

**PENGEMBANGAN MEDIA APLIKASI BERBASIS ANDROID  
SEBAGAI LAYANAN INFORMASI UNTUK MENCEGAH  
PERILAKU *CYBERBULLYING* PADA PESERTA DIDIK  
SMP NEGERI 15 BANDAR LAMPUNG**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk melengkapi tugas-tugas dan memenuhi syarat-syarat  
Guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
Dalam Ilmu Pendidikan

**Oleh:**  
**ADELLA SISILIA**  
**NPM : 1911080001**

**Jurusan: Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
RADEN INTAN LAMPUNG  
1444 H / 2023 M**

**PENGEMBANGAN MEDIA APLIKASI BERBASIS ANDROID  
SEBAGAI LAYANAN INFORMASI UNTUK MENCEGAH  
PERILAKU *CYBERBULLYING* PADA PESERTA DIDIK  
SMP NEGERI 15 BANDAR LAMPUNG**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk melengkapi tugas-tugas dan memenuhi syarat-syarat  
Guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
Dalam Ilmu Pendidikan

**Oleh:**

**ADELLA SISILIA**

**NPM : 1911080001**

**Jurusan: Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam**

**Pembimbing I : Drs. H. Yahya AD, M.Pd  
Pembimbing II : Hardiyansyah Masya, M.Pd**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
RADEN INTAN LAMPUNG  
1444 H / 2023 M**

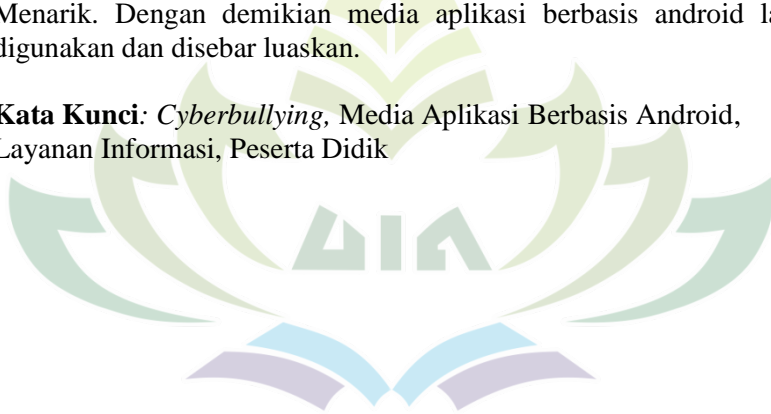
## ABSTRAK

Teknologi yang semakin berkembang khususnya di dunia pendidikan membawa dampak dari berbagai aspek, salah satunya aspek perilaku siswa. Penyimpangan perilaku menjadi salah satu aspek dari dampak kemajuan zaman. Perilaku *bullying* merupakan salah satu contoh dari perbuatan menyimpang dan membahayakan. Saat ini *bullying* sendiri telah terbagi menjadi dua kategori yaitu *bullying* tradisional dan *cyberbullying*. *Cyberbullying* didefinisikan sebagai bentuk perilaku kejam kepada orang lain dengan cara mengirimkan atau mengunggah materi atau informasi berbahaya dan terlibat dalam bentuk agresi sosial lainnya melalui internet ataupun teknologi digital lainnya. Oleh karena itu melalui pemanfaatan teknologi guru bimbingan dan konseling harus mengambil peran penting dalam menyampaikan pengetahuan. Rumusan masalah pada penelitian ini ialah bagaimana pengembangan media, bagaimana kelayakan dan bagaimana respon guru bimbingan dan konseling, serta peserta didik terhadap media aplikasi berbasis android tentang perilaku *cyberbullying*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengembangan media, menghasilkan kelayakan pengembangan dan menguraikan respon guru bimbingan dan konseling serta peserta didik terhadap media aplikasi android tentang perilaku *cyberbullying*.

Metode yang digunakan ialah menggunakan jenis penelitian *Research and Development* (R & D) yang mengacu model pengembangan Borg and Gall yang terdiri dari sepuluh tahapan kemudian disederhanakan menjadi tujuh tahapan yaitu studi pendahuluan, perencanaan desain, pengembangan desain, uji coba terbatas, revisi hasil uji coba terbatas, uji coba produk secara luas, dan revisi hasil uji coba secara luas. Produk media aplikasi berbasis android ini mencakup materi tentang perilaku *cyberbullying* yang dimuat dalam bentuk media aplikasi, yang dimanfaatkan untuk memberikan layanan informasi kepada peserta didik. Uji kelayakan media aplikasi berbasis android menggunakan angket validasi ahli materi, ahli bahasa dan ahli media, serta angket respon guru bimbingan dan konseling serta peserta didik. Sampel penelitian ini yaitu 10 peserta didik pada uji coba skala terbatas dan 30 peserta didik pada uji coba skala luas. Teknik analisis data menggunakan teknik deskriptif yang memaparkan hasil pengembangan produk media aplikasi berbasis android.

Dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media aplikasi berbasis android sebagai layanan informasi untuk mencegah perilaku *cyberbullying* dari segi materi sudah urut, jelas dan lengkap. Dari segi bahasa media aplikasi berbasis android tentang perilaku *cyberbullying* menggunakan bahasa yang sederhana dan jelas dan mudah dipahami. Selanjutnya dari segi desain keseluruhan tampilan dan warna sudah menarik. Persentase ahli materi sebesar 91%, ahli bahasa 90% dan ahli media 87% sehingga media aplikasi berbasis android memiliki kategori sangat layak. Sementara hasil angket respon guru bimbingan dan konseling sebesar 92% dan peserta didik 83%. Respon guru bimbingan dan konseling terhadap media aplikasi berbasis android diperoleh persentase sebesar 92% dengan kriteria sangat menarik. Selanjutnya respon peserta didik berdasarkan uji coba skala terbatas dengan 10 peserta didik sebesar 82% dengan kriteria Sangat Menarik, selanjutnya untuk uji coba secara luas yang dilakukan dengan 30 peserta didik sebesar 83% dengan kriteria Sangat Menarik. Dengan demikian media aplikasi berbasis android layak digunakan dan disebar luaskan.

**Kata Kunci:** *Cyberbullying*, Media Aplikasi Berbasis Android, Layanan Informasi, Peserta Didik



## ABSTRACT

Technology that is increasingly developing, especially in the world of education, has an impact on various aspects, one of which is student behavior. Deviant behavior is one aspect of the impact of time. Bullying behavior is an example of a deviant and harmful act. Currently, bullying itself has been divided into two categories: traditional bullying and cyberbullying. Cyberbullying is defined as a form of cruel behavior towards others by sending or uploading harmful material or information and engaging in other forms of social aggression via the internet or other digital technologies. Therefore, through the use of technology, guidance and counseling teachers must play an important role in imparting knowledge. The formulation of the problem in this study is how to develop media, how to determine feasibility, and how to respond to guidance and counseling from teachers and students about android-based media applications about cyberbullying behavior. This study aims to determine media development, generate development feasibility, and describe the responses of guidance and counseling teachers and students to Android application media regarding cyberbullying behavior.

The method used is Research and Development (R & D), which refers to the Borg and Gall development model, which consists of ten stages that are then simplified into seven stages: preliminary study, design planning, design development, limited trials, and revision of trial results. limited product trials, extensive product trials, and extensive revision of trial results. This Android-based application media product includes material about cyberbullying behavior that is contained in the form of application media and is used to provide information services to students. The feasibility test of android-based application media uses a validation questionnaire for material experts, linguists, and media experts, as well as a response questionnaire for guidance and counseling teachers and students. The sample for this research is 10 students in the limited-scale trial and 30 students in the large-scale trial. The data analysis technique uses a descriptive technique that describes the results of the development of Android-based application media products.

The results of this study indicate that the development of Android-based application media as an information service to prevent cyberbullying behavior is in order, clear, and complete. In terms of language, the Android-based application media regarding

cyberbullying behavior uses language that is simple, clear, and easy to understand. Furthermore, in terms of design, the overall appearance and color are attractive. The percentage of material experts is 91%, linguists are 90%, and media experts are 87%, so the Android-based application media has a very decent category. While the results of the guidance and counseling teacher response questionnaire were 92% and the students 83%, The response of the guidance and counseling teacher to the Android-based application media obtained a percentage of 92% with very interesting criteria. Furthermore, the response of students based on a limited-scale trial with 10 students was 82% with Very Interesting criteria, and for an extensive trial conducted with 30 students, it was 83% with Very Interesting criteria. Thus, the Android-based application media is feasible to use and disseminate.

***Keywords:*** *Cyberbullying, Android-Based Application Media, Information Services, Students*



## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Adella Sisilia  
NPM : 1911080001  
Jurusan/Prodi : Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam  
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media Aplikasi Berbasis Android Sebagai Layanan Informasi Untuk Mencegah Perilaku *Cyberbullying* Pada Peserta Didik SMP Negeri 15 Bandar Lampung”** adalah benar-benar merupakan hasil karya penyusun sendiri, bukan duplikasi ataupun saduran dari karya orang lain kecuali pada bagian yang telah dirujuk dan disebut dalam *footnote* atau daftar pustaka. Apabila di lain waktu terbukti adanya penyimpangan dalam karya ini, maka tanggung jawab sepenuhnya ada pada penyusun.

Demikian surat pernyataan ini saya buat agar dapat dimaklumi.

Bandar Lampung, 2023  
Penulis



**Adella Sisilia**  
**NPM. 1911080001**



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG**  
**FAKULTAS TARBIIYAH DAN KEGURUAN**

*Alamat : Jl. Letkol H. Endro Suratmin, Sukarame 1 Bandar Lampung, telp. (0721) 703260*

**PERSETUJUAN**

**Judul Skripsi : Pengembangan Media Aplikasi Berbasis Android  
Sebagai Layanan Informasi Untuk Mencegah  
Perilaku Cyberbullying Pada Peserta Didik SMP  
Negeri 15 Bandar Lampung**

**Nama : Adella Sisilia**  
**NPM : 1911080001**  
**Program Studi : Bimbingan dan konseling Pendidikan Islam**  
**Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan**

**MENYETUJUI**

Untuk dimunaqasyahkan dan dipertahankan dalam Sidang Munaqasyah  
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung

**Pembimbing I**

**Dr. H. Yahya AD, M.Pd**  
**NIP. 195909201987031003**

**Pembimbing II**

**Hardiyansyah Masya, M.Pd**  
**NIK. 2014080919850610135**

**Mengetahui,**

**Ketua Prodi Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam**

**Dr. Ali Murtadho, M.S.I**  
**NIP. 19790701200901101**





KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG  
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN

Alamat : Jl. Letkol H. Endro Suratmin, Sukarame 1 Bandar Lampung, telp. (0721) 703260

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul: “Pengembangan Media Aplikasi Berbasis Android Sebagai Layanan Informasi Untuk Mencegah Perilaku Cyberbullying Pada Peserta Didik SMP Negeri 15 Bandar Lampung”. Disusun oleh Adella Sisilia, NPM: 1911080001, Program Studi: Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam. Telah di ujikan dalam sidang munaqosyah di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan pada hari/tanggal: Rabu, 05 Juli 2023.

Tim Penguji

Ketua : Dr. Laila Maharani, M.Pd

Sekretaris : Iip Sugiharta, M.Si

Penguji Utama : Dr. Rika Damayanti, M.Kep, Sp.Kep.J

Penguji I : Dr. H. Yahya AD, M.Pd

Penguji II : Hardiyansyah Masya, M.Pd

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan



Prof. Dr. H. Nurva Diana, M.Pd

NIP. 198281988032002

## MOTTO

يٰۤاَيُّهَا الَّذِيْنَ ءَامَنُوْا لَا يَسْخَرْ قَوْمٌ مِّنْ قَوْمٍ عَسَىٰ اَنْ يَّكُوْنُوْا خَيْرًا مِّنْهُمْ وَلَا  
نِسَاءٌ مِّنْ نِّسَاءٍ عَسَىٰ اَنْ يَّكُنَّ خَيْرًا مِّنْهُنَّ وَلَا تَلْمِزُوْا اَنْفُسَكُمْ وَلَا تَنَابَزُوْا  
بِالْاَلْقَابِ بِئْسَ الْاَسْمُ الْفُسُوْقُ بَعْدَ الْاِيْمٰنِ ۚ وَمَنْ لَّمْ يَتُبْ فَاُولٰٓئِكَ هُمُ  
الظّٰلِمُوْنَ ﴿١١﴾

“Wahai orang-orang yang beriman! Janganlah suatu kaum mengolok-olok kaum yang lain, (karena) boleh jadi mereka (yang diperolok-olokkan) lebih baik dari mereka (yang mengolok-olok), dan jangan pula perempuan-perempuan (mengolok-olokkan) perempuan lain, (karena) boleh jadi perempuan (yang diperolok-olokkan) lebih baik dari perempuan (yang mengolok-olok). Janganlah kamu saling mencela satu sama lain, dan janganlah saling memanggil dengan gelar-gelar yang buruk. Seburuk-buruk panggilan adalah (panggilan) yang buruk (fasik) setelah beriman. Dan barangsiapa tidak bertobat, maka mereka itulah orang-orang yang zalim.”

(Q.s Al-Hujurat (49): 11)

وَيْلٌ لَّكُلِّ هُمَزَةٍ لُّمَزَةٍ ﴿١١﴾

Celakalah bagi setiap pengumpat lagi pencela  
(Qs. Al-Humazah (104) : 1)

## PERSEMBAHAN

Dengan Rahmat Allah SWT yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang, dengan ini saya persembahkan skripsi ini kepada orang-orang yang sangat penting dalam perjalanan hidupku, terutama bagi

1. Kedua orang tuaku tercinta, ayahanda Jumadi dan ibunda Yulia Ningsih terima kasih atas kasih sayang, kerja keras pengorbanan, dan nasehat yang selalu diberikan serta dukungan dan terutama yang selalu mendo'akan dalam setiap langkahku.
2. Kakak-kakaku tercinta Yudi Kurniawan, Yola Gustria dan Yunita Rahma beserta kakak iparku Denty Soraya Saputri, Waridin dan Niko yang telah memberikan semangat dan doa dalam menyelesaikan studi ini.
3. Almamaterku tercinta UIN Raden Intan Lampung yang kubanggakan.



## RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama Adella Sisilia, dilahirkan di Bandar Lampung pada tanggal 31 Oktober 2001, anak keempat dari empat bersaudara dari pasangan bapak Jumadi dan ibu Yulia Ningsih. Penulis menempuh pendidikan yang dimulai dari SD Negeri 2 Kota Karang pada tahun 2006-2013, kemudian melanjutkan di SMP Negeri 3 Bandar Lampung, pada tahun 2013-2016, selanjutnya penulis juga melanjutkan pendidikan di SMK Negeri 6 Bandar Lampung, dengan mengambil jurusan Budidaya Perikanan Air Tawar, selain jadi peserta didik penulis juga aktif mengikuti Organisasi Senat Taruna atau yang biasa disebut sebagai OSIS dan pada tahun 2016-2017 penulis sebagai Wakil Bendahara Senat Taruna kemudian pada tahun 2018 menjadi pengurus inti yaitu Bendahara Senat Taruna, selain itu penulis juga menjadi Dewan Ambalan (Pramuka) dan menjadi pengurus Wakil Banker I. Pada tahun 2017 penulis pernah mengikuti acara pramuka yaitu gerak jalan di Stadion Pahoman Bandar Lampung, Kirab TNI AAL di Lapangan Saburai. Selain itu di tahun 2017 juga penulis pernah mengikuti lomba mading 3D yang diadakan di Universitas Teknokrat. Penulis juga mengikuti ekstrakurikuler seni tari selama 1 tahun. Pada tahun 2018 penulis pernah menjadi Muli Mekhanai perwakilan dari SMK Negeri 6 Bandar Lampung dalam acara Pembukaan Lampung Fair di Pkor Way Halim. Di tahun 2018 penulis juga melakukan Praktik Kerja Lapangan (PKL) selama 3 bulan di BPPSIPL Cijengkol, Subang, Jawa Barat. Kemudian pada tahun 2019 penulis melanjutkan pendidikan di perguruan tinggi Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan dengan mengambil jurusan Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam. Penulis melakukan KKN-DR pada tahun 2022 di kelurahan Kota Karang Raya, Teluk

