

# BAB I

## PENDAHULUAN

### I. Latar Belakang Masalah

Akhir-akhir ini banyak masalah terjadi di lingkungan pendidikan di negara kita. Permasalahan yang banyak terjadi adalah masalah kekerasan dan *bullying* yang terjadi di dunia pendidikan kita. Banyak sekali tindakan kekerasan yang dilakukan seperti perkelahian dan perilaku *bullying* yang semakin hari semakin banyak terjadi dilakukan oleh siswa di sekolah. Kejadian tersebut banyak muncul pada pemberitaan baik media cetak maupun media elektronik, kejadian tersebut merupakan bukti bahwasannya nilai kemanusiaan yang ada di dalam diri siswa mulai berkurang. Dengan adanya banyak kejadian kekerasan dan *bullying* pada dunia pendidikan kita, hal ini membuat citra pendidikan kita tercoreng. Tentu saja hal ini juga mencoreng citra pendidik di Indonesia yang telah diberi kepercayaan oleh masyarakat sebagai pendidik yang bermartabat.

Perilaku *bullying* ini bisa terjadi dimanapun, bisa terjadi di lingkungan sekolah, bisa terjadi di rumah dan juga ditempat umum. Perilaku *bullying* ini yang membuat kita prihatin adalah paling sering kita temukan di lingkungan sekolah. Kekerasan secara fisik dan psikislah yang sering kita jumpai di lingkungan sekolah. *Bullying* yang dilakukan siswa di sekolah yang sering dijumpai seperti memukul, mengancam, menghasut, mengejek, mengucilkan, memalak, mendorong, menampar, dan menyerang secara fisik kepada korbannya. Apabila perilaku *bullying* ini dilakukan berulang kali akan berdampak buruk bagi korbannya, baik dampak fisik maupun psikisnya. Orang yang berperilaku *bullying* ini ada yang beranggapan merupakan perilaku yang sepele dan biasa-biasa saja dalam kehidupan sehari-hari. Padahal hal tersebut berbeda dengan

kenyataan karena perilaku *bullying* ini adalah sebuah perilaku yang secara sosial tidak bisa diterima.

Kejadian tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Astuti (2008) mengatakan bahwa terjadinya perilaku *bullying* disebabkan oleh suatu lingkungan sekolah yang tidak baik, guru dalam memberikan tauladan dan contoh kepada siswa kurang baik, adanya senioritas, tidak harmonis dalam keluarga, dan pembawaan atau karakter anak yang bersangkutan.

Penelitian tersebut seiring dengan penelitian Rigby dalam Purbosari (2014) mengatakan bahwasannya perilaku *bullying* ini berdampak negatif bagi korbannya dan perlu mendapat perhatian yang serius karena siswa yang telah menjadi korban *bullying* akan mengalami kesulitan dalam pergaulan, sulit dalam konsentrasi, ketakutan datang ke sekolah sehingga siswa menjadi tertinggal pelajarannya serta kesehatan mentalnya juga terganggu dan terkena dampaknya. Sekolah merupakan sebuah titik awal perilaku *bullying* ini terjadi, dan perilaku *bullying* ini menyebabkan banyak anak menderita, hal tersebut terjadi karena pengawasan sekolah yang kurang, perasaan saling menghargai antar teman yang kurang serta kurangnya orang tua dalam memberi perhatian merupakan dugaan bertambahnya kecenderungan perilaku *bullying* ini (Rigby, 2002). Berbeda dengan yang diungkapkan oleh Levianti (2008) mengatakan bahwa perilaku *bullying* ini biasanya terjadi pertama kali adalah terjadi di rumah, hal tersebut terjadi ketika seorang anak yang melanggar dan tidak melaksanakan perintah orang tua kemudian dimarahi oleh orang tuanya atau anak menyaksikan ada anggota keluarga yang dimarahi oleh orang tuanya. Anak yang pernah menjadi korban *bullying* atau menyaksikan perilaku *bullying* mempunyai kecenderungan yang besar menjadi seorang pelaku *bullying* atau anak beranggapan bahwa perilaku *bullying* merupakan suatu hal yang wajar terjadi pada kehidupan sehari-hari.

