

## **CYBERBULLYING DAN SIKAP PELAJAR DI KOTA MEDAN**

### **CYBERBULLYING AND STUDENTS BEHAVIOUR IN MEDAN CITY**

**Rehia Karenina Isabella Barus**

Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Medan Area.  
Jalan Kolam Nomor 1, Medan Estate. Telp. 061 7366878.  
*Email: rehiabarus@yahoo.com*

**Ressi Dwiana**

Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Medan Area.  
Jalan Kolam Nomor 1, Medan Estate. Telp. 061 7366878.  
*Email: ressidwiana@yahoo.com*

diterima tanggal : 14 Agustus 2016 | direvisi tanggal 18 September 2016 | disetujui tanggal 3 Oktober 2016

#### **ABSTRACT**

*This study examines how strong internet' influence is regarding to intensity and appeal of the message to the attitudes of senior high school students in relation to cyberbullying. Reflecting on some cases abroad and also in Indonesia, can be assumed that the phenomenon of bullying is able to affect the attitudes of students who are searching for their identity related to their beliefs, life meaning, and life purpose. This study uses explanatory survey with a target population of high school's students in the city of Medan. Sampling technique using simple random sampling with proportional allocation. The research shows that there is linier relation between cyberbullying and students behaviour in Medan.*

**Keywords:** *cyberbullying, teenager, behaviour*

#### **ABSTRAK**

Penelitian ini mengkaji seberapa besar pengaruh internet menyangkut intensitas dan daya tarik pesannya terhadap sikap pelajar SMA dalam kaitannya dengan *cyberbullying*. Bercermin pada beberapa kasus-kasus di luar negeri dan juga dalam negeri dapat diasumsikan bahwa fenomena *bullying* dapat mempengaruhi sikap pelajar yang sedang mencari identitas diri yang berkaitan dengan keyakinan, pencarian makna kehidupan, dan tujuan hidup. Penelitian ini menggunakan metode survey eksplanatori dengan populasi sasaran pelajar SMA Negeri di Kota Medan. Penarikan sampel dilakukan dengan menggunakan teknik *simple random sampling* dengan alokasi proporsional. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada hubungan yang linier antara *cyberbullying* dan sikap remaja di kota Medan.

**Kata kunci:** *cyberbullying, remaja, perilaku*

## **I. PENDAHULUAN**

Perkembangan teknologi yang sangat cepat telah mengubah cara kita berkomunikasi dan berinteraksi dengan teman, saudara, dan masyarakat di sekitar kita. Media baru yang dalam hal ini disebut dengan internet telah membuka gerbang yang selebar-lebarnya dalam memberikan informasi baik itu positif maupun negatif kepada penggunanya. Peluang baru dalam bidang

perdagangan, politik, pendidikan bahkan agama terbuka lebar bagi kita untuk dapat digunakan secara maksimal.

Revolusi teknologi, khususnya alat komunikasi yang digital seperti internet, membawa perubahan yang signifikan terhadap kehidupan kita dan mengaburkan dunia nyata dan virtual. Permasalahan terjadi dalam hal kebebasan informasi yang didapat melalui teknologi ini.

Internet, ponsel, dan teknologi komunikasi lainnya, yang awalnya memberikan kenyamanan dalam hal kebebasan informasi ternyata juga berpotensi mengekspos kita sehingga beresiko terhadap keselamatan jiwa maupun emosional. Salah satu penggunaan negatif dari teknologi ini adalah *cyberbullying*, yaitu salah satu bentuk baru dari *bullying* (intimidasi).

