perilaku agresif yang dilakukan siswa, dan orangtua menerapkan pola asuh yang agresif pada siswa. Hal serupa dapat dilihat pada penelitian Ardiyansyah, 2008 yang membahas tentang toleransi orangtua terhadap perilaku agresif yang dilakukan anak.

Ardiyansyah (2008) menyebutkan pada hasil penelitian diperoleh faktor-faktor yang mempengaruhi seseorang melakukan *bullying* diantaranya yaitu faktor keluarga disebutkan bahwa keluarga merupakan lingkungan pertama yang dimasuki oleh setiap individu sebagai tempat pemberi dukungan terhadap masing-

masing anggota keluarga berupa dukungan positif dan negatif. Pada hasil analisis disebutkan bahwa keluarga memberikan tanggapan mengenai *bullying* dengan menilai bahwa *bullying* perilaku yang wajar dan biasa dilakukan remaja. Selain itu juga dipicu oleh adanya salah satu anggota keluarga yang menjadi pelaku *bullying*. Seseorang yang salah satu keluarganya seorang pelaku *bullying* maka berkemungkinan akan mempengaruhi anggota keluarga lainnya, karena anggota keluarga lainnya akan mengamati sebagai model (*vicarious experience*), dari uraian diatas dapat peneliti simpulkan bahwa orangtua cuek terhadap perilaku anak, kurang kontrol, kurang tanggapan sehingga kedua aspek dalam pola asuh yaitu *demandingness* dan *responsiveness* tidakimbang karena orangtua menganggap *bullying* merupakan perilaku yang wajar dan biasa dilakukan remaja.

Penelitian Ormel, dkk (2005) menegaskan bahwa munculnya pelaku *bullying* berasal dari lingkungan rumah yang diantaranya orangtua yang menerapkan disiplin fisik, yang terkadang dengan *bullying* dan penolakan, yang menjadikan anak kurang memiliki kemampuan untuk memecahkan masalah, dan orangtua permisif yang cenderung agresif mengenai perilaku anak atau setiap mengajari anak dengan memukul dan juga memarahi. Karakteristik pola asuh orangtua tersebutlah yang merupakan bagian terbesar yang mempengaruhi munculnya perilaku *bullying* pada anak dan remaja.

Intensitas game *online* dengan perilaku *bullying* menunjukkan angka positif sebesar 0,580, dengan nilai F-hitung sebesar 49,638 dan probabilitas (*p*) sebesar $0,000 < 0,05$ (taraf kesalahan 5%), sehingga disimpulkan variabel intensitas game *online* memiliki hubungan positif dengan variabel perilaku *bullying*. Disimpulkan bahwa semakin tinggi intensitas game *online* siswa, maka akan menyebabkan semakin tinggi pula perilaku *bullying* siswa, sehingga terdapat pengaruh positif dan signifikan antara intensitas game *online* siswa terhadap perilaku *bullying*. Besarnya pengaruh intensitas game *online* terhadap perilaku *bullying* dapat dilihat dari koefisien determinasi. Berdasarkan hasil analisis determinasi diketahui bahwa nilai R-square adalah 0,336. Jadi, besarnya pengaruh adalah $0,336 \times 100\% = 33,6\%$. Besarnya pengaruh intensitas game *online* terhadap perilaku *bullying* adalah 33,6%, dan sisanya sebesar $100\% - 33,6\% =$

66,4% dipengaruhi oleh variabel lain, seperti variabel pola asuh otoriter atau variabel lain yang tidak diteliti.

Sependapat dengan penelitian Kurniawati, (2010) bahwa aspek frekuensi adalah seberapa sering seseorang bermain *game online*, hal ini dapat dilihat dari berapa kali seseorang bermain dalam kurun waktu satu minggu. Semakin sering bermain, akan semakin terlihat seberapa tertarikkah seseorang dalam bermain *game online*.