Prasetyo (2011) mengatakan perilaku *bullying* adalah suatu bentuk perilaku agresif yang berdampak negatif bagi korbannya baik dalam jangka waktu pendek dan juga jangka waktu panjang bagi korbannya. Dampak yang dapat ditimbulkan jangka pendek seperti korban tidak berani datang ke sekolah,

merasa tidak nyaman, merasa harga diri rendah, depresi yang sering kali diakhiri bunuh diri. Untuk dampak jangka panjangnya, berakibat buruk pada perilaku dan emosional korban.

*Bullying* saat ini merupakan suatu fenomena yang banyak terjadi di kalangan remaja. Berdasarkan data Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI), *bullying* menduduki peringkat teratas pengaduan masyarakat, yakni sejumlah 369 pengaduan yang tercatat mulai dari tahun 2011 hingga Agustus 2014 ([www.kpai.go.id](http://www.kpai.go.id), 2014). Survei menghasilkan gambaran *bullying* di sekolah yang terjadi, tercatat lima kasus kekerasan pelajar di Kota Yogyakarta yang ditangani pihak kepolisian dimulai dari awal tahun 2013 hingga bulan Mei 2013 ([www.republika.co.id](http://www.republika.co.id), 2013). Yogyakarta menempati posisi tertinggi dibandingkan Jakarta dan Surabaya ([radioedukasi.kemdikbud.go.id](http://radioedukasi.kemdikbud.go.id), 2013).

Akuntono (2011) mengatakan bahwa *bullying* yang terjadi di SMA Negeri 70 Jakarta merupakan contoh kasus *bullying* yang terjadi di sekolah yaitu tidak dianggap sebagai manusia untuk kelas X, untuk kelas XI dianggap manusia, dan siswa kelas XII mereka anggap sebagai dewa. Sejalan dengan yang disampaikan (Dewi, 2010) ada siswa dengan inisial YS adalah siswa SMU 20 Jakarta. Tiga seniornya menghardik, memukul dan mencengkeram YS hingga lebam-lebam dikarenakan YS tidak memakai kaos dalam (kaos singlet). YS berusaha memberikan penjelasan bahwa aturan memakai kaos dalam itu bukanlah aturan yang diberikan oleh sekolah, namun seniornyalah yang menerapkan aturan tersebut. Namun senior YS tetap menerapkan aturan tersebut, tanpa mau mendengar dan tetap memarahi serta memukulnya.

Hasil penelitian dari Santrock (2007), bahwa permasalahan kekerasan terjadi dilingkungan pendidikan telah menunjukkan angka yang sangat memprihatinkan, 16 % siswa kelas akhir mengatakan bahwa mereka pernah diancam dengan senjata di sekolah, 7 % pernah disakiti secara verbal dan diancam secara fisik oleh teman sekolahnya. Kemudian Riauskina dkk (2005), mengatakan *school bullying* adalah merupakan penindasan yang terjadi di lingkungan sekolah. Hal tersebut merupakan tindakan agresif yang dilakukan oleh seorang atau

sekelompok siswa yang kuat terhadap siswa yang lemah, yang terjadi berulang-ulang, dengan tujuan adalah menyakiti korbannya.

Hasil survei yang dilakukan oleh yayasan Semai Jiwa Amini (SEJIWA, 2008) dalam workshop anti *bullying* yang dihadiri lebih kurang 250 peserta menemukan 94,9% peserta menyatakan *bullying* memang terjadi di Indonesia. Perilaku *bullying* di sekolah dapat menghambat kemajuan siswa untuk menjalankan pembelajaran yang kondusif dan berpengaruh terhadap kemampuan akademis dan sosial siswa. Secara psikologis, perilaku *bullying* dapat menimbulkan gejala psikosomatis, yaitu korban merasa rendah diri, kurang rasa percaya diri, merasa takut, kesepian tidak berharga dan mempunyai resiko lebih besar untuk depresi.