Munculnya bentuk-bentuk komunikasi modern seperti internet, telepon selular, atau alat komunikasi digital lainnya mengubah proses komunikasi masyarakat umumnya. Peningkatan drastis perangkat genggam dan ponsel, dengan cepat dipakai oleh anak muda, yang memungkinkan mereka hidup di dunia yang sangat dimediasi dan selalu tetap terhubung. Sebagai contoh, survei Eurobarometer yang dilakukan di 29 negara Eropa pada 2008 terhadap 12,800 orang tua anak yang berumur antara 6-17 tahun yang dipilih secara acak, untuk menggambarkan aktivitas internet anak-anak mereka. Laporan tersebut menunjukkan bahwa semakin banyak anak-anak menggunakan internet dan mereka menggunakannya lebih sering daripada orang tua. Secara umum, tiga perempat dari orang tua menyatakan bahwa bahwa anak-anak mereka yang berusia 6-17 menggunakan internet secara teratur (EU, 2008)

Penelitian lain dilakukan oleh Organisasi untuk Kerjasama Ekonomi dan Pembangunan (OECD) pada tahun 2006. Mereka melakukan studi perbandingan internasional terhadap 41 negara yang berbeda dalam hal penggunaan teknologi oleh pemuda berdasarkan PISA (Program for International Student Assessment) 2003. Hasil menunjukkan bahwa hampir semua siswa berusia 15 tahun telah menggunakan komputer dan lebih

dari 90% dari berasal AS dan Kanada. Mereka menggunakan komputer hampir setiap hari untuk berbagai tujuan. Di Kanada, sekitar 95% siswa memiliki akses ke komputer secara *online* di rumah atau di sekolah (OECD, 2006). Di Indonesia sendiri berdasarkan survei yang diadakan oleh UNICEF sebagai bagian dari proyek multi-negara pada program *Digital Citizenship Safety* dan dilakukan oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika menunjukkan bahwa sekitar 80% anak-anak dan remaja yang berusia 10-19 tahun menggunakan internet, dan sebagian besar dari mereka pergi *online* setiap hari atau setidaknya seminggu sekali (Unicef, 2014)

Meningkatnya penggunaan internet sangat didukung oleh semakin murahannya harga *gadget* yang memungkinkan setiap orang dapat mengakses internet. Data pada Agustus 2015 menunjukkan bahwa perkembangan pengguna media sosial *mobile* bertumbuh sebesar 23,3% (Kemp, 2015).

Fenomena tersebut juga terjadi di Indonesia. Penggunaan internet oleh anak-anak dengan perangkat telepon seluler dan *smart phone* memainkan peran yang semakin penting (52%). Sebagian besar anak (80%) menggunakan internet untuk mencari data dan informasi, khususnya untuk tugas-tugas sekolah, atau untuk bertemu teman online (70%) melalui *platform* media sosial. Kelompok besar lain mengklik musik (65%) atau situs video (39%) (unicef, 2014).

Angka-angka ini memberikan gambaran besarnya perkembangan teknologi baru digunakan oleh para remaja.

Berdasarkan data-data tersebut, dapat dilihat bahwa banyak faktor yang mendukung penggunaan internet oleh remaja. Mayoritas pemakai internet

remaja merupakan kelompok yang sedang berada dalam masa transisi antara masa anak-anak menuju masa dewasa dan juga berada dalam proses pencarian identitas diri. Kelompok komunikasi ini dapat dilihat antara lain pada pelajar SMA yang diasumsikan sebagai pengguna tetap internet.

Seiring dengan besarnya penggunaan ternet, semakin besar pula penyimpangan yang terjadi. Di Indonesia, peningkatan kasus yang berkaitan dengan dunia maya terjadi secara signifikan. Data dari Polri, pada 2012, hanya ada 816 kasus *cybercrime*. Angka tersebut meningkat menjadi 1.237 kasus pada 2013 (Tanjung, 2013).

Salah satu bentuk kejahatan di dunia maya adalah *cyber bullying*. *Bullying* yang pada masa sebelum internet menyebar begitu luas dilakukan oleh para remaja dengan berbagai motif, kini mengambil tempat di dunia maya, melalui media internet.

Kesadaran masyarakat akan besarnya dampak *cyberbullying* ini tak terlepas dari semakin banyak jumlah korban dan parahnya dampak yang terjadi pada korban tersebut. Munculnya berbagai video dan berita berkaitan dengan *bullying* di dunia maya menunjukkan bahwa fenomena ini sudah cukup masif. Dengan kondisi remaja yang masih labil, diasumsikan bahwa *bullying* dapat mempengaruhi sikap pelajar yang sedang mencari identitas diri.

