

**HUBUNGAN HOBI BERMAIN VIDEO GAME
KEKERASAN DENGAN PERILAKU *BULLY*
PADA REMAJA DI SMK N I TEMON
KULONPROGO**

NASKAH PUBLIKASI



Disusun oleh:
RISKA DIAH ANGGRAINI
1710201278

**PROGRAM STUDI S1 ILMU KEPERAWATAN
FAKULTAS ILMU KEPERAWATAN
UNIVERSITAS 'AISYIYAH
YOGYAKARTA
2018**

**HUBUNGAN HOBI BERMAIN VIDEO GAME
KEKERASAN DENGAN PERILAKU *BULLY*
PADA REMAJA DI SMK N I TEMON
KULONPROGO**

NASKAH PUBLIKASI

Diajukan Guna Melengkapi Sebagian Syarat Mencapai Gelar
Sarjana Keperawatan
Program Studi Ilmu Keperawatan
Fakultas Ilmu Kesehatan
di Universitas 'Aisyiyah
Yogyakarta



Disusun oleh:
RISKA DIAH ANGGRAINI
1710201278

**PROGRAM STUDI S1 ILMU KEPERAWATAN
FAKULTAS ILMU KEPERAWATAN
UNIVERSITAS 'AISYIYAH
YOGYAKARTA
2018**

HALAMAN PERSETUJUAN

**HUBUNGAN HOBI BERMAIN VIDEO GAME
KEKERASAN DENGAN PERILAKU *BULLY*
PADA REMAJA DI SMK N I TEMON
KULONPROGO**

NASKAH PUBLIKASI

Disusun Oleh:
RISKA DIAH ANGGRAINI
1710201278

Telah Disetujui oleh Pembimbing

Pada tanggal:
16 Februari 2019



Pembimbing

[Handwritten Signature]
Deasti Nurmagupita, S.Kep.,Ns.,M.Kep

HUBUNGAN HOBI BERMAIN VIDEO GAME KEKERASAN DENGAN PERILAKU *BULLY* PADA REMAJA DI SMK N 1 TEMON KULONPROGO¹

Riska Diah Anggraini², Deasti Nurmagupita³

ABSTRAK

Latar Belakang: Perilaku *bully* memberikan efek negatif pada remaja yang dapat berlanjut pada masa dewasa. Sulitnya memutus mata rantai kasus *bully* anak menjadi permasalahan, sebab korban bisa menjadi pelaku dan pelaku dapat pula menjadi korban. *Bullying* sendiri merupakan bagian dari perilaku agresif yang dilakukan oleh seseorang atau sekelompok orang. Remaja yang sering bermain game kekerasan lebih agresif dari pada remaja yang sering bermain game bukan kekerasan atau bahkan dibandingkan remaja yang tidak bermain game sama sekali.

Tujuan: Mengetahui hubungan hobi bermain video game kekerasan dengan perilaku *bully* pada remaja di SMK N 1 Temon Kulonprogo.

Metode Penelitian: Penelitian ini adalah *correlation* dengan pendekatan *cross sectional*, serta menggunakan kuesioner sebagai instrumen. Pengambilan sampel menggunakan *random sampling* dengan jumlah sampel 65 responden. Analisa data yang digunakan adalah *Pearson Product Moment*.

Hasil: Berdasarkan hasil uji statistik dengan menggunakan uji korelasi *Pearson Product Moment* didapatkan nilai *asympt.Sig (2-tailed)* sebesar 0,002 ($p < 0,05$). Hasil analisis uji *Pearson Product Moment* menunjukkan ada hubungan bermakna secara statistik antara hobi bermain video game kekerasan dengan perilaku *bully*. Keeratan hubungan sebesar 0,379 berarti hubungan antara hobi bermain video game kekerasan dengan perilaku *bully* dapat dikatakan lemah.

Simpulan dan Saran: Ada hubungan bermakna secara statistik antara hobi bermain video game kekerasan dengan perilaku *bully*. Dari hasil penelitian ini diharapkan remaja dapat mengetahui efek dari game yang mengandung unsur kekerasan dan memilih-milih game mana yang baik dimainkan dan yang tidak.