Kekerasan yang terjadi di lingkungan sekolah makin banyak terjadi. Sebagai contoh peristiwa yang terjadi di IPDN (Institut Pemerintah Dalam Negeri) yaitu terjadinya seorang praja yang meninggal dunia karena penganiayaan yang dilakukan oleh seniornya di lingkungan sekolah. Kemudian kasus meninggalnya siswa Reka 14 tahun di sekolahnya di Bandung pada akhir tahun 2006, hal ini terjadi karena perkelahian dengan temannya karena saling ejek dan cemooh. Ada lagi perkumpulan siswi perempuan yang menamakan diri *genk Nero* berasal sekolah di Pati yang melakukan kekerasan dan perkelahian dengan teman sebayanya (kabar Indonesia, 2008).

Laporan Komnas Perlindungan Anak (KPA), dari sejumlah 871 anak, yang mendapatkan tindakan kekerasan sebanyak 80% adalah anak di bawah usia 15 tahun, kemudian sebanyak 39.861 anak mengalami eksploitasi dan perlakuan salah lainnya yang tersebar di 12 kota besar. Tentu saja kejadian ini sangat memprihatinkan karena anak-anak ini harus sehat jasmani dan rohaninya karena mereka adalah generasi penerus bangsa kita.

Beberapa contoh kasus *bullying* dalam pendidikan ditampilkan dalam tabel I:

**Tabel I**  
**Contoh Kasus *Bullying* Dalam Pendidikan**

No	Tempat <i>Bullying</i>	Korban <i>Bullying</i>	Pendidikan	Bentuk <i>Bullying</i>	Pelaku <i>Bullying</i>	Penyebab <i>Bullying</i>	Dampak <i>Bullying</i>
1	Sukabumi	Budi	SMP	Ditendang	Guru	Guru depresi	Meninggal
2	Jember	Indah	SMP	Dibenturkan di tembok, dipukul wajahnya	Guru	Tidak bisa mengerjakan PR, tidak bisa ulangan	Dilarikan ke RS (muka memar)
3	Mataram	Dewi	SMP	Dipukul	Guru	Tidak mengerjakan soal	Wajah memar dilarikan di RS
4	Purwakarta	Asep	SMK	Dianiaya siswa lain	Siswa SMK	Perseteteruaan pelajar	Meninggal
5	Tasimalaya	Redi dan Dudung	SMK	Dianiaya siswa lain	Siswa SMK	Latihan Dasar Kepemimpinan	Babak belur, Tidak sadarkan diri
6	Jakarta	Muhammad Fadil	SMA	Dianiaya senior	Siswa SMA 34	Menolak masuk geng Gesper	Patah tulang
7	Jakarta	Mahasiswa	PT	Tawuran	Antar Mahasiswa	Pertandingan olah raga	Luka-luka
8	Bandung	Taufik	STPDN	Penganiayaan	Senior	Tidak taat pelatihan	Meninggal
9	Bandung	Olif Munhu	STPDN	Penganiayaan	Senior	Tidak Taat pelatihan	Meninggal

10	Sulawesi Selatan	Mahasiswa	PT	Tawuran	Mahasiswa	Pertengkaran mahasiswa	Babak belur
----	------------------	-----------	----	---------	-----------	------------------------	-------------

Perilaku *bullying* ini berdampak negatif bagi korbannya, sehingga pemerintah perlu mengatur perilaku *bullying* ini. Berdasarkan Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak, perilaku *bullying* kepada anak dapat dipidana, selanjutnya Undang-Undang nomor 23 tersebut diubah menjadi Undang-Undang Nomor 35 tahun 2014 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak. Di dalam undang-undang tersebut mengatur bahwa setiap orang dilarang menempatkan, membiarkan, melakukan, menyuruh melakukan, atau turut serta melakukan kekerasan terhadap anak. Bagi pelanggarnya akan dipidana dengan pidana penjara paling lama 3 (tiga) tahun 6 (enam) bulan dan/atau denda paling banyak Rp72 juta (UU 35/2014). Dalam UU ini pemerintah juga mengatur dengan jelas tentang *bullying* di lingkungan pendidikan/sekolah yang berbunyi: Anak di dalam dan di lingkungan satuan pendidikan wajib mendapatkan perlindungan dari tindak kekerasan fisik, psikis, kejahatan seksual, dan kejahatan lainnya yang dilakukan oleh pendidik, tenaga kependidikan, sesama peserta didik, dan/atau pihak lain (UU 35/2014).