Chaplin (2004) mengemukakan Lama waktu, aspek ini melihat seberapa lamakah seseorang bermain *game online* dalam sehari. Semakin lama seseorang bermain *game online* dapat membuktikan sebagian waktu yang mereka miliki, hanya mereka gunakan untuk bermain *game online* bahkan hanya karena *game online* seseorang bisa melupakan waktu untuk makan, mandi sehingga aktivitas sehari-hari mereka menjadi tidak seimbang lagi. Perhatian penuh, seseorang yang telah memberikan perhatian penuhnya terhadap permainan *game online* akan mengabaikan kegiatan mereka yang lain. Dalam hal ini bisa pekerjaan, sekolah atau bahkan interaksi dengan sosialnya dapat mengalami perubahan. Tidak sedikit pendidikan dari mereka yang sering bermain *game online* mengalami penundaan karena perhatian hanya tertuju pada permainan *game online* saja. Seseorang yang bermain *game online* terkadang juga untuk meningkatkan hubungan dengan teman-teman sebayanya karena lingkungan teman yang sering bermain *game online* dapat membuat seseorang untuk ikut bermain karena tidak ingin dipandang berbeda oleh teman-temannya. Emosi seseorang juga terlibat. Seseorang akan merasa senang saat dapat menang disetiap tantangan yang ada atau seseorang dapat merasa sangat kecewa saat mengalami kekalahan. Emosi juga akan tampak saat seseorang berbagi pengalaman tentang permainannya dengan teman-temannya

Menurut Widodo (2002), ada suatu teori yang mengatakan bahwa *game* dapat menjadi katarsis, yaitu penyaluran agresivitas. Dan pada masa remaja, anak mempunyai dorongan untuk dapat diterima, berharga, dan diakui oleh lingkungannya. Mereka akan melampiaskan hal itu dengan cara-cara yang dapat diterima. Hal ini juga didukung oleh Budiman (2009) yang menjelaskan bahwa beberapa orang mengaku bahwa *game online* menjadi alternatif bagi mereka

untuk melepaskan ketegangan dan kebosanan sehingga menjadikannya wahana *refreshing*.

Gunarsa dan Gunarsa (1995) Komunitas *games online* sebagian besar berasal dari sekelompok remaja. Masa remaja perlu melakukan penyesuaian diri. Agar tidak ditolak dan mendapat pengakuan dari teman kelompoknya, remaja akan mengikuti perilaku yang dilakukan oleh kelompoknya.

Hasil analisis regresi linier antara pola asuh otoriter dan intensitas *gameonline* dengan perilaku *bullying* menunjukkan angka positif sebesar 0,724, dengan nilai F-hitung sebesar 53,553 dan probabilitas (p) sebesar $0,000 < 0,05$ (taraf kesalahan 5%), sehingga disimpulkan variabel pola asuh otoriter dan intensitas *game online* memiliki hubungan positif dengan variabel perilaku *bullying*. Disimpulkan bahwa semakin tinggi pola asuh otoriter dan intensitas *game online* siswa, maka akan menyebabkan semakin tinggi pula perilaku *bullying* siswa, sehingga terdapat pengaruh positif dan signifikan antara pola asuh otoriter dan intensitas *game online* siswa terhadap perilaku *bullying*. Besarnya pengaruh pola asuh otoriter dan intensitas *game online* terhadap perilaku *bullying* dapat dilihat dari koefisien determinasi. Berdasarkan hasil analisis determinasi diketahui bahwa nilai *AdjustedR-square* adalah 0,515. Jadi, besarnya pengaruh adalah $0,515 \times 100\% = 51,5\%$. Besarnya pengaruh intensitas *game online* orang tua terhadap perilaku *bullying* adalah 51,5%, dan sisanya sebesar $100\% - 51,5\% = 48,5\%$ dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti.

Penelitian Hamidah (2002) mengungkapkan bahwa pola pengasuhan orang tua memakai cara yang kaku dan disiplin keras, orang tua selalu menuntut anak, sehingga anak tidak bebas berbuat sesuatu yang sesuai dengan keinginan dan kemampuannya. Bila anak melakukan kesalahan, anak akan mendapatkan hukuman dalam bentuk fisik maupun psikologis serta orang tua selalu mengontrol dan kurang memberi kepercayaan pada anak akan meningkatkan perilaku *bullying* anak.

Bullying adalah sebuah isu yang tidak semestinya dipandang sebelah mata dan diremehkan, bahkan disangkal keberadaannya. Siswa-siswa yang menjadi korban dari *bullying* akan menghabiskan banyak waktu untuk

memikirkan berbagai cara untuk menghindari gangguan dan di sekolah sehingga mereka hanya memiliki sedikit energi untuk belajar. Pelaku *bullying* juga akan mengalami kesulitan dalam melakukan relasi sosial dan apabila perilaku ini terjadi hingga mereka dewasa tentu saja akan menimbulkan dampak yang lebih luas. Siswa-siswa yang menjadi penonton juga berpotensi untuk menjadi *pelaku bullying*.