Pemilihan pelajar SMA di Kota Medan sebagai responden dalam penelitian ini karena pelajar SMA adalah bagian dari komunitas remaja yang dapat dijadikan sebagai acuan untuk melihat kondisi psikologis remaja atas terpaan internet terutama dalam kaitannya dengan intimidasi. Di samping itu, Medan dianggap sebagai kota besar di mana remaja yang berada di kota ini diasumsikan mengalami

terpaan informasi internet dan intimidasi melalui internet yang sama dengan remaja di kota besar lainnya. Sehingga hasil penelitian ini nantinya dapat menjadi acuan atau perbandingan dalam mengkaji sikap pelajar atas *cyberbullying*.

Berdasarkan fenomena yang diuraikan di atas, permasalahan dalam penelitian ini adalah “Bagaimana pengaruh *cyberbullying* terhadap sikap remaja?”.

Ada dua konsep utama yang akan dijelaskan dalam kerangka pemikiran ini, yaitu, “*Cyberbullying*” dan “Sikap Remaja”. Paradigma yang dibentuk dari kedua konsep ini diasumsikan bahwa *cyberbullying* dengan indikator berbagai bentuk *cyberbullying* mempengaruhi sikap remaja dengan indikator kognitif, afektif, dan konatif dalam hal ini pelajar SMA.

Menurut kamus Merriam-Webster, *cyberbullying* berarti bentuk “ancaman” atau “serangan” yang dilakukan seseorang terhadap orang lain yang disampaikan melalui pesan elektronik lewat media. Manesini dkk (2011) mendefinisikan *cyberbullying* sebagai sikap bermusuhan atau perilaku agresif yang dilakukan berulang-ulang terhadap orang lain, dilakukan oleh individu atau kelompok dengan menggunakan media elektronik atau digital dan bertujuan untuk menimbulkan bahaya atau ketidaknyamanan.

Wabah *bullying* yang semula hanya terjadi dari pertemuan fisik ini telah menemukan “lapangan” baru yang membuat pelaku *bullying* lebih leluasa melakukan tindakan *bullying* tanpa pertemuan langsung di dunia nyata yaitu di dunia maya. Dalam berbagai riset tentang *cyberbullying*, diketahui bahwa tindakan tersebut dapat mengambil medium

berupa teks, gambar maupun video (Patchin & Hinduja, 2012).

Bagi sebagian orang, penggunaan internet bisa menjadi sesuatu yang beresiko dan tidak menyenangkan. Hukum dan regulasi dibutuhkan untuk menghambat resiko penggunaan internet. Di Eropa, riset multinasional tentang resiko penggunaan internet sudah dilakukan sejak 2006. Program bernama EU Kids Online tersebut meneliti temuan-temuan di skala nasional dan internasional tentang penggunaan internet oleh anak-anak dan remaja. Dari penelitian tersebut, diketahui bahwa resiko penggunaan internet terdiri dari tiga kategori, yaitu konten, kontak, dan perilaku (Green, 2006).

Dari tahun ke tahun, *cyberbullying* berkembang menjadi tindakan yang dilakukan seseorang untuk mengintimidasi, menyakitkan hati, mengancam, atau mempermalukan sesama anggota dunia maya. Dunia maya memberikan suatu kenyamanan tersendiri dengan memperlengkapi pemain dengan privasi dan fasilitas yang tersedia di media sosial, *game online multiplayer*, *webcam*, *video chat*, dan *handphone*. Bentuk dari *bullying* yang dilakukan di dunia maya ini memiliki "pemain" yang jauh lebih luas yang dapat melibatkan semua orang baik dari pelajar sekolah dasar, menengah, mahasiswa, bahkan kaum pekerja.

