

HUBUNGAN USIA, KELAS, JENIS KELAMIN, JENIS SD, POLA ASUH ORANG TUA, DAN PERILAKU BERMAIN GAME ONLINE YANG MENGANDUNG KEKERASAN DENGAN PERILAKU BULLYING VICTIMIZATION PADA ANAK-ANAK SEKOLAH DASAR DI DENPASAR

Evelyn Andreana Prijadi¹, Putu Aryani², Wayan Citra Wulan Sucipta Putri², Putu Cintya Denny Yuliyatni²

¹ Program Studi Sarjana Kedokteran dan Profesi Dokter, Fakultas Kedokteran, Universitas Udayana, Bali, Indonesia

² Departemen Kesehatan Masyarakat dan Kedokteran Pencegahan, Fakultas Kedokteran, Universitas Udayana, Bali, Indonesia

e-mail: evelynandreana12@student.unud.ac.id

ABSTRAK

Bullying victimization merupakan bentuk perilaku agresif yang menyakiti orang lain dan memberi banyak dampak negatif. Ada banyak faktor risiko *bullying victimization*, namun faktor risiko ini kerap tidak konsisten antar penelitian. Pemerintah menerapkan program Sekolah Ramah Anak untuk membantu mengatasi *bullying victimization*. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah *bullying victimization* masih terjadi setelah penerapan program Sekolah Ramah Anak, untuk mengetahui prevalensi *bullying victimization* di Denpasar, dan meneliti faktor apa saja yang mempengaruhi *bullying victimization*. Faktor yang diteliti di penelitian ini adalah usia, kelas, jenis kelamin, jenis SD, pola asuh orang tua, dan perilaku bermain *game online* yang mengandung kekerasan. Penelitian ini menggunakan desain analitik dengan pendekatan *cross sectional*. Responden penelitian berjumlah 340 anak dari empat SD kelas 4-6 yang dipilih melalui *cluster random sampling*. Pola asuh orang tua diukur dengan *Parenting Style and Dimension Questionnaire* (PSDQ). Perilaku bermain *game online* diukur dengan *Entertainment Software Rating Board* (ESRB). Perilaku *bullying victimization* diukur dengan *Peer Interaction in Primary School* (PIPS) *Questionnaire*. Analisis data dilakukan dengan analisis univariat dan bivariat. Hasil dari penelitian didapat prevalensi *bullying* 82,1% dan faktor risiko yang berpengaruh secara signifikan adalah usia, kelas, dan perilaku bermain *game online* yang mengandung kekerasan. Penelitian menyimpulkan perilaku *bullying victimization* masih terjadi setelah program Sekolah Ramah Anak diterapkan.

Kata kunci : *Bullying victimization*., Sekolah Ramah Anak., Pola asuh orang tua., Perilaku bermain *game online*

ABSTRACT

Bullying victimization is a form of aggressive behavior that hurts other people and has many negative impacts. There are many risk factors for bullying victimization, but these risk factors are often inconsistent between studies. The government implemented the Child-Friendly School program to help overcome bullying victimization. The purpose of this study was to find out whether bullying victimization still occurs after the implementation of the Child-Friendly School program, to determine the prevalence of bullying victimization in Denpasar, and to examine what factors influence bullying victimization. The factors examined in this study were age, class, gender, type of elementary school, parenting style, and behavior in playing violent online games. This study used an analytic design with a cross-sectional approach. There were 340 children from four elementary schools in grades 4-6 who were selected as respondents in the study using cluster random sampling. Parenting style was measured by the Parenting Style and Dimension Questionnaire (PSDQ). Online gaming behavior is measured by the Entertainment Software Rating Board (ESRB). Bullying victimization behavior is measured by Peer Interaction in Primary School (PIPS) Questionnaire. Data analysis was performed with univariate and bivariate analysis. The results of the study showed that the prevalence of bullying was 82.1% and the risk factors that had a significant effect were age, class, and behavior in playing online games that contained violence. The research concludes that bullying victimization behavior still occurs after the Child-Friendly School program is implemented.