Kata Kunci : Remaja, hobi bermain video game kekerasan, perilaku *bully*

Daftar Pustaka : Buku 20 buah (2008-2018), 7 Jurnal, 7 Internet

¹ Judul Skripsi

² Mahasiswa PSIK Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas 'Aisyiyah Yogyakarta

³ Dosen PSIK Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas 'Aisyiyah Yogyakarta

PENDAHULUAN

Remaja adalah penduduk dalam rentang usia 10 hingga 19 tahun (WHO dalam Kusumaryani, 2017). Sedangkan menurut Peraturan Menteri Kesehatan RI nomor 25 tahun 2014, remaja adalah penduduk dalam rentang usia 10-18 tahun. Di dunia diperkirakan jumlah kelompok remaja berjumlah 1,2 milyar atau setara dengan 18% dari jumlah penduduk di dunia (WHO dalam Infodatin Reproduksi Remaja, 2014). Sedangkan di Indonesia sendiri jumlah remaja berdasarkan sensus pada tahun 2010 mencapai 43,5 juta atau sekitar 10% dari jumlah penduduk (Infodatin Reproduksi Remaja, 2014).

Remaja adalah suatu tahap perkembangan yang unik terjadi di antara usia 11 sampai 20 tahun, dimana terjadi perubahan dalam pertumbuhan dan perkembangan (Stuart, 2016). Beberapa faktor yang dapat mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan remaja yaitu faktor herediter, faktor lingkungan, nutrisi, posisi anak dalam keluarga, dan status kesehatan (Suryani & Badi'ah, 2017). Lingkungan menjadi sangat penting dalam menentukan kehidupan selanjutnya menuju orang dewasa (Ranuh, 2013). Ranuh, 2013 juga menjelaskan dalam bukunya bahwa masa remaja adalah masa yang sangat peka terhadap lingkungan yang beresiko dan dapat mengganggu tumbuh kembang selanjutnya.

Memasuki masa remaja, individu akan menghabiskan lebih banyak waktu di dalam lingkungan teman sebaya (King, 2010). Sekolah dan teman sebaya adalah faktor yang mempengaruhi gangguan perilaku pada remaja. Banyak contoh dari gangguan perilaku pada remaja,

salah satu contohnya adalah *bullying* (Stuart, 2016).

Perilaku menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah tanggapan atau reaksi individu terhadap rangsangan atau lingkungan. Sedangkan *bully* adalah tindakan yang dilakukan berulang dengan tujuan menyakiti orang yang lebih lemah dari dirinya (Stuart, 2016). Jadi perilaku *bully* adalah tanggapan atau reaksi individu yang diwujudkan melalui tindakan yang dilakukan berulang dengan tujuan menyakiti orang yang lebih lemah dari dirinya. Di Indonesia sebanyak 84 % anak mengalami kekerasan di sekolah, angka ini lebih tinggi dari Vietnam, Nepal, Kamboja dan Pakistan (Setyawan, 2017). Menurut KPAI dari tahun 2011-2014 tercatat 369 pengaduan dari total 1.480 atau sekitar 25% merupakan pengaduan atas kasus *bullying* (Setyawan, 2014). Dari penelitian di tiga kota besar di Indonesia yakni Jakarta, Surabaya, dan Yogyakarta, peringkat tertinggi kasus *bullying* adalah di Yogyakarta (Danu, 2013).

Perilaku *bully* memberikan efek negatif pada remaja yang dapat berlanjut pada masa dewasa. Remaja yang menjadi korban *bullying* sering mengalami depresi, dan memiliki ide bunuh diri (Stuart, 2016). Selain itu *bullying* juga dapat secara serius mempengaruhi fungsi akademik, social, emosional, dan psikologi dan kesehatan fisik remaja yang menjadi korban maupun yang menggertak (Mishna, 2012). Psikolog Dani Eka Rahmaningtiyas, S.Psi mengatakan sulitnya memutus mata rantai kasus *bully* anak menjadi permasalahan, sebab korban bisa menjadi pelaku dan pelaku dapat pula menjadi korban (Setyawan, 2017).