Berdasarkan riset yang telah dilakukan sejak 2002, dengan lebih dari 12.000 kasus di 80 sekolah dengan metode kuantitatif maupun kualitatif, Patchin dan Hinduja (2012) merangkum 8 bentuk yang termasuk kategori tindakan *cyberbullying* yang dirasakan oleh korban, yaitu:

1. Seseorang memposting komentar yang kejam dan menyakitkan tentang korban secara online.

2. Seseorang memposting foto yang kejam dan menyakitkan tentang korban secara online.
3. Seseorang memposting video tentang korban yang kejam dan menyakitkan secara online.
4. Seseorang membuat halaman web yang kejam dan menyakitkan tentang korban.
5. Seseorang menyebarkan rumor tentang korban secara online.
6. Seseorang mengancam untuk menyakiti korban melalui pesan telepon.
7. Seseorang mengancam untuk menyakiti korban melalui online.
8. Seseorang berpura-pura menjadi korban secara online dan bertindak dengan kejam dan menyakitkan.

Sementara Marcum dan Higgins (dalam Jennings, 2016) menyebutkan berbagai bentuk perilaku yang mungkin merupakan *cyberbullying*: (1) Pelecehan dalam bentuk maya memerlukan pesan berulang, umumnya menyinggung penerima. Pelaku dapat mengirimkan e-mail atau pesan singkat untuk menghina atau mengejek korban, (2) Mengejek dan tipu daya mengacu pada menyebarluaskan informasi pribadi korban kepada orang lain. (3) Flaming terjadi dalam ruang publik, seperti *chat room*. (4) Pencemaran nama melibatkan posting informasi tentang lain yang mengejek dan tidak benar. Sebagai contoh, seorang pelaku dapat posting di korban yang halaman Facebook korban bahwa dia adalah pecandu narkoba, pelacur, atau orang tanpa teman, (5) Pengkucilan / pengasingan adalah persepsi atau perasaan ditinggalkan untuk mengisolasi korban.

Efek *cyberbullying* dianggap lebih buruk karena media *cyberbullying* ada banyak, bisa foto, video, dll. Selain itu, media tersebut juga dapat disebarluaskan ke banyak orang (Agatson, Kowalski, dan Limber, dalam Patchin dan Hinduja, 2011).

Media baru adalah ruang yang memungkinkan terjadinya perilaku *cyberbullying*. Istilah media baru telah digunakan sejak tahun 1960-an dan telah mencakup seperangkat teknologi komunikasi terapan yang semakin berkembang dan beragam.

Berkembangnya *cyberbullying* tidak terlepas dari semakin luasnya penggunaan media baru di kalangan masyarakat, terutama kelompok remaja. Pada Juni 2016, pengguna internet di Indonesia sudah mencapai 88 juta orang, tertinggi keempat di Asia setelah China, India, dan Jepang (Miniwatts, 2016). Jumlah pengguna remaja juga cukup signifikan. Dari jumlah pengguna internet tersebut, menurut Kementerian Komunikasi dan Informatika, 80 persen di antaranya adalah remaja berusia 15-19 tahun (Kominfo, 2016).

Perilaku remaja dalam penggunaan internet juga tidak selalu positif. Hasil riset Unicef pada 2014 silam mencatat isu privasi (seperti alamat rumah dan nomor telepon) dan pornografi di kalangan pengguna internet remaja (Kominfo, 2015).

Permasalahan yang ditimbulkan oleh media baru sudah diprediksi sejak lama oleh para ahli. Bagdikian (2004) menyebutkan bahwa internet telah menjadi faktor pendorong dalam perubahan komunikasi global yang juga meningkatkan konflik di dalam berbagai aspek.

Menurut survei global yang diadakan oleh Latitude News, Indonesia merupakan negara dengan kasus *bullying* tertinggi kedua di dunia

setelah Jepang. Kasus *bullying* di Indonesia ternyata mengalahkan kasus *bullying* di Amerika Serikat yang menempati posisi ketiga. Ironisnya, kasus *bullying* di Indonesia lebih banyak dilakukan di jejaring sosial (Kaman, 2012)

Di Indonesia, 74% responden menunjuk Facebook sebagai biangnya *cyberbullying*, dan 44% menyebut media website yang lain. Selain itu, kasus ini juga paling sering dilakukan oleh telepon genggam, *chat room*, *email*, *online instant messaging* (Satalina, 2014).