Keywords : *Bullying victimization*., Parenting style., Online gaming behaviour

PENDAHULUAN

Bullying victimization merupakan bentuk perilaku agresif yang dirancang untuk menyakiti orang lain. Sampai saat ini masih belum ada kesepakatan universal mengenai definisi *bullying victimization*, tetapi ada beberapa konsensus bahwa perilaku agresif memenuhi dua kriteria, yaitu pengulangan (terjadi lebih dari satu kali) dan adanya ketidakseimbangan kekuatan sehingga korban sulit membela diri¹. *Bullying* adalah jenis kekerasan sekolah yang paling umum dan merupakan sumber utama viktimisasi di antara anak-anak dan remaja². Prevalensi *bullying* diperkirakan 8%-50% di Asia, Amerika, dan Eropa. Menurut penelitian pada siswa SD kelas 5 di Jakarta, ibu kota Indonesia, didapatkan prevalensi *bullying victimization* di Jakarta mencapai 89,5%³. Menurut *Programme for International Students Assessment* tahun 2018, prevalensi korban *bullying* di Indonesia menempati urutan kelima terbanyak di dunia setelah Filipina, Brunei Darussalam, Republik Dominika, Maroko, dengan jumlah 41,1%⁴. Namun, prevalensi *bullying* di Denpasar, Bali, masih belum diketahui.

Bullying victimization perlu diperhatikan karena dapat menyebabkan banyak dampak negatif. Korban *bullying victimization* dapat mengalami luka fisik, penurunan kepercayaan diri, keterlibatan dalam perilaku nakal (*delinquent behavior*), tidak merasa aman di sekolah, dan prestasi akademik yang buruk. *Bullying* dapat menimbulkan dampak negatif dalam jangka panjang, seperti peningkatan risiko depresi pada korban, kecemasan, kesulitan relasional di masa dewasa, hingga percobaan bunuh diri⁵. Penelitian di Malaysia mendapatkan prevalensi anak yang mengalami *bullying victimization* dan memiliki rencana bunuh diri adalah 36,7%. Prevalensi yang lebih tinggi terjadi pada anak yang mengalami *bullying victimization* dan pernah melakukan percobaan bunuh diri, yaitu 46,1%². Selain itu, pelaku *bullying* dapat terjadi pada orang yang sebelumnya menjadi korban *bullying*. Korban *bullying* dapat melawan dan balas dendam yang kemudian menjadikan korban *bullying* sebagai pelaku *bullying*. Fenomena ini dapat menjadikan anak sebagai pelaku sekaligus korban *bullying* dan terus menjadi lingkaran setan sehingga *bullying victimization* perlu diperhatikan⁶.

Ada banyak faktor risiko *bullying victimization*, seperti usia, jenis kelamin, dan pola asuh orang tua. Namun, banyak faktor risiko ini tidak didapat hasil yang konsisten dari berbagai penelitian. Prevalensi *bullying victimization* ditemukan lebih tinggi pada anak laki-laki. Semakin tua usia, didapatkan prevalensi *bullying victimization* semakin rendah², namun ada hasil studi yang menunjukkan hal sebaliknya⁷. Hasil yang tidak konsisten juga didapat pada faktor risiko pola asuh orang tua. Penelitian di Turki menduga adanya pengaruh pola asuh orang tua terhadap *bullying victimization*⁸, namun penelitian di Palembang, Indonesia, menemukan hal yang sebaliknya⁹. Ketidakkonsistenan hasil penelitian terkait faktor risiko *bullying victimization* mendorong peneliti untuk mengidentifikasi faktor risiko *bullying victimization* di Denpasar

Faktor risiko lain yang mungkin mempengaruhi adalah pergaulan. Relasi dengan teman sebaya menjadi penting karena sebagian besar waktu anak dihabiskan bersama teman, baik itu belajar maupun bermain. Pola bermain anak saat ini cenderung berubah karena adanya perkembangan IPTEK yang berakibat pada berkembangnya *game online*. Penelitian sebelumnya mendapatkan bahwa kebiasaan bermain *game online* dapat mempengaruhi terjadinya *bullying victimization*¹⁰. Pada *game online*, juga banyak didapatkan konten kekerasan. Penelitian di *Northeast China* mendapatkan bahwa paparan kekerasan yang berulang akan menyebabkan desensitisasi perilaku kekerasan sehingga kepribadian agresif meningkat¹¹. Faktor bermain *game online* perlu diperhatikan karena berdasarkan laporan *We Are Social*, Indonesia menempati peringkat ketiga sebagai negara dengan pemain *game online* terbanyak di dunia pada Januari 2022 dengan jumlah 94,5% dari keseluruhan pengguna internet di Indonesia¹².