Bullying sendiri merupakan bagian dari perilaku agresif yang dilakukan oleh seseorang atau sekelompok orang (Sufriani & Sari, 2017). Anak yang sering bermain game kekerasan lebih agresif dari pada anak yang sering bermain game bukan kekerasan atau bahkan dibandingkan anak yang tidak bermain game sama sekali (Santrock, 2011). Banyak penelitian yang meneliti hubungan video game dengan perilaku agresif salah satunya penelitian Satria dkk yang menunjukkan hasil ada hubungan yang bermakna antara kecanduan video game yang mengandung unsur kekerasan dengan perilaku agresif dengan p value = 0,000. Guru BK SMK N I Temon Kulonprogo mengatakan pada semester genap tahun 2018 ada sekitar 8 kasus siswa dipukul temannya, dimana 8 siswa tersebut mengatakan bermain video game “*Mobile Legend*” yaitu game online yang mengandung unsur kekerasan.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian untuk membuktikan apakah ada hubungan antara hobi bermain video game kekerasan dengan perilaku *bully* pada remaja di SMK N I Temon Kulonprogo.

TUJUAN PENELITIAN

Mengetahui keeratan hubungan hobi bermain video game kekerasan dengan perilaku *bully* pada remaja di SMK N I Temon Kulonprogo.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian korelasi dengan pendekatan cross sectional. Populasi dalam penelitian yaitu 142 siswa. Sampel pada penelitian ini adalah *random sample*. Dalam penelitian

ini, peneliti mengambil sampel dengan cara mengambil semua kelas 1a dari nomor urut 1 sampai 65. Alat pengumpulan data yang digunakan masing-masing variabel adalah kuesioner. Variabel Hobi bermain Video Game Kekerasan menggunakan alat kuesioner penelitian yang berisi 5 item pertanyaan dalam bentuk *chek-list*. Variabel Perilaku *Bully* menggunakan alat kuesioner penelitian yang berisi 11 item pertanyaan dalam bentuk *chek-list*. Uji validitas dilakukan kepada 30 responden yang bersekolah di SMA N II Pengasih pada tanggal 24 Januari 2019 yang diuji dengan menggunakan rumus *Product Moment Pearson*. Uji reliabilitas menggunakan Spearman Brown (*Split Half*) dengan *Cronbach's Alpha*. Uji statistic yang digunakan yaitu *pearson product moment*.

HASIL PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SMK N I Temon Kulonprogo.

1. Karakteristik Responden

a. Umur

Tabel 1
Karakteristik Responden
Berdasarkan Umur

| Umur | F | % |
|----------|----|-------|
| 15 tahun | 21 | 32,3% |
| 16 tahun | 42 | 64,6% |
| 17 tahun | 2 | 3,1% |
| Jumlah | 65 | 100% |

Sumber: Data Primer (2018)

Tabel 1 menunjukkan bahwa paling banyak berumur 16 tahun yaitu sebanyak 42 anak (64,6%).

b. Jenis Kelamin

Tabel 2
Karakteristik Responden
Berdasarkan Jenis Kelamin

| Jenis Kelamin | F | % |
|---------------|----|-------|
| Laki-laki | 57 | 87,7% |
| Perempuan | 8 | 12,3% |
| Jumlah | 65 | 100% |

Sumber: Data Primer (2018)

Tabel 2 menunjukkan bahwa paling banyak berjenis kelamin laki-laki yaitu sebanyak 57 anak (87,7%).

2. Hobi Bermain Video Game Kekerasan

Tabel 3
Distribusi Frekuensi Hobi
Bermain Video Game Kekerasan

| Hobi Bermain Video Game Kekerasan | F | % |
|-----------------------------------|----|-------|
| Hobi | 61 | 93,8% |
| Tidak Hobi | 4 | 6,2% |
| Jumlah | 65 | 100% |

Sumber: Hasil Pengolahan Data

Berdasarkan tabel 3 dari hasil presentase hampir seluruh anak hobi bermain video game kekerasan dengan frekuensi sebanyak 61 anak (93,8%).

3. Perilaku Bully

Tabel 4
Distribusi Frekuensi Perilaku
Bully

| Perilaku Bully | F | % |
|--------------------------|----|-------|
| Tidak ada perilaku bully | 0 | 0% |
| Perilaku bully ringan | 17 | 26,6% |
| Perilaku bully berat | 48 | 73,8% |
| Jumlah | 65 | 100% |

Sumber: Hasil Pengolahan Data

Berdasarkan tabel 4 frekuensi paling banyak yaitu "perilaku bully berat" sebanyak 48 (73,8%).