Betung Timur Kota Bandar Lampung, pada tahun yang sama dan dibulan yang berbeda penulis juga melakukan PPL di MAN 2 Bandar Lampung. Selain mengikuti perkuliahan penulis juga mengikuti kegiatan BK Tari, di tahun 2021 penulis tampil di acara Workshop HUT ABKIN Ke-46, penulis juga pernah tampil di acara BK Fair 2021 dan di akhir tahun 2022 penulis tampil di acara International Conference On Islam, Law, And Society (INCOILS).



## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT, karena rahmat dan hidayahNya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Aplikasi Berbasis Android Sebagai Layanan Informasi Untuk Mencegah Perilaku *Cyberbullying* Pada Peserta Didik SMP Negeri 15 Bandar Lampung”. Sholawat dan salam semoga senantiasa tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW semoga para pengikutnya mendapatkan syafaatNya di hari Yaumul Qiyamah Aamiin.

Penyusunan skripsi ini bertujuan untuk memenuhi salah persyaratan dalam menyelesaikan program sarjana Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung. Dalam penyusunan skripsi ini penulis tidak lepas dari berbagai pihak yang membantu. Sehingga pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Hj Nirva Diana, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
2. Prof. Deden Makbuloh, S.Ag,M.Ag, Dr. Guntur Cahya Kesuma, M.A dan Prof. Dr. Subandi, M.M. selaku Wakil Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
3. Dr. Ali Murtadho, M.S.I. selaku ketua jurusan Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam UIN Reden Intan Lampung.
4. Indah Fajriani, M.Psi., Psikolog. selaku sekretaris jurusan Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam.
5. Dr. H. Yahya AD, M.Pd selaku pembimbing I yang telah memberikan bimbingan. Arahan serta masukan dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Hardiyansyah Masya, M.Pd. selaku dosen pembimbing II yang telah membimbing dengan penuh kesabaran dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Bapak dan Ibu dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam yang telah

- mendidik dan memberikan ilmu pengetahuan kepada penulis selama menuntut ilmu di kampus UIN Raden Intan Lampung.
8. Kepala Sekolah, Guru beserta peserta didik SMP Negeri 15 Bandar Lampung, yang telah memberikan bantuan hingga terselesainya skripsi ini.
  9. Teristimewa untuk kedua orang tua yang saya cintai Bapak (Jumadi) dan Ibu (Yulia Ningsih), juga Kakak laki-laki (Yudi Kurniawan), juga Kakak perempuan (Yola Gustria dan Yunita Rahma) serta, Kakak Ipar (Denty Soraya Saputri, Waridin dan Niko), yang merupakan jiwa dan kekuatan terbesar peneliti untuk menyelesaikan perkuliahan ini.
  10. Teruntuk teman seperbimbingan, Andarira, Zulfa, Linda, Anitasya, Maya dan Asep yang selalu berkerjasama dan saling menguatkan.
  11. Terakhir, untuk diri saya sendiri. Terimakasih telah berjuang bersama melewati semua ini. Terimakasih tidak pernah menyerah dan selalu yakin kita mampu. Terimakasih telah menjadi diriku sendiri dengan versi terbaik yang kita miliki.
- Semoga Allah SWT melimpahkan rahmat dan karunia-Nya. Semoga semua mendapatkan balasan sebaiknya-baiknya dari Allah SWT dan semoga skripsi ini dapat bermanfaat khususnya bagi penulis dan para pembaca. Aamiin.



Bandar Lampung,  
Penulis

2023

**Adella Sisilia**  
**NPM. 1911080001**

## DAFTAR ISI

Halaman

<b>ABSTRAK</b> .....	<b>i</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>ii</b>
<b>SURAT PERNYATAAN</b> .....	<b>vi</b>
<b>PERSETUJUAN</b> .....	<b>vii</b>
<b>PENGESAHAN</b> .....	<b>viii</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>ix</b>
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	<b>x</b>
<b>RIWAYAT HIDUP</b> .....	<b>xi</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xv</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xvii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xix</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xxii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Penegasan Judul .....	1
B. Latar Belakang Masalah.....	2
C. Identifikasi dan Batasan Masalah.....	13
D. Rumusan Masalah.....	14
E. Tujuan Pengembangan.....	14
F. Manfaat Pengembangan.....	15
G. Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan .....	16
H. Sistematika Penulisan .....	20
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	
A. Deskripsi Teoritik .....	23
1. Layanan Dasar .....	23
2. Media Bimbingan Konseling .....	30
3. Cyberbullying .....	33
4. Aplikasi Smartphone Berbasis Android .....	54
5. Story Board Aplikasi Cyberbullying (ACBER) .....	58