Untuk membantu mengatasi kekerasan di sekolah, termasuk *bullying victimization*, Pemerintah Indonesia menerapkan program Sekolah Ramah Anak (SRA). Konsep SRA adalah mewujudkan pendidikan yang aman, bersih, sehat, peduli terhadap lingkungan hidup, menjamin hak anak, dan perlindungan anak dari segala kekerasan. SRA salah satunya didasari oleh Pasal 54 Undang-Undang Perlindungan Anak yang menyatakan bahwa "Anak di dalam dan di lingkungan sekolah wajib dilindungi dari tindakan kekerasan yang dilakukan oleh guru, pengelola sekolah atau teman-temannya di dalam sekolah yang bersangkutan, atau lembaga pendidikan lainnya." Program SRA diterapkan di berbagai wilayah di Indonesia, termasuk Denpasar, Bali¹³. Namun setelah diterapkan SRA, pada tahun 2017 masih ditemukan 223 kasus kekerasan anak dan jumlahnya meningkat pada tahun 2018 menjadi 257 kasus. Prevalensi *bullying* pada sekolah dasar di Denpasar yang menerapkan SRA juga masih sulit ditemukan.

Dari paparan di atas, peneliti ingin mengetahui apakah *bullying victimization* masih terjadi setelah program Sekolah Ramah Anak diterapkan, mengetahui prevalensi *bullying victimization* di Denpasar, dan meneliti faktor apa saja yang mempengaruhi *bullying victimization* sehingga nantinya orang tua, sekolah, dan negara dapat melakukan pencegahan *bullying victimization*.

BAHAN DAN METODE

Penelitian ini telah memperoleh persetujuan etik dari Unit Komisi Etik Penelitian Fakultas Kedokteran, Universitas Udayana, Bali dengan nomor 267/UN14.2.2.VII.14/LT/2022. Kerahasiaan data dijamin dengan tidak menyebutkan identitas responden (anonim).

Penelitian ini merupakan penelitian analitik dengan desain penelitian *cross sectional*. Data penelitian ini didapat dari empat Sekolah Dasar yang menerapkan SRA di Denpasar pada tahun 2022. Pada tahap pertama, dilakukan pemilihan SD didasarkan *cluster random sampling*. Peneliti membuat daftar SD swasta dan SD negeri di Denpasar dengan mengeksklusi sekolah bagi anak berkebutuhan khusus dan sekolah yang tidak menerapkan SRA. Peneliti

melakukan penelitian di dua SD negeri dan dua SD swasta. Pada tahap kedua, dilakukan pemilihan kelas didasarkan *cluster random sampling*. Peneliti mendapat masing-masing SD ada kelompok siswa kelas 1 hingga 6. Peneliti melakukan penelitian di kelas 4,5, dan 6 dengan pertimbangan siswa kelas 4,5, dan 6 sudah dapat membaca, menulis, dan memahami kalimat dengan baik. Semua anak kelas 4,5, dan 6 di SD tersebut akan menjadi sampel penelitian apabila orang tua mengizinkan anak menjadi sampel penelitian, anak bersedia menjadi sampel penelitian, dan kuesioner terisi secara lengkap.

Semua kuesioner diisi oleh siswa kelas 4,5, dan 6 secara *online* melalui *google forms* agar tidak mengganggu pembelajaran di sekolah. Kuesioner disajikan menggunakan bahasa Indonesia dan anak memilih pilihan jawaban yang sesuai dengan kondisi yang dialami.