Olweus (1993) mengungkapkan bahwa faktor penyebab dari *bullying* adalah faktor keluarga, faktor media, faktor teman sebaya dan karakter dari anak. Keluarga merupakan pemegang peranan terpenting dalam terbentuknya perilaku anak karena keluarga merupakan pembentuk sikap dan perilaku anak. Salah satu penyebab terbentuknya perilaku *bullying* adalah faktor keluarga, seperti apakah komunikasi antar anggota keluarga terjalin. Susan, Dorothy, & Scott (2009) mengatakan bahwa seharusnya keluarga bisa menjadi agen sosial bagi anak. Sebagai orang tua dan pengasuh diharapkan bisa memberikan tauladan bagi anak, tentang bagaimana mengontrol emosi, bagaimana menghadapi konflik, pengatasan masalah hidup, dan bisa mengembangkan ketrampilan hidup lainnya.

Sejalan dengan penelitian Santrock (2002) mengungkapkan bahwa ada kaitan yang erat didalam mendefinisikan faktor yang berperan dalam kenakalan remaja. Dalam hal kenakalan remaja, faktor yang paling berpengaruh penting adalah keluarga. Karena keluarga mempunyai dampak yang besar dalam pembentukan perilaku *bullying* pada anak, jadi keluarga mempunyai kontribusi sangat besar dalam terbentuknya kenakalan remaja termasuk perilaku *bullying*. Seorang anak yang rendah keterbukaan diri kepada orang tua, karena pola pengasuhan otoriter akan cenderung lebih rentan kena dampak kenakalan dan terjadi penyimpangan (Richard & Glenn, 1997; Frijns, Catrin, Vermulst, & Rutger, 2005; dan Pathak, 2012).

*Bullying* ini dapat terbentuk karena adanya *modeling* dari pola asuh pada waktu kecil, dampak dari media cetak maupun elektronik yang kerap kali menayangkan perilaku *bullying* yang akhirnya dicontoh oleh remaja. Dalam mencegah terjadinya perilaku *bullying* ini norma atau nilai memiliki peranan yang sangat penting, sekaligus dapat mencegah kenakalan remaja yang sering terjadi. Norma atau nilai agama, berkaitan pula dengan pembentukan akhlak dan keimanan dari remaja. Remaja yang mempunyai pengetahuan yang kuat terhadap nilai agama akan mengarahkan perilakunya kepada hal-hal positif, dan akan lebih berprestasi dalam akademis (Ghuraba, 2008).

Selain pola asuh otoriter faktor lain yang dapat memicu perilaku *Bullying* adalah bermain *game online*. Sekarang ini banyak kita temui siswa yang masih mengenyam pendidikan sekolah banyak waktunya dihabiskan dengan bermain *game online*. Hal ini tentu saja mengkhawatirkan karena hal tersebut dapat berdampak kepada kesehatan, berakibat merosotnya prestasi belajar, kurangnya kemampuan bersosialisasi dengan lingkungan sekitar, dan lebih berbahaya lagi jika pengaruh dari *game online* dapat mengakibatkan meningkatnya perilaku agresif dan *bullying*. Hal ini dapat terjadi karena maraknya permainan-permainan pada *game online* yang menampilkan adegan-adegan agresif atau *bullying*. Ada banyak sekali disediakan jenis *game online* yang dapat dimainkan, jenis-jenis *game online* itu antara lain permainan-permainan strategi (*strategy*), permainan ketangkasan (*arcade*), petualangan (*adventure*), maupun permainan

simulasi (*simulation*). Ada lagi beberapa contoh permainan yang sarat dengan konten dewasa dan kekerasan dalam *game online* seperti *Dragon Nest* dari Gemscool dan *point Black* dari Garena.