Beberapa data statistik menunjukkan bahwa sekitar 42 % anak-anak mengalami *cyber bullying*, 35 % anak-anak diancam secara *online*, 58 % anak-anak mengakui bahwa mereka sering mengalami pelecehan dan penghinaan secara *online*, dan 58 % anak-anak itu mengakui bahwa mereka tidak melaporkan kepada orang tua mereka soal tindakan *cyber bullying* yang mereka alami. Dengan demikian, perkembangan ancaman *cyberbullying* sangat cepat, seiring cepatnya perkembangan dan peminat penggunaan internet dalam keseharian bagi anak-anak dan remaja yang berfikir sangat labil.

*Bullying* di dunia maya juga jauh lebih mudah dibandingkan di dunia nyata dimana pelaku tidak perlu bertemu muka untuk menyakiti perasaan korbannya. Ada beberapa macam contoh kasus *cyberbullying*. Salah satunya tindakan mengirimkan pesan berisi ejekan atau ancaman yang menyakiti bahkan mengintimidasi korban. Selain itu, *cyber bullying* juga dapat dilakukan dengan menyebarkan rumor, menyebarkan foto atau video untuk menjatuhkan reputasi dan mempermalukan orang. Kemudian, ada juga yang mencuri password korban dan menyalahgunakannya untuk merusak profil si korban atau bahkan orang lain.

Menurut organisasi dunia WHO (Sarwono, 2006) remaja adalah: (a) Individu yang berkembang dari saat pertama kali ia menunjukkan tanda-tanda seksual sekundernya sampai ia mencapai kematangan seksual. (b) Individu mengalami perkembangan psikologi dan pola identifikasi dari kanak-kanak menjadi dewasa. (c) Terjadinya peralihan dari ketergantungan sosial-ekonomi yang penuh kepada yang relatif lebih mandiri.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa remaja adalah individu yang sedang berada pada masa peralihan dari masa anak-anak menuju masa dewasa dan ditandai dengan perkembangan yang sangat cepat dari aspek fisik, psikis, dan sosial.

## II. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah "*explanatory survey method*" yakni metode penelitian survey yang bertujuan menguji hipotesis dengan cara mendasarkan pada pengamatan terhadap akibat yang terjadi, mencari faktor-faktor yang mungkin menjadi penyebab melalui data tertentu (Singarimbun & Effendy, 1995).

Variabel yang diajukan pada penelitian ini terdiri atas 2 (dua) variabel. Kedua variabel tersebut yakni variabel bebas (*independent variable*) dan variabel terikat (*dependent variable*). Yang dimaksud dengan variabel bebas pada penelitian ini adalah *cyberbullying*. *Cyberbullying* dalam hal ini adalah intimidasi melalui digital (media sosial) yang terjadi pada pelajar baik itu menjadi korban maupun menjadi pelaku.

Variabel terikat yakni sikap pelajar SMA di Kota Medan. Sikap yang dimaksud di sini adalah

suatu bentuk evaluasi atau reaksi perasaan yang meliputi tiga aspek yakni kognitif yakni representasi apa yang dipercayai oleh remaja atas intimidasi yang dihadapinya; aspek afektif merupakan perasaan yang menyangkut aspek emosional remaja atas intimidasi digital; dan aspek konatif merupakan aspek kecenderungan untuk berperilaku tertentu sesuai intimidasi yang terjadi.

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan teknik kuesioner. Teknik ini digunakan untuk mengumpulkan data primer yang bersumber dari para responden dengan cara mengajukan daftar pertanyaan secara tertulis.