Perilaku *bullying victimization* diukur menggunakan *Peer Interaction in Primary School (PIPS) Questionnaire* dengan 22 pernyataan yang terdiri dari 12 pernyataan korban dan 10 pernyataan pelaku, yang sudah tervalidasi. Pilihan jawaban ada tiga, yaitu 0 (tidak pernah) hingga 2 (selalu). Nilai *Cronbach alpha* 0.89 untuk korban dan 0.82 untuk pelaku¹⁴.

Pada karakteristik demografi, variabel yang diukur adalah jenis kelamin, usia, kelas, dan jenis SD (swasta atau negeri).

Pengukuran pola asuh orang tua dilakukan dengan *Parenting Style and Dimenssion Questionnaire Short Form (PSDQ-SF)* yang diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia dan tervalidasi di Indonesia dengan nilai *Cronbach alpha* untuk pola asuh otoritatif 0.86, otoriter 0.82, dan permisif 0.64. Kuesioner ini bertujuan untuk mengukur pola asuh menurut Baumrind, yaitu otoriter (15 pernyataan), otoritatif (12 pernyataan), dan permisif (5 pernyataan) dengan lima skala likert, nilai 1 (tidak pernah) sampai 5 (selalu)¹⁵.

Perilaku bermain *game online* diklasifikasikan menjadi tiga, yaitu tidak bermain *game online*, bermain *game online* yang tidak mengandung kekerasan, dan bermain *game online* yang mengandung kekerasan. Klasifikasi *game online* mengandung kekerasan atau tidak dilakukan melihat konten *game online* pada *Entertainment Software Rating Board (ESRB)*. Apabila *game online* tidak tercantum pada ESRB, peneliti akan memainkan dan menilai konten *game online* secara independen¹⁶.

Analisis statistik dilakukan menggunakan IBM SPSS Statistics for Windows versi 20. Analisis statistik menggunakan nilai *alpha* = 0,05. Uji statistik yang dilakukan adalah analisis univariat dan analisis bivariat menggunakan *Chi square* (jika tidak memenuhi syarat akan dilakukan uji *Fisher's exact test*). Apabila didapat nilai $p < 0,05$ maka dapat disimpulkan berhubungan signifikan secara statistik.

HASIL

Data Karakteristik Responden

Total responden pada penelitian ini adalah 340 anak. Data karakteristik responden secara lengkap dapat dilihat pada **Tabel 1**. Proporsi responden penelitian lebih besar pada usia 8-11 tahun (72,9%), berjenis kelamin laki-laki (52,9%), menempati kelas 6 (42,9%), dan bersekolah di sekolah negeri (60%). Proporsi pola asuh orang tua terbanyak adalah pola asuh otoritatif (95,6%). Proporsi perilaku bermain *game online* terbanyak adalah bermain *game online* yang mengandung kekerasan (55,9%).

Tabel 1. Gambaran Karakteristik Responden

Variabel	N=340	%
Usia (tahun)		
8-11	248	72,9
12-14	92	27,1
Kelas		
4	93	27,4
5	101	29,7
6	146	42,9
Jenis Kelamin		
Laki-laki	180	52,9
Perempuan	160	47,1
Jenis SD		
Negeri	204	60
Swasta	136	40
Pola Asuh Orang Tua		
Otoriter	8	2,4
Permisif	7	2,1
Otoritatif	325	95,6
Perilaku Bermain Game Online		
Bermain <i>game online</i> yang mengandung kekerasan	190	55,9
Bermain <i>game online</i> yang tidak mengandung kekerasan	57	16,8
Tidak bermain <i>game online</i>	93	27,4

Gambaran Perilaku *Bullying Victimization*

Gambaran lengkap perilaku *bullying victimization* dapat dilihat pada **Tabel 2**. Prevalensi *bullying victimization*, baik sebagai pelaku dan korban, pelaku saja, maupun korban saja adalah 82,1%. Proporsi perilaku *bullying victimization* terbanyak adalah sebagai pelaku dan korban (61,5%), pelaku saja (14,7%), korban saja (5,9%), dan anak yang tidak terlibat *bullying victimization* (17,9%).