Penelitian yang dilakukan Lynch (2004), pada anak usia remaja, bahwa ada korelasi antara seringnya bermain *game online* pada remaja dengan lamanya bermain terhadap tindakan *bullying*. Semakin lama dan sering remaja tersebut bermain *game online* maka perilaku *bullying* meningkat. Hal tersebut didukung pula dalam studi meta analisis oleh Anderson dan Brushman (2001), kepada 4262 orang remaja di bawah usia 18 tahun, bahwa *game online* memunculkan peningkatan fisiologis, rasa permusuhan, peningkatan kemarahan dan rasa permusuhan.

Kajian pakar psikologi Douglas Yahudi dan Craig Anderson (2003), menyimpulkan bahwa kekerasan/*bullying* pada *game online* dapat mempunyai dampak yang lebih besar menimbulkan sikap agresif terhadap remaja, karena *game online* adalah permainan yang sangat menarik dan interaktif, *game online* memiliki permainan yang beberapa diantaranya berpola perilaku kekerasan, remaja akan berperilaku kekerasan berulang karena mereka sedang bermain dalam media *game*.

Hal lain yang juga memicu dan menjadi penyebab perilaku *bullying* terjadi di sekolah, adalah faktor teman sebaya. Kelompok teman sebaya ini memberikan pengaruh terhadap timbulnya perilaku *bullying* di sekolah. Kelompok teman sebaya yang mempunyai masalah di sekolah akan memberikan dampak yang negatif bagi siswa di sekolah seperti *Bullying*, membolos, kekerasan, kurangnya sikap menghormati terhadap teman dan guru (Benitez dan Justicia, 2006)

Remaja memiliki resiko yang cukup besar untuk melakukan tindakan agresif dan perilaku *bullying*. Kecenderungan perilaku *bullying* pada remaja terjadi karena adanya serangkaian hal yang melatarbelakangi dan diperoleh remaja saat berinteraksi dengan lingkungannya. Salah satu hal yang mempengaruhi agresivitas dan perilaku *bullying* remaja adalah kelompok teman sebaya. Mappiare (1982) mengungkapkan bahwa kelompok teman sebaya adalah lingkungan sosial pertama bagi remaja, di mana seorang remaja akan belajar u



hidup bersama dengan orang lain yang bukan anggota keluarganya. Di dalam lingkungan teman sebaya remaja akan menemukan berbagai elemen yang akan membentuk kepribadiannya, karena pada masa sekarang teman sebaya merupakan sosok yang ditiru oleh remaja, apabila ia bisa masuk dalam kelompok teman sebaya yang ia inginkan, remaja akan merasa senang dan puas. Hasil dari penelitian Kandel (Adam & Gullota, 1983) Syamsu Yusuf L. N (2006) mengungkapkan bahwa bentuk karakteristik persahabatan remaja adalah dipengaruhi oleh adanya: kesamaan usia, kesamaan jenis kelamin, dan kesamaan ras. Untuk remaja di sekolah faktor yang mempengaruhi antara lain: cita-cita, nilai (prestasi belajar), absensi, dan pengerjaan tugas di sekolah maupun tugas di rumah.

Teman sebaya ini sangat berperan dalam membantu supaya remaja dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan luar dan membantu remaja untuk memahami jati dirinya. Teman sebaya yang baik dapat membentuk kepribadian yang baik pada remaja, menjadikan remaja tersebut dapat berpikir matang dan juga mandiri, akan tetapi apabila teman sebaya berpengaruh kurang baik maka remaja akan berdampak negatif yaitu remaja menjadi tidak dapat mandiri, dan memiliki emosi yang tidak matang sehingga dapat berperilaku negatif seperti *bullying*.

Dampak negatif dari teman sebaya adalah adanya kecenderungan perilaku *bullying*, kecenderungan remaja melakukan kekerasan kepada orang lain dikarenakan pengaruh teman sebayanya yang juga melakukan hal yang sama, hal tersebut remaja lakukan dengan tujuan supaya dirinya bisa diterima dan dihargai sebagai sahabat oleh teman sebayanya. Sejalan dengan hasil penelitian Shofia (2016) bahwa ada hubungan yang positif antara peran teman sebaya dengan perilaku *bullying* dengan derajat korelasi yang tinggi. Hal ini dikarenakan peran teman sebaya sebagai agen pengkritik dan pembujuk berkaitan erat dengan perilaku *bullying* yang dilakukan siswa di sekolah. Kemudian hasil penelitian Glueck & Glueck (M. Arifin, 1978, Syamsu Yusuf L. N, 2006) menunjukkan hal yang sama yaitu bahwa anak - anak nakal adalah akibat pengaruh anak nakal

lainnya dengan prosentase sebesar 98,4%, dan hanya 74% saja dari anak tidak nakal yang berkawan dengan anak yang nakal.