Penelitian ini dilaksanakan di tiga SMA favorit di kota Medan yang berada di kelas X yakni, SMA Negeri 1 Medan, SMA Negeri 3 Medan dan SMA Negeri 4 Medan. Pengambilan lokasi penelitian ini didasarkan pada: a) SMA Negeri 1, 3, dan 4 merupakan SMA terfavorit yang banyak diminati oleh para remaja di kota Medan, b) SMA Negeri 1, 3 dan 4 merupakan SMA yang memiliki jumlah siswa yang banyak bila dibandingkan dengan SMA sederajat yang ada di kota Medan, c) SMA Negeri 1, 3 dan 4 merupakan SMA yang memiliki banyak siswa dan paling banyak dan aktif dalam menggunakan media internet dan *cyber*.

Jumlah keseluruhan populasi di tiga SMA di kota Medan yang menjadi populasi adalah 4.445 siswa. Rinciannya adalah siswa SMA Negeri 1 Medan berjumlah 1315 siswa, SMA Negeri 3 Medan berjumlah 1450 siswa, dan SMA Negeri 4 Medan berjumlah 1680 siswa.

Penarikan jumlah sampel penelitian ini menggunakan rumus Slovin:

$$n = \frac{N}{Ne^2 + 1}$$

Dimana:  $n$  = jumlah sampel  
 $N$  = jumlah populasi  
 $e$  = nilai batas ketelitian kesalahan dalam penarikan sampel.

Populasi ( $N$ ) adalah sebanyak 4.445 siswa, dengan asumsi taraf kesalahan ( $e$ ) sebesar 10% maka besarnya sampel ( $n$ ).

$$n = \frac{4,445}{4,445(0,1)^2 + 1} = 100$$

Dalam penelitian ini sampel berjumlah ( $n$ ) 100 orang responden. Kemudian untuk menentukan siapa yang akan dijadikan sampel dilakukan metode accidental sampling yaitu para siswa yang terdaftar sebagai siswa di sekolah SMA Negeri 1, 3, dan 4 Medan dan berada di kelas X.

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### A. Penggunaan Media Baru oleh Remaja

Media baru adalah seting praktik *cyberbullying* di kalangan remaja. Dalam sebuah pertanyaan terbuka, 100 orang responden yang terdiri dari terdiri dari 60 orang perempuan dan 40 orang laki-laki mengemukakan beberapa jenis media baru yang dianggap paling sering terjadi *cyberbullying*.

**Tabel 1.** Tabel Jenis Media Baru yang Digunakan untuk Praktik Cyberbullying

No.	Jenis Media	$n$	%
1	Media Sosial	55	55
2	Facebook	37	37
3	Twitter	34	34

4	Instagram	33	33
5	Lainnya	33	33

**Sumber:** tabulasi data hasil penelitian

Dari data di atas dapat dilihat bahwa berbagai jenis media sosial dianggap paling sering menjadi ajang perilaku *bullying*. Beberapa media baru yang disebutkan oleh responden masih berupa bentuk media sosial lainnya seperti Ask.fm, Path, dan Snapchat.

#### B. Pemahaman tentang Cyberbullying dan Bentuk-bentuknya

Berdasarkan hasil penelitian ini, remaja di kota Medan sudah paham dengan *cyberbullying*. Beberapa defenisi yang dikemukakan oleh responden tentang *cyberbullying* adalah sebagai berikut:

1. Kekerasan dengan mengintimidasi melalui media sosial.
2. Menghina dan mengejek melalui media sosial.
3. Kejahatan yang dilakukan tanpa tatap muka/kontak fisik.

Selain pemahaman tentang *cyberbullying*, responden juga menuliskan pengalaman perilaku *cyberbullying* yang pernah dilihat maupun dirasakan di media sosial. Sebagian responden memaparkan bentuk-bentuk *cyberbullying* secara umum, seperti: Perkataan kasar di media social, Penyebaran aib seseorang di media social, Penyebaran foto atau video aib atau pertengkaran.

Sebagian responden lainnya langsung merujuk kasus *cyberbullying* seperti: Kasus Sonya Depari

yang di-bully di media social, Kakak kelas yang melakukan *cyberbullying* terhadap adik kelas, Zaskia Gothik yang di-bully netizen karena menghina Pancasila.