Tabel 2. Gambaran Perilaku *Bullying Victimization*

Variabel	N=340	%
Perilaku <i>Bullying Victimization</i>		
Pelaku dan korban	209	61,5
Pelaku saja	50	14,7
Korban saja	20	5,9
Tidak terlibat	61	17,9

Hubungan Usia, Kelas, Jenis Kelamin, Jenis SD, Pola Asuh Orang Tua, dan Perilaku Bermain *Game Online* dengan Perilaku *Bullying*

Berdasarkan Tabel 3, terlihat bahwa sebanyak 21,4% anak dengan usia 8-11 tahun tidak terlibat *bullying victimization*. Proporsi tersebut lebih besar dibandingkan anak usia 12-14 tahun

yang tidak terlibat dalam *bullying victimization*, yaitu hanya 8,7%. Semakin tinggi kelas, keterlibatan anak sebagai pelaku sekaligus korban cenderung lebih tinggi. *Bullying victimization* lebih banyak terjadi pada anak laki-laki dibanding perempuan. Proporsi dengan pola asuh otoritatif lebih sedikit terlibat dalam *bullying victimization* dibandingkan dengan pola asuh lain, yaitu 18,8%. Anak yang bermain *game online* yang mengandung kekerasan paling banyak menjadi pelaku sekaligus korban (68,4%). Anak yang tidak bermain *game online* cenderung tidak terlibat *bullying victimization* dibanding anak yang bermain *game online*. Berdasarkan analisis bivariat, didapatkan faktor risiko usia, kelas, dan perilaku bermain *game online* berhubungan signifikan dengan perilaku *bullying* ($p < 0,05$).

Tabel 3. Hubungan Usia, Kelas, Jenis Kelamin, Jenis SD, Pola Asuh Orang Tua, dan Perilaku Bermain *Game Online* dengan Perilaku *Bullying*

Variabel	Pelaku dan Korban		Pelaku saja		Korban saja		Tidak terlibat		P value
	N	%	N	%	N	%	N	%	
Usia (tahun)									
8-11	143	57,7	39	15,7	13	5,2	53	21,4	0,024*
12-14	66	71,7	11	12	7	7,6	8	8,7	
Kelas									
4	48	51,6	22	23,7	3	3,2	20	21,5	0,001*
5	62	61,4	11	10,9	3	3	25	24,8	
6	99	67,8	17	11,6	14	9,6	16	11	
Jenis Kelamin									
Laki-laki	113	62,8	27	15	12	6,7	28	15,6	0,628
Perempuan	96	60	23	14,4	8	5	33	20,6	
Jenis SD									
Negeri	131	64,2	26	12,7	10	4,9	37	18,1	0,423
Swasta	78	57,4	24	17,6	10	7,4	24	17,6	
Pola Asuh Orang Tua									
Otoriter	7	87,5	1	12,5	0	0	0	0	0,397
Permisif	6	85,7	0	0	1	14,3	0	0	
Otoritatif	196	60,3	49	15,1	19	5,8	61	18,8	
Perilaku Bermain <i>Game Online</i>									
Bermain <i>game online</i> yang mengandung kekerasan	130	68,4	24	12,6	11	5,8	25	13,2	0,015*
Bermain <i>game online</i> yang tidak mengandung kekerasan	32	56,1	13	22,8	3	5,3	9	15,8	
Tidak bermain <i>game online</i>	47	50,5	13	14	6	6,5	27	29	

* $p < 0,05$

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian didapatkan bahwa anak laki-laki lebih banyak terlibat dalam *bullying* daripada anak perempuan, sama seperti penelitian sebelumnya⁸, walaupun pada penelitian ini tidak ditemukan hubungan yang signifikan secara statistik. Studi sebelumnya mengatakan bahwa anak laki-laki cenderung menggunakan tindakan agresif untuk menunjukkan dominansinya, sedangkan anak perempuan cenderung memiliki rasa empati dan menghargai

orang lain¹⁷. Namun, penelitian lain menemukan hubungan jenis kelamin dan *bullying victimization* sering menemukan hasil yang tidak konsisten^{18,16}.