B. Teori-teori Tentang Pengembangan Model .....	64
1. Model Pengembangan ADDIE.....	64
2. Model Pengembangan 4D .....	66
3. Model Pengembangan ASSURE.....	67
4. Model Pengembangan Borg and Gall .....	67

**BAB III METODELOGI PENELITIAN**

A. Tempat dan Waktu Pengembangan .....	71
B. Desain Penelitian Pengembangan .....	71
C. Prosedur Penelitian Pengembangan .....	74
D. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan .....	77
E. Subjek Uji Coba Penelitian Pengembangan .....	77
F. Instrumen Penelitian .....	77
G. Uji Coba Produk .....	87
H. Teknik Analisis Data.....	88

**BAB IV PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

A. Deskripsi Hasil Penelitian Pengembangan .....	93
B. Deskripsi dan Analisis Data Hasil Uji Coba.....	102
C. Kajian Produk Akhir .....	142

**BAB V PENUTUP**

A. Simpulan .....	149
B. Rekomendasi.....	150

DAFTAR RUJUKAN .....	153
----------------------	-----

LAMPIRAN

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. 1	Indikator Perilaku Cyberbullying ..... 9
Tabel 1. 2	Permasalahan Cyberbullying Di SMP Negeri 15 Bandar Lampung..... 11
Tabel 2. 1	Story Board Aplikasi Anti Cyberbullying (ACBER) ..... 58
Tabel 3. 1	Kriteria Penilaian Media Pembelajaran Berdasarkan Kualitas ..... 78
Tabel 3. 2	Instrumen Penelitian ..... 80
Tabel 3. 3	Kisi-kisi Angket Ahli Materi..... 81
Tabel 3. 4	Kisi-kisi Ahli Bahasa ..... 82
Tabel 3. 5	Kisi-kisi Angket Ahli Media ..... 83
Tabel 3. 6	Kisi-kisi Angket Respon Pendidik ..... 85
Tabel 3. 7	Kisi-Kisi Angket Tanggapan Peserta Didik ..... 86
Tabel 3. 8	Skala likert Angket Validasi ..... 89
Tabel 3. 9	Kriteria kelayakan ..... 90
Tabel 3. 10	Kriteria Kemerarikan..... 91
Tabel 4. 1	Desain Produk Media Aplikasi Berbasis Android Tentang Perilaku Cyberbullying ..... 97
Tabel 4. 2	Hasil Validasi Ahli Materi 1 ..... 102
Tabel 4. 3	Perbaikan dan Hasil Perbandingan Tampilan Sebelum dan Setelah Revisi Ahli Materi 1 ..... 107
Tabel 4. 4	Hasil Validasi Ahli Materi 2 ..... 108
Tabel 4. 5	Perbaikan dan Hasil Perbandingan Tampilan Sebelum dan Setelah Revisi Ahli Materi 2..... 113
Tabel 4. 6	Hasil Validasi Ahli Bahasa 1 ..... 115
Tabel 4. 7	Perbaikan dan Hasil Perbandingan Tampilan Sebelum dan Setelah Revisi Ahli Bahasa 1 ..... 119
Tabel 4. 8	Hasil Validasi Ahli Bahasa 2 ..... 120
Tabel 4. 9	Perbaikan dan Hasil Perbandingan Tampilan Sebelum dan Setelah Revisi Ahli Bahasa 2..... 124
Tabel 4. 10	Hasil Ahli Media 1 ..... 126

Tabel 4. 11	Perbaikan dan Hasil Perbandingan Tampilan Sebelum dan Setelah Revisi Ahli Media 1 .....	129
Tabel 4. 12	Hasil Ahli Media 2.....	131
Tabel 4. 13	Perbaikan dan Hasil Perbandingan Tampilan Sebelum dan Setelah Revisi Ahli Media .....	135
Tabel 4. 14	Hasil Tanggapan Peserta Didik Pada Uji Coba Terbatas.....	136
Tabel 4. 15	Hasil Tanggapan Peserta Didik Pada Uji Coba Lebih Luas .....	137
Tabel 4. 16	Hasil Respon Pendidik .....	139



## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2. 1 Tampilan Awal Aplikasi.....	58
Gambar 2. 2 Tampilan Tabel Of Contents .....	59
Gambar 2. 3 Tampilan Tujuan Aplikasi ACBER.....	59
Gambar 2. 4 Tampilan Menu Utama.....	60
Gambar 2. 5 Tampilan Menu Sejarah Cyberbullying .....	60
Gambar 2. 6 Tampilan Menu Pengertian Cyberbullying.....	61
Gambar 2. 7 Tampilan Menu Bentuk-bentuk Cyberbullying .....	61
Gambar 2. 8 Tampilan Menu Dampak Cyberbullying .....	62
Gambar 2. 9 Tampilan Menu Faktor Cyberbullying .....	62
Gambar 2. 10 Tampilan Menu Faktor yang Mempengaruhi Cyberbullying.....	63
Gambar 2. 11 Tampilan Menu Pencegahan Agar Tidak Terjadi Cyberbullying .....	63
Gambar 2. 12 Tampilan Menu Aturan Hukum Tindak Pidana Cyberbullying.....	64
Gambar 3. 1 Model Pengembangan R&D Borg and Gall .....	72
Gambar 4. 1 Tampilan Awal Aplikasi.....	97
Gambar 4. 2 Tampilan Petunjuk Penggunaan Aplikasi .....	97
Gambar 4. 3 Tampilan Menu Utama Media Aplikasi .....	97
Gambar 4. 4 Tampilan Video Animasi.....	97
Gambar 4. 5 Tampilan Materi yang Disajikan .....	98
Gambar 4. 6 Tampilan Pesan Moral.....	98
Gambar 4. 7 Tampilan Profil Pengembang .....	98
Gambar 4. 8 Tampilan Referensi .....	98
Gambar 4. 9 Tampilan Quiz.....	99
Gambar 4. 10 Tampilan Materi Pengertian Cyberbullying .....	99
Gambar 4. 11 Tampilan Materi Penjelasan Dari Pengertian Cyberbullying.....	99
Gambar 4. 12 Tampilan Materi Macam-macam Cyberbullying 1 .....	99

Gambar 4. 13 Tampilan Materi Macam-Macam Cyberbullying 2.....	100
Gambar 4. 14 Tampilan Materi Dampak Cyberbullying .....	100
Gambar 4. 15 Tampilan Materi Faktor-faktor Cyberbullying ....	100
Gambar 4. 16 Tampilan Materi Upaya Pencegahan Cyberbullying.....	100
Gambar 4. 17 Tampilan Materi Upaya Pencegahan Cyberbullying Melalui Diri Sendiri.....	101
Gambar 4. 18 Tampilan Materi Upaya Pencegahan Cyberbullying Melalui Peran Orang Tua.....	101
Gambar 4. 19 Tampilan Materi Aturan Hukum Tindak Pidana Cyberbullying.....	101
Gambar 4. 20 Tampilan Salah Satu Quiz .....	101
Gambar 4. 21 Validasi Materi 1 Sebelum Revisi .....	107
Gambar 4. 22 Validasi Materi 1 Sesudah Revisi.....	107
Gambar 4. 23 Validasi Materi 1 Sebelum Revisi .....	108
Gambar 4. 24 Validasi Materi 1 Sesudah Revisi.....	108
Gambar 4. 25 Validasi Materi 2 Sebelum Revisi .....	113
Gambar 4. 26 Validasi Materi 2 Sesudah Revisi .....	113
Gambar 4. 27 Validasi Materi 2 Sebelum Revisi .....	114
Gambar 4. 28 Validasi Materi 2 Sesudah Revisi .....	114
Gambar 4. 29 Grafik Perbandingan Hasil Penilaian Ahli Materi.....	114
Gambar 4. 30 Validasi Bahasa 1 Sebelum Revisi .....	119
Gambar 4. 31 Validasi Bahasa 1 Sesudah Revisi .....	119
Gambar 4. 32 Validasi Bahasa 1 Sebelum Revisi .....	120
Gambar 4. 33 Validasi Bahasa 1 Sesudah Revisi .....	120
Gambar 4. 34 Validasi Bahasa 2 Sebelum Revisi .....	124
Gambar 4. 35 Validasi Bahasa 2 Sesudah Revisi .....	124
Gambar 4. 36 Grafik Perbandingan Hasil Penilaian Ahli Bahasa .....	125
Gambar 4. 37 Validasi Media 1 Sebelum Revisi.....	129
Gambar 4. 38 Validasi Media 1 Sesudah Revisi .....	129
Gambar 4. 39 Validasi Media 1 Sebelum Revisi.....	130

Gambar 4. 40 Validasi Media 1 Sebelum Revisi.....	130
Gambar 4. 41 Validasi Media 1 Sebelum Revisi.....	130
Gambar 4. 42 Validasi Media 1 Sesudah Revisi .....	130
Gambar 4. 43 Validasi Media 2 Sebelum Revisi.....	135
Gambar 4. 44 Validasi Media 2 Sesudah Revisi .....	135
Gambar 4. 45 Grafik Perbandingan Hasil Penilaian Ahli Media .....	135
Gambar 4. 46 Hasil Jawaban Pada Quiz .....	148



## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran A. Instrumen Penelitian.....	161
Lampiran B. Analisis Data Penelitian .....	189
Lampiran C. Buku Petunjuk Penggunaan Media Aplikasi .....	191
Lampiran D. Dokumentasi .....	233
Lampiran E. Surat-surat .....	238



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Penegasan Judul

Proposal penelitian ini berjudul “Pengembangan Media Aplikasi Berbasis Android Tentang Perilaku *Cyberbullying* Pada Peserta Didik Sekolah Menengah Pertama Kota Bandar Lampung”. Untuk memahami maksud penelitian ini maka perlu adanya penegasan judul dengan beberapa istilah sebagai berikut:

#### 1. Pengembangan

Pengembangan dalam pengertiannya ialah usaha yang terencana dari organisasi untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan kemampuan pegawai.<sup>1</sup> Maksud dari pengembangan pada penelitian ini ialah mengembangkan sebuah media aplikasi berbasis android dalam pencegahan perilaku *cyberbullying*, media aplikasi ini di kembangkan guna untuk menjadi sarana layanan informasi tentang perilaku *cyberbullying*.