4. Hubungan Hobi Bermain Video Game Kekerasan dengan Perilaku Bully Pada Remaja di SMK N 1 Temon Kulonprogo

Tabel 5
Tabulasi Silang Antara Hobi
Bermain Video Game Kekerasan
dengan Perilaku Bully

| Variabel | Nilai Sig. | Hasil |
|---|------------|--------|
| Hobi Bermain Video Game Kekerasan dengan Perilaku Bully | 0.818 | Normal |

Sumber: Hasil Pengolahan Data

Berdasarkan tabel 5 diketahui nilai signifikasi 0,818 lebih besar dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa nilai residual berdistribusi normal.

Uji Hipotesis

Tabel 4.8
Hasil Uji Korelasi *Pearson*

| Hubungan Antar Variabel | <i>Pearson Correlation</i> | Nilai <i>Asymp. Sig (p)</i> |
|---|----------------------------|-----------------------------|
| Hobi Bermain Video Game Kekerasan dengan Perilaku Bully | 0,379 | 0,002 |

Sumber: Hasil Pengolahan Data

Berdasarkan hasil uji statistik dengan menggunakan uji korelasi *pearson* didapatkan nilai *asyp.Sig (2-tailed)* sebesar 0,002 ($p < 0,05$). Hasil tersebut menunjukkan ada hubungan bermakna secara statistik antara hobi bermain video game kekerasan dengan perilaku *bully*. Keeratan hubungan sebesar 0,379 berarti hubungan antara hobi bermain video game kekerasan dengan perilaku *bully* dapat dikatakan lemah.

PEMBAHASAN

1. Hobi Bermain Vidio Game Kekerasan

Berdasarkan hasil penelitian 61 (93,8%) responden dari total 65 responden masuk dalam kategori hobi bermain video game

kekerasan. Hal ini sejalan dengan penelitian Satria (2014) tentang Hubungan Kecanduan Video Game Kekerasan dengan Perilaku Agresif Pada Murid Laki-Laki Kelas IV Dan V Di SD N 02 Cupak Tengah Pauh Kota Padang, dalam penelitian tersebut menemukan bahwa sebagian besar murid lebih memilih memainkan video game yang mengandung unsur kekerasan.

Berdasarkan karakteristik usia menunjukkan hasil bahwa paling banyak berumur 16 tahun yaitu sebanyak 42 anak (64,6%). Hal ini selaras dengan situs resmi game online Indonesia yaitu detiknet menyatakan bahwa pada tahun 2010 terdapat 50% jumlah pengguna game online di Indonesia adalah pelajar dan mahasiswa (Hariyanto, 2009). Usia remaja adalah masa dimana anak masih mencari jati dirinya. Banyak hal yang di *eksplora* oleh remaja salah satunya adalah bermain video game. Video game yang dimainkan pun beragam namun hasil penelitian ini menunjukkan bahwa anak usia remaja lebih gemar bermain video game yang mengandung unsur kekerasan.

Berdasarkan karakteristik jenis kelamin menunjukkan hasil bahwa paling banyak berjenis kelamin laki-laki yaitu sebanyak 57 anak (87,7%). Hal ini selaras menurut penelitian Febriandari (2016) studi awal melalui metode wawancara dan observasi kepada 10 remaja di dua warung internet (warnet) penyedia game online di Kelurahan Labuh Baru Barat didapatkan data bahwa pengunjung warnet lebih banyak adalah remaja berusia 10-16 tahun

dan didominasi oleh remaja laki-laki. Jika dibandingkan dengan remaja perempuan, remaja laki-laki lebih menyukai hal-hal yang menantang. Permainan video game kekerasan dinilai sesuatu hal yang menantang karena didalamnya terdapat unsur memukul, menembak, membunuh, dan terdapat persaingan didalamnya. Jadi dapat disimpulkan bahwa remaja laki-laki merupakan yang paling banyak bermain video game kekerasan.