Pada hasil penelitian didapat bahwa anak berusia 12-14 tahun lebih berisiko mengalami *bullying victimization* daripada anak berusia 8-11 tahun. Hal ini dapat terjadi karena anak usia 12-14 tahun sudah memasuki masa remaja. Masa remaja identik dengan adanya gejala emosi dan memberontak untuk mencari jati dirinya Selain itu, usia 8-

14 tahun ini merupakan usia sekolah. Anak juga sudah mengenal persaingan antar teman sebaya. Kondisi persaingan yang tidak sehat dapat memungkinkan terjadinya *bullying victimization*⁷. Namun, hasil penelitian berbeda dengan studi sebelumnya yang mengatakan *bullying victimization* menurun seiring dengan meningkatnya usia karena sasaran *bullying victimization* lebih banyak pada anak yang lebih muda¹⁸.

Risiko menjadi pelaku sekaligus korban cenderung meningkat dari kelas 4, 5, dan kelas 6 dan pada penelitian ini didapat hubungan yang signifikan antara kelas dan perilaku *bullying victimization*. Studi sebelumnya juga menemukan hal serupa karena tindakan *bullying victimization* kerap menysasar anak yang lebih junior¹⁸. Penelitian ini mendapat bahwa anak yang sekolah di sekolah negeri lebih banyak berperan sebagai pelaku dan korban, sedangkan pada sekolah swasta ditemukan lebih banyak sebagai pelaku saja, korban saja, dan juga tidak terlibat dengan *bullying victimization*. Biasanya, sekolah negeri dan swasta terdapat perbedaan aturan sekolah, ketegasan guru, penerapan perilaku disiplin, dan perhatian guru di sekolah. Anak sekolah negeri biasanya berasal dari keluarga sosial ekonomi rendah dan suasana sekolah kurang kondusif untuk belajar. Selain itu, orang tua dan guru lebih tidak peduli dengan perkembangan anak dibandingkan dengan anak-anak sekolah swasta¹⁷.

Pada penelitian menunjukkan hubungan yang signifikan antara perilaku bermain *game online* dengan *bullying*. Hal serupa didukung oleh penelitian di *Northeast China*. Paparan kekerasan dalam *game online* dapat menyebabkan desensitisasi perilaku kekerasan sehingga terjadi peningkatan sikap agresif. Hal ini dapat dipraktikkan langsung oleh anak ketika ada pemicu di lingkungan. Selain itu, paparan kekerasan dalam *game online* yang terus menerus dapat menimbulkan kecanduan atau ketergantungan. Kecanduan atau ketergantungan ini dapat menyebabkan depresi yang nantinya mengarah pada perilaku agresif, seperti *bullying victimization*. Tidak jarang anak bermain *game online* untuk meningkatkan harga diri dan gengsinya di hadapan teman sebaya. Harga diri yang tinggi ini merupakan salah satu ciri pelaku *bullying victimization*. Seseorang yang merasa harga dirinya tinggi akan berusaha menyingkirkan orang lain yang dianggap menyainginya¹¹. *Game online* dapat menyebabkan seseorang menjadi korban *bullying* akibat ambisi teman sekelompoknya dalam *game online* untuk menang. Anak yang dianggap menyebabkan kekalahan dalam *game online* dapat menimbulkan amarah teman yang sangat berambisi untuk menang. Tidak jarang, luapan emosi tersebut menyebabkan seorang anak menjadi korban *bullying*. Selain itu, anak yang tidak bermain *game online* paling banyak menjadi korban saja karena kerap dianggap sebagai anak yang tidak gaul dan sering diejek oleh temannya¹⁹.

Penelitian ini tidak menemukan hubungan signifikan secara statistik antara pola asuh orang tua dan *bullying victimization*. Namun jika diperhatikan lebih lanjut, pola