KESIMPULAN DAN SARAN

Secara bersama-sama terdapat hubungan yang signifikan antara pola asuh otoriter dan intensitas bermain *game online* terhadap perilaku *bullying* pada siswa SMP Negeri 1 Candimulyo Kabupaten Magelang. Artinya pola asuh otoriter dan intensitas bermain *game online* akan mempengaruhi tinggi rendahnya perilaku *bullying* siswa, sehingga pola asuh otoriter dan intensitas bermain *game online* turut berperan pada kecenderungan perilaku *bullying* siswa. Sumbangan efektif yang diberikan oleh intensitas bermain *game online* lebih besar dibandingkan dengan pola asuh otoriter. Hal ini dapat disimpulkan bahwa hipotesis yang menyatakan ada hubungan pola asuh otoriter dan intensitas bermain *game online* dengan perilaku *bullying* siswa dapat diterima

Bagi orangtua bagi anak yang mulai beranjak ke masa remaja hendaknya tidak menggunakan pola pengasuhan memakai cara yang kaku dan disiplin keras tetapi perlu menjalin kerjasama dalam menetapkan kesepakatan yang berkaitan dengan anak, orangtua lebih mengarahkan anak untuk bertanggung jawab. Upayakan menyatakan keinginan orangtua mempercayai anak, dan ungkapkan harapan orangtua agar anak dapat bertanggung jawab dalam memilih sikap dan perilakunya. Kiranya orangtua membangun jaringan komunikasi, hal ini penting untuk menyelaraskan pendapat dan kesepakatan dalam menghadapi persoalan-persoalan tertentu, khususnya terkait dengan perbedaan pendapat dengan anak dan pola pikir.

Bagi banyak orangtua, jumlah waktu yang digunakan anak-anaknya di depan komputer maupun bermain game, telah membuat orangtua frustrasi. Semula mereka menyediakan sarana tersebut atau mengizinkan bermain di warnet karena

ingin anak-anak tidak “ketinggalan zaman”. Namun, pada akhirnya orangtua menyadari bahwa mereka tidak mampu mengontrol penggunaan komputer tersebut oleh anak-anak. Alih-alih menggunakan internet untuk menyelesaikan tugas-tugas sekolahnya, banyak anak malah menggunakan untuk bermain *game online*.

Orangtua lebih memahami karakter anaknya masing-masing, lebih banyak berkomunikasi kepada, kurangi penerapan pola asuh otoriter dan membatasi anak dalam bermain *game online* guna dapat menekan perilaku *bullying*.

DAFTAR PUSTAKA

- Afianto, L. (2009). Perbedaan Tingkat Agresivitas pada Remaja yang Bermain Online Game Jenis Agresif dan Non Agresif. *Skripsi*. Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Surakarta: tidak diterbitkan.
- AMA (American Medical Association). (2008). Featured report: Emotional and Behavioral Effects of Video Games and Internet Overuse (A-07). Retrieved 20 November 2008, from: <http://www.ama-assn.org/ama/pub/category/print/17694.html>. Anastasi, A., & Urbina, S. (1997). *Psychological Testing*. (7th Ed). USA: Prentice Hall.
- Anderson C. (2003). An update on the effects of playing violent video games. *Journal of Adolescence*, 27, 113-122.
- Anderson, C.A., and Brad J. Bushman., B.J. (2001). Effects of Violent Video Games on Aggressive Behavior, Aggressive Cognition, Aggressive Affect, Physiological Arousal, and Prosocial Behavior: A Meta-Analytic Review of the Scientific Literature. *General Article*. Iowa State University. Vol. 12, No. 5, September 2001.
- Astuti, P. R. (2008). *Meredam Bullying; Tiga Cara Efektif Menanggulangi Kekerasan Pada Anak*. Jakarta: Penerbit Grasindo.
- Azwar, S. (2003). *Reliabilitas dan Validitas*. Yogyakarta : Liberti.
- Berns, M.R. (2004). *Child, Family, School, Community, Socialization and Support*. Sixth edition. Wadsworth Thomson, USA: Belmont.
- Blais, J.J., Craig, W.M., Pepler, D., Connolly, J.(2007). Adolescents Online: The Importance of Internet Activity Choices to Salient Relationships. *Journal Youth Adolescence*, 37:522-536.
- Centi, P.J. (1995). *Mengapa Rendah Diri*. Terjemahan Hardjana, A.M. Yogyakarta: Kanisius
- Chandra, A. N. (2006). Gambaran Perilaku dan Motivasi Pemain Online Games. *Jurnal Pendidikan*. Penabur. No. 07/Th. V.