2. Perilaku *Bully*

Berdasarkan hasil penelitian sebagian besar remaja di SMK N 1 Temon masuk dalam kategori “perilaku *bully* berat” sebanyak 48 (73,8%), sisanya sebanyak 17 (26,6%) masuk dalam kategori “perilaku *bully* ringan”. Dalam penelitian jawaban paling banyak dengan jawaban “sering” yaitu pada pertanyaan nomor 8 “Apakah anda pernah menghina teman anda baik disengaja atau tidak disengaja?” dan pada soal no 9 “Apakah anda pernah mengancam teman anda baik disengaja atau tidak disengaja?” dengan jawaban “selalu”, dimana pertanyaan tersebut masuk dalam jenis *bullying* verbal. Menurut Coloroso (2008) *Bullying* verbal adalah yang paling mudah dilakukan, dan *bullying* jenis ini akan menjadi awal dari perilaku *bully* yang lainnya. *Bully* verbal adalah *bully* yang paling mudah di adobt, karena dalam beberapa video game tidak hanya terdapat unsur *bully* secara fisik namun juga secara verbal. Seperti dalam beberapa game dapat menghubungkan orang satu dengan yang lain dan terjadi

pengumpulan, sehingga banyak terjadi *bully* verbal.

Berdasarkan karakteristik usia menunjukkan hasil bahwa paling banyak berumur 16 tahun yaitu sebanyak 42 anak (64,6%). Menurut Laksana (2017) salah satu survei yang dia temukan menyebutkan pada anak berusia 12-17 tahun, 84 persen mengalami kasus *bullying*. Kebanyakan kasus *bullying* yang ditemukan adalah *cyber bullying*. *Bully* paling banyak terjadi pada usia remaja karena pada usia tersebut merupakan fase pencarian jati diri. Namun hal ini tidak disikapi dengan positif sehingga banyak menimbulkan perilaku yang menyimpang salah satunya perilaku *bully*. Jadi dapat disimpulkan bahwa pada masa remaja memang masa dimana banyak terjadi perilaku *bully*.

Berdasarkan karakteristik jenis kelamin menunjukkan hasil bahwa paling banyak berjenis kelamin laki-laki yaitu sebanyak 57 anak (87,7%). Hal ini selaras dengan hasil penelitian Hertinjung (2015) yang menyebutkan pelaku *bully* lebih banyak laki-laki dibandingkan perempuan. Seringkali orang menilai bahwa menjadi laki-laki harus kuat dan tidak kalah saat berkelahi. Hal ini secara tidak langsung menjadi *image* kuat yang menempel pada laki-laki bahwa mereka harus mendapatkan pengakuan bahwa mereka kuat. Akhirnya perilaku ini membuat mereka lebih cenderung agresif dan menimbulkan perilaku *bully*. Jadi dapat disimpulkan bahwa pada remaja laki-laki banyak terjadi perilaku *bully*.

3. Hubungan Hobi Bermain Video Game Kekerasan dengan Perilaku *Bully* Pada Remaja

Penelitian ini menunjukkan nilai *p-value* sebesar 0,002 lebih kecil dari 0,05, hasil tersebut menunjukkan ada hubungan bermakna secara statistik antara hobi bermain video game kekerasan dengan perilaku *bully*. Hal ini sejalan dengan penelitian Satria (2014) tentang Hubungan Kecanduan Video Game Kekerasan dengan Perilaku Agresif Pada Murid Laki-Laki Kelas IV Dan V Di SD N 02 Cupak Tengah Pauh Kota Padang, dengan hasil terdapat hubungan yang bermakna antara kecanduan bermain *video games* yang mengandung unsur kekerasan dengan perilaku agresif (*p-value*=0,000). Keeratatan hubungan sebesar 0,379 berarti hubungan antara hobi bermain video game kekerasan dengan perilaku *bully* dapat dikatakan lemah.

Dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa korelasi bersifat negatif karena semakin hobi bermain video game kekerasan maka akan membuat kecenderungan remaja untuk melakukan perilaku *bully*.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang berjudul “Hobi Bermain Video Game Kekerasan dengan Perilaku *Bully* pada Remaja di SMK N 1 Temon Kulonprogo” dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Sebanyak 61 anak (93,8%) di SMK N 1 Temon Kulonprogo hobi bermain video game kekerasan.

2. Sebanyak 48 anak (73,8%) masuk dalam kategori “perilaku *bully* berat”
3. Hasil penelitian menunjukkan ada hubungan bermakna secara statistik antara hobi bermain video game kekerasan dengan perilaku *bully* dengan p-value 0,002.
4. Pada penelitian ini korelasi bersifat negatif karena semakin hobi bermain video game kekerasan maka akan membuat kecenderungan remaja untuk melakukan perilaku *bully*.

SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tersebut, dapat diberikan saran kepada:

1. Bagi Responden
Dari hasil penelitian ini diharapkan remaja dapat mengetahui efek dari game yang mengandung unsur kekerasan dan memilih-milih game mana yang baik dimainkan dan yang tidak
2. Bagi Guru BK SMK N 1 Temon Kulonprogo
Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan Guru BK untuk membina siswanya agar tidak bermain video game yang mengandung unsur kekerasan
3. Bagi Peneliti Selanjutnya
Fenomena yang ada saat ini banyak sekali anak-anak dengan umur dibawah 10 tahun yang sudah mahir bermain video game, untuk itu peneliti selanjutnya dapat menggunakan anak dibawah 10 tahun sebagai subjek penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Alika, H. (2012). *Bullying as a Correlate of Dropout from From School Among Adolescents*. Eric, 3, 132.
- Astuti, P. R. (2008). *Meredam Bullying 3 Cara Efektif Meredam K.P.A (Kekerasan Pada Anak)*. Jakarta: Grasindo.
- Baedowi, A. (2015). *Potret Pendidikan Kita*. Jakarta: Alfabeta.
- Borba, M. (2009). *The Big Book of Parenting Solutions*. Elex Media .
- Coloroso, B. (2006). *Penindas, Tertindas, dan Penonton. Resep Memutus Rantai Kekerasan Anak dari Praselokah Hingga SMU*. Jakarta: Serambi.
- Danu. (2013, Desember Kamis). *Yogyakarta Menduduki Peringkat Tertinggi Kasus Bullying*. Retrieved Maret 28, 2018, from radioedukasi.kemendikbud.go.id:
<http://radioedukasi.kemendikbud.go.id/read/869/yogyakarta-menduduki-peringkat-tertinggi-kasus-bullying.html>
- Desiningrum, D. R., Indriana, Y., & Siswati. (2017). *Intensi Penggunaan Gadget dan Kecerdasan Emosional Pada*

- Remaja Awal*. Prosiding Temu Ilmiah X Ikatan Psikologi Perkembangan Indonesia, 65-71.
- Fasya, H., Satriawan, Alfiana, & Ayu, A. F. (2017). *Pengaruh Game Online Terhadap Tingkat Agresivitas Anak-Anak dan Remaja di Kota Makasar*. Hasanuddin Student Journal, Vol.1 No. (2): 127-134.
- Febriandari, D., Nauli, F. A., & HD, S. R. (2016). *Hubungan Kecanduan Bermain Game Online terhadap Identitas Diri Remaja*. Jurnal Keperawatan Jiwa, Volume 4, No. 1, 50-56.
- Gunarsa, S., & Gunarsa, Y. S. (2008). *Psikologi Praktis: Anak, Remaja dan Keluarga*. Jakarta: Gunung Mulia.
- Hariyanto. (2009, 02 06). *Game Online di Indonesia Makin Subur*. Retrieved 02 04, 2019, from inet.detik.net: <https://inet.detik.com/games-news/d-1080445/game-online-di-indonesia-makin-subur>
- Hidayat, A. A. (2014). *Metode Penelitian Keperawatan*. Jakarta: EGC.
- Hukum Game Online*. (2011, 05 27). Retrieved 02 04, 2019, from [tarjih.or.id](https://tarjih.or.id/hukum-game-online/)
- Infodatin Reproduksi Remaja*. (2014, Juni 29). Retrieved Maret 24, 2018, from www.gepkes.go.id: <http://www.depkes.go.id/download.php?file=download/pusdatin/infodatin/infodatin%20reproduksi%20remaja-ed.pdf>
- Juwita, P. (2017). *Keterampilan Menuliskan Pengalaman Lucu dan Kegemaran Membaca Cerita Lucu pada Tingkat SD*. *Kultura* Volume: 18, 6383.
- King, L. A. (2010). *Psikologi Umum: Sebuah Pandangan Apresiatif*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Kusumaryani, M. (2017, September). *Lembaga Demografi Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Indonesia*. Retrieved Maret 24, 2018, from ldfebui.org: <http://ldfebui.org/wp-content/uploads/2017/08/BN-06-2017.pdf>
- Kyle, T., & Carman, S. (2014). *Buku Ajar Keperawatan pediatrik Edisi 2*. Jakarta: EGC.
- Laksana, B. A. (2017, 07 21). *Mensos: 84% Anak Usia 12-17 Tahun Mengalami Bullying*. Retrieved 02 04, 2019, from [news.detik.com](https://news.detik.com/berita/): <https://news.detik.com/berita/>