### C. Sikap Remaja terhadap Cyberbullying

Meskipun sebagian besar responden tidak setuju terhadap perilaku *cyberbullying*, namun dalam aspek perilaku, para remaja masih banyak yang tidak melakukan tindakan nyata untuk menghentikan *cyberbullying* tersebut. Beberapa pernyataan yang menunjukkan apatisme remaja, di antaranya:

1. Diam saja.
2. Melihat namun tidak ikut campur.
3. Ingin membela namun takut malah kena *bully*.

Sementara siswa yang lain mengambil tindakan aktif untuk melakukan pencegahan, di antaranya:

1. Menegur orang yang membuat postingan yang mem-bully orang lain.
2. Membela melalui media sosial.
3. Memberitahu guru.

### D. Hubungan Cyberbullying dan Sikap Remaja

#### 1. Hasil Uji Linearitas

Dalam penelitian ini dilakukan uji linearitas hubungan yang dimaksudkan untuk mengetahui derajat hubungan variabel bebas terhadap variabel terikat. Artinya apakah *cyberbullying* (variabel bebas) dapat menerangkan timbulnya sikap remaja (variabel terikat), yaitu meningkatnya atau menurunnya nilai sumbu Y (sikap remaja) seiring

dengan meningkatnya atau menurunnya nilai sumbu X (*cyberbullying*).

Berdasarkan uji linearitas, dapat diketahui apakah variabel bebas dan variabel terikat dapat atau tidak dapat dianalisis secara regresi. Hasil analisis menunjukkan bahwa variabel bebas (*cyberbullying*) mempunyai hubungan yang linearitas terhadap variabel terikat (sikap remaja).

Sebagai kriterianya, apabila p beda < 0.05 maka dinyatakan mempunyai derajat hubungan yang linear (Sujarweni, 2014). Hubungan tersebut dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**Tabel 2.** Rangkuman Hasil Uji Linearitas Hubungan

Korelasional	F Beda	p BEDA	Keterangan
X – Y	30.249	0.000	Linier

Sumber: hasil analisis SPSS

#### Keterangan :

- X = *Cyberbullying*
- Y = Sikap Remaja
- F BEDA = Koefisien linieritas
- p BEDA = Signifikansi

#### 2. Hasil Analisis Regresi

Berdasarkan hasil analisis dengan Metode Analisis Regresi, diketahui bahwa ada hubungan antara *cyberbullying* dengan sikap remaja, dimana  $R_{xy} = 0,486$  dengan signifikan  $p = 0.000 < 0,050$ . Koefisien determinan ( $R^2$ ) dari hubungan antara variabel bebas X dengan variabel terikat Y adalah sebesar  $R^2 = 0,236$ . Ini menunjukkan bahwa *cyberbullying* berkontribusi membentuk sikap remaja sebesar 23,6%. Tabel di bawah ini merupakan rangkuman hasil perhitungan Analisis Regresi.

**Tabel 2.** Rangkuman Hasil Uji Linearitas Hubungan

Statistik	Koefisien	Koefisien	P	BE%	Ket
ik	en $r_{xy}$	f.			



		Det. ( $r^2$ )			
X – Y	0.486	0.236	0.00	23,6	Signifi kan

Sumber: hasil analisis SPSS

**Keterangan :**

- X = Cyberbullying
- Y = Sikap Remaja
- $R_{xy}$  = Koefisien hubungan antara X dengan Y
- $r^2$  = Koefisien determinan X terhadap Y
- p = Peluang terjadinya kesalahan
- BE% = Bobot sumbangan efektif X terhadap Y dalam persen
- Ket = Keterangan

Dari analisis statistik terlihat jelas adanya hubungan yang signifikan antara *cyberbullying* dan sikap remaja. Selain dengan metode kuantitatif, penelitian ini juga mengeksplorasi hubungan tersebut secara eksplanatoris. Dalam kuesioner terdapat beberapa pertanyaan deskriptif yang dapat menggambarkan hubungan *cyberbullying* dan sikap remaja.