Berdasarkan uraian di atas dan pola asuh orang tua merupakan hal yang sangat penting, kemudian adanya *game online* yang merupakan dampak kemajuan teknologi serta peran teman sebaya yang memiliki hubungan dengan perilaku *Bullying*, dengan demikian penulis membuat rumusan masalah yaitu: apakah ada hubungan pola asuh otoriter, intensitas bermain *game online* dan peran teman sebaya terhadap perilaku *Bullying* pada remaja. Dari rumusan masalah yang ada, maka pada penelitian ini peneliti mengambil judul “Hubungan pola asuh otoriter, intensitas bermain *game online* dan peran teman sebaya terhadap perilaku *bullying* pada remaja di sekolah”.

### **A. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui:

#### **1. Tujuan Umum**

Untuk mengetahui hubungan pola asuh otoriter orang tua, intensitas bermain *game online* dan peran teman sebaya dengan perilaku *Bullying* di kalangan remaja di sekolah.

#### **2. Tujuan Khusus**

1. Seberapa besar pengaruh dari pola asuh otoriter orang tua dengan perilaku *Bullying* pada remaja di sekolah
2. Seberapa besar tingkat intensitas bermain *game online* memberi dampak pada perilaku *bullying* pada remaja di sekolah
3. Seberapa besar kontribusi peran teman sebaya dengan perilaku *Bullying* pada remaja di sekolah.

## **B. Manfaat Penelitian**

### **1. Manfaat Secara Teoritis**

Penelitian ini dapat membantu dan memberikan sumbangan ilmiah untuk perkembangan dan khasanah ilmu pengetahuan, khususnya bidang psikologi sosial, psikologi klinis dan perkembangan psikologi.

### **2. Manfaat Secara Praktis**

- a. Untuk remaja, diharapkan penelitian ini dapat memberikan suatu pengetahuan dan informasi mengenai seberapa jauh pengaruh pola asuh otoriter, intensitas bermain *game online* dan peran teman sebaya terhadap perilaku *Bullying*.
- b. Untuk orang tua, diharapkan penelitian ini dapat memberikan suatu informasi kepada remaja agar remaja memahami dan mengetahui permasalahannya sehingga dapat membantu orang tua didalam pengasuhan yang baik kepada anak, orang tua memberikan pengawasan dalam hal anak bermain *game online* dan bijaksana dalam mengawasi pergaulan anak dengan teman sebaya supaya tidak menjadi pelaku ataupun menjadi korban *bullying*.
- c. Untuk pendidik, penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan informasi mengenai perilaku *Bullying* dan dampaknya bagi remaja, sehingga pendidik dapat berperan aktif dalam mengontrol dan mencegah perilaku negatif siswa di sekolah.

## **C. Keaslian Penelitian**

Ormel, dkk (2005) dalam penelitiannya yang berjudul *Bullying and Victimization in Elementary Schools: A Comparison of Bullies, Victims, Bully/Victims, and Uninvolved Preadolescents*, bahwa pelaku *bullying* ini sering kali muncul di lingkungan rumah yang pola pengasuhan orang tua dengan menerapkan disiplin fisik, orang tua dalam memberi pengasuhan penolakan dan cara *bullying*, yang mana akan mempunyai akibat kurangnya kemampuan anak dalam memecahkan masalah, pengasuhan otoriter ini memiliki kecenderungan agresif dalam mengasuh anaknya. Dalam pengasuhannya untuk mendisiplinkan

anak dengan cara agresif seperti memarahi dan juga memukul. pola asuh orang tua yang demikianlah berpengaruh besar terhadap munculnya perilaku *bullying* pada anak dan remaja.