- d-3568407/mensos-84-anak-usia-12-17-tahun-mengalami-bullying
- Lestari, S. (2018). *Bentuk dan Faktor Penyebab Perilaku Bullying*.
- Madyawati, L. (2017). *Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak*. Jakarta: Kencana.
- Masya, H., & Candra, D. A. (2016). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online pada Peserta Didik Kelas X Di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016. *Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 153-169.
- Mishna, F. (2012). *Bullying A Guide to Reaserch, Intervention, and Prevention*. New York: Oxford University Press.
- Nursalam. (2017). *Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan : Pendekatan Praktis*. Jakarta: Salemba Medika.
- Perry & Potter. (2009). *Fundamental Keperawatan, Edisi 7*. Jakarta: Salemba Medika.
- Priyatna, A. (2010). *Let's End Bullying*. Elex Media Computindo.
- Putra, W. R. (2016, 01 23). *Bully Dalam Pandangan Islam*. Retrieved 02 04, 2019, from Serambi minang.com: <https://serambiminang.com/2016/01/bully-dalam-pandangan-islam.html/>
- Ranuh, I. G. (2013). *Beberapa Catatan Kesehatan Anak*. Jakarta: Sagung Seto.
- Santrock, J. W. (2011). *Masa Perkembangan Anak Children*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Satria, R. A., Nurdin, A. E., & Bachtiar, H. (2014). Hubungan Kecanduan Bermain Video Game Kekerasan dengan Perilaku Agresif pada Murid Laki-Laki Kelas IV dan V di SD Negeri 02 Cupak Tengah Pauh Kota Padang. *Jurnal FK Unand*, 238.
- Setyawan, D. (2014, Oktober 16). *KPAI: Kasus Bullying dan Pendidikan Karakter*. Retrieved Maret 28, 2018, from [www.kpai.go.id: http://www.kpai.go.id/berita/kpai-kasus-bullying-dan-pendidikan-karakter/](http://www.kpai.go.id/berita/kpai-kasus-bullying-dan-pendidikan-karakter/)
- Setyawan, D. (2017, Februari 22). *Indonesia Peringkat Tertinggi Kasus Kekerasan di Sekolah*. Retrieved Maret 28, 2018, from [www.kpai.go.id: http://www.kpai.go.id/berita/indonesia-peringkat-tertinggi-kasus-kekerasan-di-sekolah/](http://www.kpai.go.id/berita/indonesia-peringkat-tertinggi-kasus-kekerasan-di-sekolah/)
- Steinberg, L., Vandell, D. L., & Bornstein, M. (2011). *Defelopment: Infancy*

Thought Adolescence.
Canada: Wadsworth Cengage
Learning.

Stuart, G. W. (2016). *Prinsip dan
Praktik Keperawatan
Kesehatan Jiwa Stuart.*
Indonesia: Elsevier.

Sufriani, & Sari, E. P. (2017). *Faktor
yang Mempengaruhi Bullying
Pada Anak Usia Sekolah di
Sekolah Dasar Kecamatan
Syiah Kuala Banda Aceh.*
Idea Nursing Jurnal, Vol.
VIII No.3.

Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian
Kuantitatif, Kualitatif, dan
R&D.* Bandung: Alfabeta.

Suryabrata, S. (2013). *Metodologi
Penelitian.* Jakarta: PT. Raja
Grafindo Persada.

Suryani, E., & Badi'ah, A. (2017).
*Asuhan Keperawatan Anak
Sehat dan Berkebutuhan
Khusus.* Yogyakarta: Pustaka
Baru Press.

Susantyo, B. (2011). *Memahami
Perilaku Agresif: Sebuah
Tinjauan Konseptual.*
Informasi, Vol. 16 No. 03.

Widayanti, C. G. (2009). *Fenomena
Bullying Di Sekolah Dasar
Negeri Di Semarang.* Jurnal
Psikologi Undip, Vol.5, No 2.

Widyastuti, Y. (2009). *Kesehatan
Reproduksi.* Yogyakarta:
Fitramaya.