#### 2. Aplikasi berbasis android

Aplikasi ialah suatu program yang siap untuk digunakan yang dibuat untuk melaksanakan suatu fungsi bagi pengguna jasa aplikasi serta penggunaan aplikasi lain yang dapat digunakan oleh suatu sasaran yang akan dituju.

Android adalah sebuah system operasi perangkat mobile berbasis linux yang mencakup system operasi, middleware dan aplikasi. Android menyediakan platform terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka.<sup>2</sup> Pada penelitian ini yang dimaksud ialah media aplikasi berbasis

---

<sup>1</sup> Lenda Surepi, Azwar Rahmat, and Resi Julita, “Peranan Administrasi Bisnis Dalam Strategi Pengembangan Usaha,” *Jurnal Aghniya* 4, no. 1 (2021): 1–10.

<sup>2</sup> Juansyah Andi, “Pembangunan Aplikasi Child Tracker Berbasis Assisted – Global Positioning System ( A-GPS ) Dengan Platform Android,” *Jurnal Ilmiah Komputer Dan Informatika (KOMPUTA)* 1, no. 1 (2015): 1–8.



android yang dirancang penulis dalam memberikan layanan informasi yang di buat menggunakan *iSpring Suit*, dan *Apk 2 Builder* yang dimana aplikasi ini dapat berguna dalam membantu pengetahuan terkait perilaku *cyberbullying*.

### 3. Perilaku *Cyberbullying*

Menurut Willard perilaku *cyberbullying* merupakan tindakan yang dapat menyakiti seseorang dengan cara mengancam, menghina atau perlakuan kasar yang dilakukan baik secara sengaja ataupun tidak sengaja dan berulang kali yang dapat merugikan orang lain melalui komunikasi elektronik.<sup>3</sup>

### 4. Peserta didik

Peserta didik adalah anak didik atau individu yang mengalami perubahan, perkembangan sehingga masih memerlukan bimbingan dan arahan dalam membentuk kepribadian serta sebagai bagian dari structural proses pendidikan. Peserta didik adalah seorang individu yang tengah mengalami fase perkembangan atau pertumbuhan baik dari segi fisik dan mental maupun fikiran.<sup>4</sup>

Berdasarkan penjelasan judul diatas peneliti bermaksud mengembangkan sebuah produk yang dapat dijadikan sebagai layanan informasi pada peserta didik melalui aplikasi berbasis android, produk yang akan dihasilkan berupa aplikasi berbasis android yang akan dikembangkan yaitu aplikasi berbasis android untuk pemahaman *cyberbullying*.

## **B. Latar Belakang Masalah**

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi tentunya semakin hari akan semakin mengalami kenaikan yang bisa dikatakan menuju kearah yang lebih maju dan pesat,

---

<sup>3</sup> Nancy Willard, "Educator's Guide to Cyberbullying and Cyberthreats," *Center for Safe and Responsible Use of the Internet* 17 (2007): 2009.

<sup>4</sup> Hakikat Manusia, 'Hakikat Manusia Dan Peserta Didik', *Landasan Pendidikan*, 2022, 19.

tentunya hal ini tidak dapat dikendalikan sehingga menimbulkan beberapa perilaku dan gaya hidup baru yang menghasilkan keuntungan serta manfaat yang biasa digunakan dalam kehidupan sehari-hari masyarakat di era ini. Teknologi yang semakin berkembang khususnya di dunia pendidikan membawa dampak dari berbagai aspek, salah satunya aspek perilaku siswa. Penyimpangan perilaku menjadi salah satu aspek dari dampak kemajuan zaman. Perilaku *bullying* merupakan salah satu contoh dari perbuatan menyimpang dan membahayakan.<sup>5</sup>

Berdasarkan data Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) penggunaan Internet di Indonesia setiap tahunnya terdapat peningkatan, dari 262 juta penduduk Indonesia 143,26 juta jiwa aktif sebagai pengguna Internet. Mayoritas pengguna juga merupakan mereka yang berusia antara 13-18 tahun sebesar 75. 5% (APJII). Penggunaan Internet yang meningkat dikalangan remaja, tentunya membawa resiko terhadap remaja, salah satunya adalah *cyberbullying*.<sup>6</sup>

*Bullying* merupakan suatu fenomena yang sering terjadi pada lingkungan sosial. Menurut Kementerian Kesehatan *bullying* sering terjadi di sekolah, komunitas, dan kelompok geng. Media massa yang memiliki peran pun juga menimbulkan jenis *bullying* yang baru. Saat ini *bullying* sendiri telah terbagi menjadi dua kategori yaitu *bullying* tradisional dan *cyberbullying*. *Bullying* tradisional sendiri suatu perilaku yang sengaja dilakukan untuk menyakiti orang lain dan dilakukan secara berulang. *Bullying* tradisional terbagi menjadi tiga yaitu *bullying* verbal, psikologis, dan fisik. *Cyberbullying* sendiri hadir karena adanya teknologi, dimana kekerasan tersebut tetap terjadi namun menggunakan perangkat elektronik. Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak

---

<sup>5</sup> Ramadhanti Ramadhanti and Muhamad Taufik Hidayat, "Strategi Guru Dalam Mengatasi Perilaku Bullying Siswa Di Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 6, no. 3 (2022): 4566–73.