Pertiwi & Juneman (2011) melakukan penelitian dengan judul *Hubungan antara Jenis Pola Asuh Orang Tua dengan Kecenderungan Menjadi Pelaku dan/atau Korban Pembulian pada Siswa-siswi SMA di Jakarta Selatan*. Adapun tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui hubungan antara pola asuh dengan kecenderungan pelaku korban pembulian. Hasil dari penelitian ini adalah ada hubungan yang positif dan signifikan antara pola asuh orang tua dengan kecenderungan perilaku menjadi pelaku dan/atau korban pembulian pada siswa. Hasil analisis secara integratif, bahwa pola asuh orang tua yang otoriter cenderung mengembangkan perilaku pembulian. Untuk pola asuh orang tua otoritatif permisif mengabaikan dan pola asuh orang tua yang tidak bisa dibedakan (*undifferentiated*) cenderung mengembangkan perilaku anak menjadi bukan pelaku maupun korban pembulian, yang artinya tidak terlibat dengan tindakan pembulian. Serta, jenis pola asuh orang tua permisif menjadikan dua kecenderungan perilaku pada anak, menjadi bukan pelaku pembulian, dan juga bukan pelaku maupun korban pembulian.

Penelitian lain dilakukan oleh Utami dan Mulyati (2009) dengan judul *Hubungan antara Pola Asuh Otoriter dengan Perilaku Bullying pada Siswa Sekolah Menengah*. Tujuan penelitian untuk mengetahui hubungan antara pola asuh otoriter dengan perilaku *bullying* pada siswa sekolah menengah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perilaku *bullying* akan semakin meningkat seiring dengan meningkatnya pola asuh otoriter, dan sebaliknya semakin rendahnya pola asuh otoriter maka perilaku *bullying* juga semakin rendah.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Kusumadewi (2011) dengan mengambil judul *Relation Between Internet Game Online Addiction and Social Skills in Adolescents*. Hasil penelitian mengungkap bahwa ada hubungan yang signifikan antara kecanduan internet *game online* dengan keterampilan sosial pada remaja. Pada penelitian ini menunjukkan adanya hubungan yang signifikan antara kecanduan *game online* dengan faktor usia dan dengan dua domain dari

keterampilan sosial yaitu, *Social Expressivity* (SE) dan *Emotional Sensitivity* (ES).

Penelitian dilakukan oleh Tiffani Aprilia (2016) dengan judul Hubungan Keterikatan Kelompok Teman Sebaya (*Peer Group*) Dengan Perilaku *Bullying* Pada Remaja Di SMP N 2 Gamping. Tujuan : Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui hubungan antara keterikatan kelompok teman sebaya dengan perilaku *Bullying* siswa di SMP N 2 Gamping. Sebanyak 147 remaja (72,1%) memiliki keterikatan *peer group* rendah dan remaja yang memiliki perilaku *bullying* berat ada 133 remaja (65,2%). Hasil analisa data didapatkan hasil korelasinya -0,167, dimana  $p$  value 0,017 ( $p < 0,05$ ), maka terdapat hubungan dengan arah negatif.

Penelitian yang dilakukan Renisa, Syahli (2017) dengan judul Hubungan Peran Teman Sebaya (*Peer Group*) Dengan Perilaku *Bullying* Di SMKN 5 Padang. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengungkap apakah ada hubungan peran teman sebaya (*peer group*) dengan perilaku *bullying* pada siswa. Penelitian ini adalah deskriptif analitik dengan menggunakan pendekatan *cross sectional study*. Tempat penelitian ini berada di SMKN 5 Padang. Dengan menggunakan subyek penelitian yang berjumlah 90 siswa, pengambilan sampel dengan cara propotional random sampling. Untuk melihat hubungan antar variabel dalam penelitian ini dengan menggunakan uji *ChiSquare*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa separoh lebih (68,9%) siswa mempunyai peran teman sebaya tinggi dan ada sejumlah lebih dari separoh (60%) siswa yang berperilaku *bullying*. Hasil analisis menggunakan uji chi square diketahui  $p$ value = 0,016 ( $p < 0,05$ ), hal ini berarti ada hubungan yang signifikan antara peran teman sebaya dengan perilaku *bullying* pada siswa SMKN 5 Padang..