asuh orang tua memegang peranan penting karena orang tua dan keluarga merupakan lingkungan pertama anak. Awal dari semua pembelajaran mengenai kehidupan diberikan di keluarga. Jika sejak kecil anak sudah dikenalkan dengan kekerasan, baik secara verbal maupun fisik, maka anak akan mengalami proses belajar dan meniru apa yang dilakukan orang tuanya kepadanya²⁰. Pada hasil penelitian, semua anak dengan pola asuh otoriter dan permisif terlibat dalam *bullying victimization*. Pola asuh otoriter lebih banyak berperan sebagai pelaku dan korban, dan pelaku saja. Sedangkan pola asuh permisif berperan sebagai pelaku dan korban, dan korban saja. *Bullying victimization* pada anak dengan pola asuh otoriter dapat terjadi sebagai imbas dari kontrol orang tua yang terlalu dominan di rumah sehingga anak berusaha dapat mendapatkan kontrol pada teman-temannya di sekolah. Anak yang merasa tertekan atas perlakuan orang tua di rumah dapat melampiaskan emosinya pada teman-teman di sekolah. Pola asuh otoriter identik dengan aturan yang ketat, tuntutan kepada anak untuk taat, serta hukuman apabila melanggar. Anak dengan pola asuh otoriter cenderung sulit beradaptasi dan perfeksionis. Selain itu, paparan kekerasan terus menerus dapat menyebabkan desensitisasi kekerasan pada anak sehingga anak menganggap wajar adanya kekerasan²⁰. Pada pola asuh permisif, anak terbiasa diikuti kemauannya sehingga anak berharap keinginannya dituruti pula pada pergaulan sehingga dapat melakukan tindak *bullying victimization*. Selain itu, anak memegang kontrol yang dominan di rumah sehingga anak melakukan hal yang sama di sekolah. Perilaku kontrol ini dapat menyebabkan anak menjadi pelaku *bullying victimization*. Di sisi lain, anak dengan pola asuh permisif tidak bisa membela dirinya sendiri karena terbiasa dituntun oleh orang tua sehingga berpotensi menjadi korban *bullying victimization*²⁰.

Anak yang tidak terlibat dalam perilaku *bullying victimization* mendapat pola asuh otoritatif. Diskusi yang merupakan ciri khas dari pola asuh otoritatif memegang peranan penting untuk mencegah anak menjadi pelaku *bullying victimization*. Pola asuh orang tua dan *bullying victimization* memang tidak signifikan terhadap perilaku *bullying victimization*, namun hubungan orang tua dan anak yang dekat dapat meningkatkan kemampuan remaja untuk memilih teman yang baik⁸. Anak yang tidak terlibat *bullying victimization* memiliki hubungan yang lebih baik dengan orang tua, namun orang tua juga memberikan ketegasan dan hukuman apabila anak salah. Dari sini anak mungkin menilai bahwa hukuman mengenai anak yang bersalah, dan apabila perilaku anak baik maka tidak akan mendapat hukuman²¹.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, *bullying victimization* masih terjadi setelah penerapan SRA. Prevalensi *bullying victimization* pada anak sekolah dasar di Denpasar yang menerapkan SRA adalah 82,1%. Faktor yang berhubungan signifikan secara statistik dengan terjadinya *bullying victimization* adalah faktor usia, kelas,

dan perilaku bermain *game online*. Berdasarkan hasil penelitian, peneliti menyarankan kepada orang tua untuk mengawasi anak dalam bermain *game online* dan mengarahkan anak untuk tidak bermain *game online* yang mengandung kekerasan, serta memberikan pola asuh yang baik. Pihak sekolah juga diharapkan dapat mengawasi perilaku anak di sekolah agar tidak melakukan