- Chaplin, J.P. (2008). *Kamus Lengkap Psikologi*. Jakarta : PT Raja Grafindo Perkasa.
- Colhoun, J.F. dan Acocella, J.R. 1990. *Psikologi tentang Penyesuaian dan Hubungan Kemanusiaan* (alih bahasa : Prof. Dr. R.S Satmoko). Edisi Ketiga. Semarang : IKIP Semarang.
- Coloroso B. (2004). *The Bully, The Bullied, and The Bystander*. New York: Collins Living.
- Dariyo, A. (2004). *Psikologi Perkembangan Remaja*. Bogor. Ghalia Indonesia.
- Departemen Agama Republik Indonesia. (2005). *Al-Qur'an*, surah Al-Baqarah ayat. (208), Jakarta: PT. Karya Toha Putra.
- Dian P. A, (2008). Stop Bullying. *Milis Bayi-Kita*. Diunduh pada 10 Februari 2012 dari <http://www.pitoyo.com/mod.php?mod=publisher&op=printarticle&artid=331>. 05 April 2008.
- Djuwita, R. (2006). Bullying: Kekerasan Terselubung di Sekolah. *Artikel*. <http://www.anakku.net>, akses 16 Maret 2013.
- Febrian, J & Andayani, F. (2002). *Kamus komputer dan Istilah Teknologi Informasi*. Bandung: CV Informatika.
- Fensterheim, H. Dan Baer, J. (1980). *Jangan Bilang Ya Bila Anda akan Mengatakan Tidak*. Jakarta : Gunung Jati.
- Fitriani, Y. (2009). Efektivitas Permainan Tradisional Dalam Peningkatan Kreativitas Anak. *Skripsi*. (Tidak diterbitkan) Surakarta: Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah.
- Gerungan, W.A. (2004). *Psikologi Sosial*. Bandung : Eresco.
- Ghozalie, I. (2009.) *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program SPSS*. Edisi Keempat, Semarang: Penerbit Universitas Diponegoro.
- Ghuraba. (2008). Remaja, Gank, dan Bullying. *Artikel*. <http://sighuraba.wordpress.com>. Akses 18 Juli 2012.
- Grinder, R.E . (1978). *Adolescence*. New York: Jonh Willy and Sons,Inc.
- Gunarsa, S. (2003). *Psikologi Remaja*. Jakarta : BPK. Gunung Mulia
- Hadi, S. (2010). *Metodologi Research I*. Yogyakarta : Andi Offset.
- Hamidah. (1997). Hubungan Tingkah laku asertif dengan Penyesuaian Sosial remaja awal di SMP Muhammadiyah I Surakarta. *Skripsi*. (Tidak Diterbitkan). Surakarta: Fakultas Psikologi UMS.
- Handayani, Sri. (2010). *Buku Ajar Pelayanan Keluarga Berencana*. Yogyakarta: Pustaka Rihama.
- Harris, R. and Eisenberg, N. (1984). *Gender/age difference in empathy/sympathy*. New York: Cambridge University Press.
- Hurlock EB. (1996). *Psikologi Perkembangan*. Alih bahasa: Istiwidayati, Soedjarwo. Jakarta: Penerbit Erlangga.