#### IV. KESIMPULAN DAN SARAN

##### A. Kesimpulan

Dari penelitian ini dapat diketahui cyberbullying memberikan pengaruh terhadap sikap remaja di kota Medan. Pengaruh tersebut dapat diukur dari 3 tingkat yaitu kognisi, afeksi, dan konasi.

Aspek kognitif tergambar jelas dengan adanya pemahaman remaja terhadap berbagai bentuk cyberbullying yang terjadi di dunia maya. Aspek afeksi juga dipengaruhi oleh cyberbullying. Rasa sedih, tidak setuju, marah, dsb merupakan gambaran bahwa remaja di kota Medan terpengaruh secara afeksi. Namun, dari aspek konatif, sebagian remaja masih ada yang tidak tergerak namun

sebagian lagi sudah melakukan aksi nyata untuk menghentikan perilaku cyberbullying yang ia lihat.

Dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa usaha pencegahan cyberbullying harus dilakukan lebih banyak lagi. Remaja yang sudah menyadari adanya tindakan cyberbullying harus mampu digerakkan untuk bertindak melakukan pencegahan. Sekolah dan orang tua harus lebih memahami tentang cyberbullying dan mampu menjadi tempat mengadukan dan menyelesaikan kasus cyberbullying yang terjadi di lingkungan remaja.

##### B. Saran

Sekolah dan orang tua harus lebih memahami tentang *cyberbullying* dan mampu menjadi tempat mengadukan dan menyelesaikan kasus *cyberbullying* yang terjadi di lingkungan remaja.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Bagdikian, B. H. (2004). *The New Media Monopoly*. Boston: Beacon Press.
- Eurobarometer. (2008). *Towards a Safer Use of the Internet for Children in the EU-A Parents' Perspective*. [internet]. Tanpa kota: European Commission. Tersedia dalam <[http://ec.europa.eu/public\\_opinion/flash/fl\\_248\\_en.pdf](http://ec.europa.eu/public_opinion/flash/fl_248_en.pdf)> [diakses 22 Agustus 2016].
- Internet World Stats. (2015). *Internet Users in Asia June 2016*. [internet]. Tanpa kota: Internet World Stats. Tersedia dalam <[http://www.internetworldstats.com/stat\\_s3.htm#asia](http://www.internetworldstats.com/stat_s3.htm#asia)> [diakses 22 Agustus 2016].

- Jennings, W. G. (2016). *The Encyclopedia of Crime and Punishment*. New Jersey: John Wiley & Sons, Inc.
- Manesini, dkk. Morality, values, traditional bullying, and cyberbullying in adolescence. *British Journal of Developmental Psychology*. Vol. 31, 2013, pp. 1.
- Merdeka.com. (2013). *Polri Belum Tuntaskan 833 Kasus Cybercrime di 2013*. [internet]. Jakarta: Merdeka.com. Tersedia dalam <<http://www.merdeka.com/peristiwa/polri-belum-tuntaskan-833-kasus-cyber-crime-di-2013.html>> [diakses 22 Agustus 2016].
- Patchin, J. W. & Hinduja, S. (2012). *Cyberbullying Prevention and Response*. New York: Routledge.
- Singarimbun, M. & Effendi, S. (1995). *Metode Penelitian Survei*. Jakarta: PT Pustaka LP3ES Indonesia.
- Unicef. (2014). *Studi Terakhir: Kebanyakan Anak Indonesia Sudah Online, Namun Masih Banyak yang Tidak Menyadari Potensi Resikonya*. [internet]. Jakarta: Unicef. Tersedia dalam <[http://www.unicef.org/indonesia/id/media\\_22169.html](http://www.unicef.org/indonesia/id/media_22169.html)> [diakses 22 Agustus 2016].
- We are Social. (2015). *Global Statshot: August 2015*. [internet]. Singapore: We are Social. Tersedia dalam <<http://wearesocial.com/sg/special-reports/global-statshot-august-2015>> [diakses 10 Agustus 2016].