DAFTAR PUSTAKA

- Smith PK. Bullying: Definition, Types, Causes, Consequences and Intervention. *Soc Personal Psychol Compass*. 2016;10(9):519–32.
- Tan L, Bao MBB, Ganapathy SS, Sooryanarayana R, Hasim MH, Saminathan TA, et al. Bullying Victimization Among School-Going Adolescents in Malaysia : Prevalence and Associated Factors. *Asia Pasific J Public Heal*. 2019;31(8):1–12.
- Soedjatmiko S, Nurhamzah W, Maureen A, Wiguna T. Gambaran Bullying dan Hubungannya dengan Masalah Emosi dan Perilaku pada Anak Sekolah Dasar. *Sari Pediatr*. 2016;15(3):174.
- Databoks. PISA: Murid Korban “Bully” di Indonesia Tertinggi Kelima di Dunia. Databoks [Internet]. 2019;2019. Available from: <https://databoks.katadata.co.id/>
- Hopkins L, Taylor L, Bowen E, Wood C. A qualitative study investigating adolescents’ understanding of aggression, bullying and violence. *Child Youth Serv Rev [Internet]*. 2013;35(4):685–93. Available from: <http://dx.doi.org/10.1016/j.chilyouth.2013.01.012>
- Yang SC. Paths to Bullying in Online Gaming: The Effects of Gender, Preference for Playing Violent Games, Hostility, and Aggressive Behavior on Bullying. *J Educ Comput Res*. 2012;47(3):235–49.
- Tumon MBA. Studi Deskriptif Perilaku Bullying pada Remaja. *J Ilm Mhs Univ Surabaya*. 2014;3(1):1–17.
- Erginoz E, Alikasifoglu M, Ercan O, Uysal O, Alp Z, Ocak S, et al. The Role of Parental, School, and Peer Factors in Adolescent Bullying Involvement: Results from the Turkish HBSC 2005/2006 study. *Asia-Pacific J Public Heal*. 2015;27(2):NP1591–603.
- Widya A. Hubungan Pola Asuh Orang Tua dengan Perilaku Bullying pada Remaja. *Konas Jiwa XVI Lampung*. 2019;133:133–9.
- Zhao H, Li X, Zhou J, Nie Q, Zhou J. Children and Youth Services Review The relationship between bullying victimization and online game addiction among Chinese early adolescents : The potential role of meaning in life and gender differences. *Child Youth Serv Rev [Internet]*. 2020;116(May):105261. Available from: <https://doi.org/10.1016/j.chilyouth.2020.105261>
- Lam L, Cheng Z, Liu X. Violent Online Games Exposure and Cyberbullying/Victimization Among Adolescents. *CYBERPSYCHOLOGY, Behav Soc Netw [Internet]*. 2013;16(3):159–65. Available from: doi: 10.1089/cyber.2012.0087
- Databoks. Jumlah Gamers Indonesia Terbanyak Ketiga di Dunia. Katadata [Internet]. 2022;2022. Available from: https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/02/16/jumlah-gamers-indonesia-terbanyak-ketiga-di-dunia?utm_source=dable&utm_campaign=dable_Pilihan Editor Widget&utm_source=dable
- Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak Republik Indonesia. Panduan Sekolah Ramah Anak. 2015.
- Tarshis TP, Huffman LCM. Psychometric Properties of the Peer Interactions in Primary School (PIPS) Questionnaire. *J Dev Behav Pediatr*. 2007;28(2):125–32.
- Rahmawati A, Fajrianthi F, Purwono U. The psychometric properties of parenting styles and dimensions questionnaire-short form in Indonesia. *Int J Eval Res Educ*. 2022;11(1):42–50.
- Dittrick CJ, Beran TN, Mishna F, Hetherington R, Shariff S. Do Children Who Bully Their Peers Also Play Violent Video Games? A Canadian National Study. *J Sch Violence*. 2013;12(4):297–318.
- Shujja S, Atta M, Shujjat JM. Prevalence of Bullying and Victimization among Sixth Graders with Reference to Gender, Socio-economic Status and Type of Schools. *J Soc Sci*. 2014;38(2):159–65.
- Saarento S, Garandeanu CF, Salmivalli C. Classroom- and School-Level Contributions to Bullying and Victimization: A Review. *J Community Appl Soc Psychol [Internet]*. 2015;25(3):204–18. Available from: <http://www3.interscience.wiley.com/journal/5625/home>
- McLean DP. It ’ s in the Game: The effect of Competition and Cooperation on Anti-Social Behavior in Online Video Games. *J Virtual Worlds Res*. 2016;
- Gómez-Ortiz O, Romera EM, Ortega-Ruiz R. Parenting styles and bullying. The mediating role of parental psychological aggression and physical punishment. *Child Abus Negl [Internet]*. 2016;51:132–43. Available from: <http://dx.doi.org/10.1016/j.chiabu.2015.10.025>
- Tajuddin I, Utami KA, Arafat Y. The Effect of Parenting Style on Bullying Behavior. *Atl Press*. 2017;127:280–4.