- Hurlock, E.B. (1984). *Adolescent Development*. Tokyo: McGraw-Hill Kogakusha, LTD. Jackson, S. & Rodriguez-Tome, H. (1993). *Adolescence and Its Social Worlds*. UK: LEA Ldingin Publishers.
- Ismayudha. (1995). Pengaruh perilaku asertifitas terhadap kecemasan sosial remaja. *Skripsi, tidak di terbitkan*. Malang: Wisnu Wardana Malang.
- Kimm, K. H. (2002). E-lifestyle and Motives To Use Online Game. *Irish Marketing Review*. ABI/INFORM Global pg 71.
- Kurniawati, Y. (2010). Hubungan Bermain Game Online Terhadap Perilaku Agresif Remaja. *Skripsi*. (Tidak diterbitkan). Semarang: Universitas Katolik Soegijapranata.
- Kusumadewi, T.N. (2011). Relation Between Internet Game Online Addiction and Social Skills in Adolescents, *Journal Psychology*. Jakarta: Universitas Indonesia.
- Loton, D. (2007). Problem Video Game Playing, Self Esteem and Social Skills: *An Online Study (Thesis – Unpublished)*. Australia: Victoria University.
- Lynch, P., Linder, J., & Walsh, D., Gentile, D., (2004). The effects of violent video game habits on adolescent hostility, aggressive behaviors and school performance. *Journal of Adolescence*, 27, 5-22.
- Maccoby, E.E. and Mc Loby. (2000). Contemporary Research On Parenting: The Case For Nature And Nurture. *American Psychologist*, 55 (2), 218-232.
- Marfuah, J. dkk. (2010). Perbedaan Kreativitas pada Siswa Sekolah Dasar (SD) dan Sekolah Dasar Islami Terpadu (SDIT). Penelitian, *Jurnal Ilmiah Psikologi Indigenous*. Vol. 9, No. 1, Mei 2010.
- Meinarno. E.A. (2010). *Keluarga Indonesia: Aspek dan Dinamika Zaman*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Monks, dkk. (1994). *Psikologi Perkembangan: Pengantar dalam berbagai bagiannya*. Yogyakarta : Gajah Mada University press.
- Mussens, P.H., Conger, J.J., Kagan, J & Huston, C.A., (1992). *Perkembangan dan Kepribadian Anak* . (terjemahan). Edisi Lima. Jakarta: Arcan.
- Nashori, F. (2006). Hubungan Antara Kualitas dan Intensitas Dzikir dengan Kelengkapan Mahasiswa. *Jurnal Millah Magister Studi Islam*. (MSI-UII.Net-28/1/2006). Yogyakarta: Universitas Islam Indonesia.
- Ninggalih R. (2008). Hubungan antara Konsep Diri dengan Perilaku Asertif pada Siswa Korban Bullying di MTs Al-Falah Wujil dan MTs NU Ungaran Kabupaten Semarang. *Skripsi*. (Tidak Diterbitkan) Semarang: Universitas Diponegoro.
- Okta, Sofia. (2009). *Tindakan Remaja Pada Masa Pubertas*. <http://www.sofia-psy.staff.ugm.ac.id> . Diakses 23 Februari 2012.
- Orleans, M. & Laney, M. C. (1997). *Early Adolescent Computer Use: Isolation or Sociation?*, *Sociology Department, CSUF*.

- Ormel, J., Verhulst, F.C., De Winter, A.F., Oldehinkel, A.J., Liendberg, S. and Veenstra, R. (2005). Bullying and Victimization in Elementary Schools: A Comparison of Bullies, Victims, Bully/Victims, and Uninvolved Preadolescents. *Journal Developmental Psychology* Vol.41, No 4.672-682
- Papalia, Diane E., Olds, Sally W., & Feldman, Ruth D. (2004). *Human Development* (9th Ed.). New York: McGraw-Hill, Inc.
- Parsons, L. (2009). *Bullied Teacher Bullied Student : Mengenal Budaya Kekerasan di Sekolah Anda Dan Mengatasinya*. Jakarta : PT Grasindo.
- Partosuwido, S.R. (1993). Penyesuaian Diri Mahasiswa dalam Kaitannya dengan Konsep Diri. *Jurnal Psikologi UGM*. Yogyakarta: UGM.
- Pertiwi, M dan Juneman. (2011). Hubungan antara Jenis Pola Asuh Orangtua dengan Kecenderungan Menjadi Pelaku dan/atau Korban Pembulian pada Siswa-Siswi SMA di Jakarta Selatan. *Thesis*. (Tidak Diterbitkan) Jakarta: Binus University.
- Quiroz, HC., et.al. 2006. *Bullying in Schools; Fighting the Bully Battle*. (Online). Tersedia: http://www.schoolsafety.us/pubfiles/bullying_chalk_talk.pdf. (5 Mei 2007).
- Rakos, R.F. (1991) *Assertive Behavior* (hlm 170-180). New York: Routledge Chapman and Hall Inc.
- Random House Unabridged dictionary, (1997), Intensiometer. *Article*. <http://www.infoplease.com/dictionary/intensitas>.
- Ress, S and Graham R.S. (1991). *Assertion Training, How to be You Really Are*. London and New York : Routledge
- Riauskina II, Djuwita R, Soesetio SR. Gencet-gencetan di mata siswa kelas 1 SMA: Naskah kognitif tentang arti, skenario, dan dampak gencet-gencetan. *Jurnal Psikologi Sosial* 12 (1). 2005: 1-13.
- Rigby, K. (2002). Consequences of Bullying in School. *Canadian Journal of Psychiatry*.
- Riyanto, Theo. (2002). *Pembelajaran Sebagai Proses Bimbingan Pribadi*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Shavelshon RJ, Hubner JJ, Stanton GC. (1990). *Evaluation of Behavior in Specific Situation. Dalam: Adolescence, Adolescents*. (Editor Fuhrmann BS). London: Scott Foresman and Co.
- Smith, PK., Pepler, D. and Rigby, K. (2007). *Bullying in Schools : How successful can Interventions be?* diunduh 20 Nov 2013, dari www.cambridge.org
- Soebastian, C. O. 2010. Dampak Psikologis Negatif Kecanduan Permainan Online Pada Mahasiswa. *Skripsi*. Semarang: Fakultas Psikologi Universitas Katolik Soegijapranata (tidak diterbitkan).
- Subrahmanyam, K., Kraut, R. E., Greenfield, P. M., Gross, E. F. (2000) The Impact of Home Computer Use on Children's Activities and Development. *The Future of Children*, 10:2, Children and Computer Technology. pp.123-144

- Sullivan K, Cleary M, Sullivan G. (2005). *Bullying in Secondary Schools*. California: Corwin Press.
- Suryabrata, S. (1997). *Metode Penelitian*. Jakarta : CV. Rajawali.
- Syaifudin, A. Z. (2008). "Tantangan dan Peluang Ekonomi Internet di Indonesia" Onlineposting. 07 December 2008.
- Taki M. (2011). Japanese School Bullying: Iijime. Artikel. <http://www.nier.go.jp/a000110/Toronto.pdf> , diakses tanggal 10 Agustus 2011.
- Terry, E.L. (2004). Psikiater Anak. *Jurnal Pendidikan*. Penabur - No.03 / Th.III / Desember 2004
- Utami, R.L.T., dan Mulyati, R. (2009). Hubungan antara Pola Asuh Otoriter dengan Perilaku Bullying Pada Siswa Sekolah Menengah. Naskah Publikasi. (Tidak Diterbitkan). Yogyakarta: Universitas Islam Indonesia.
- Wan, Chin-Sheng., Chiou, Wen-Bin. (2007). The Motivations Of Adolescents Who Are Addicted To Online Games : A Cognitive Perspective. (Jurnal Online). Diunduh pada 6 Maret 2012 dari <http://proquest.umi.com/pqdweb?index=5&did=1274638201&Sr>
- Warta-News. (2007). "Bullying" dalam Dunia Pendidikan (bagian 1). *Psikologi Populer*. Kamis 26 April 2007. Jakarta.
- Webster, M. 2002. A dictionary of prefixes, suffixes, and combining forms from Webster's third new international dictionary, unabridged.
- Widayanti, C.G. 2009. Fenomena Bullying Di Sekolah Dasar Negeri Di Semarang: Sebuah Studi Deskriptif. *Jurnal Psikologi Undip*. Semarang: Universitas Diponegoro.
- Widiharto, C.A. (2007). Perilaku Bullying ditinjau dari Harga Diri dan Pemahaman Moral Anak. *Thesis*. (Tidak Diterbitkan). Unika Soegijapranata.
- Widyarini, Nilam., M.M. (2009). *Kunci Pengembangan Diri*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo
- Yayasan Semai Jiwa Amini SEJIWA. (2008). *Bullying. Mengatasi Kekerasan Di sekolah dan Lingkungan*. Grasindo: Jakarta.