<sup>6</sup> A P Indonesia, "Hasil Survei Penetrasi Dan Perilaku Pengguna Internet Indonesia 2017," Retrieved from APJII: <https://www.apjii.or.id/Content/Read/39/342/Hasil-Survei-Penetrasi-Dan-Perilaku-Pengguna-Internet-Indonesia-2017>, 2017.

(Kemenpppa) sendiri membagi jenis-jenis bullying menjadi 6 bagian yaitu bullying fisik (memukul, menendang, mencakar, dan lain-lain), bullying verbal (memanggil nama yang tidak disukai korban, mengejek, mengancam, sarkasme, dan lain-lain), *bullying* non-verbal (ekspresi muka tidak menyenangkan, merendahkan, sinis, biasanya disertai *bullying* fisik/verbal), bullying non-verbal tidak langsung/sosial (pengabaian, pengucilan, memanipulasi, dan mendiamkan korban), *cyberbullying*, dan pelecehan seksual (pelecehan secara fisik atau verbal). Meskipun terdapat perbedaan jenis di keduanya, baik tradisional *bullying* dan *cyberbullying* juga memiliki dampak pada kesehatan mental seperti timbulnya depresi.<sup>7</sup> *Cyberbullying* didefinisikan sebagai bentuk perilaku kejam kepada orang lain dengan cara mengirim atau mengunggah materi atau informasi berbahaya dan terlibat dalam bentuk agresi sosial lainnya melalui internet ataupun teknologi digital lainnya.<sup>8</sup>

Hal ini yang menyebabkan perundungan maya menjadi masalah yang serius karena pada perundungan tradisional, biasanya ia terjadi pada waktu jam sekolah, sementara untuk perundungan maya, ini bisa terjadi selama 24 jam. Remaja dapat menjadi korban perundungan maya kapan saja dan di mana saja. Ia dapat dirundung oleh temannya setelah jam sekolah berakhir. Termasuk saat mereka sedang sendirian di dalam kamar mereka.<sup>9</sup>

Dampak *cyberbullying* muncul dan mempengaruhi kepribadian remaja juga menciptakan kecemasan sosial, dimana remaja merupakan masa peralihan untuk menemukan jati dirinya beresiko tinggi mengalami kegagalan dalam perkembangan psikologinya dan itu disebabkan oleh komentar-komentar negatif

---

<sup>7</sup> Tasya Firly Febriana and Diana Rahmasari, "Gambaran Penerimaan Diri Korban Bullying," *Jurnal Penelitian Psikologi* 8, no. 5 (2021).

<sup>8</sup> Cindy Tan And Yudi Kornelis, "Tinjauan Yuridis Atas Tindakan Cyberbullying Terhadap Perlindungan Hukum Bagi Konten Kreator Pada Aplikasi Tiktok," *Gorontalo Law Review*, 5.1 (2022), 52–62.

<sup>9</sup> Nelia Afriyeni, "Perundungan Maya (Cyber Bullying) Pada Remaja Awal," *Jurnal Psikologi Insight* 1, no. 1 (2017): 25–39.

diterima di dunia nyata dan maya. Hal itu berpengaruh terhadap perilaku remaja, terhadap bagaimana mereka menilai diri dan bagaimana berinteraksi dengan orang lain, bahkan jika seseorang sudah tidak mengalami *cyberbullying*. *Cyberbullying* dapat merusak rasa aman dan berharga, membuat seseorang merasa takut dan menghindari interaksi sosial secara langsung maupun secara online. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Hinduja & Patchin mengungkapkan fakta bahwa meskipun tingkat bunuh diri di AS menurun 28,5 % pada tahun-tahun terakhir namun ada tren pertumbuhan tingkat bunuh diri pada anak dan remaja usia 10 sampai 19 tahun, satu faktor yang dikaitkan dengan munculnya ide untuk bunuh diri adalah pengalaman bullying. Bukti keterkaitan ini dikuatkan dengan hasil penelitian yang menunjukkan bagaimana pengalaman dipermalukan oleh sesama teman (kebanyakan sebagai target tetapi juga sebagai pelaku) berkontribusi pada munculnya depresi, penurunan kepercayaan diri, putusnya harapan dan perasaan kesepian yang kesemuanya itu menjadi pemicu munculnya pemikiran dan perilaku untuk bunuh diri. Dari kejadian tersebut perlunya pencegahan agar tak terjadi semakin parah dan besar dikalangan sekolah.<sup>10</sup>

Di Indonesia menurut data yang dipublikasikan oleh UNICEF pada tahun 2016 menunjukkan bahwa 41-50% remaja di Indonesia pada kelompok usia 13-15 tahun telah terpapar *cyberbullying* di media sosial. Kemudian kajian *Amerika Medical Association* melaporkan bahwa terdapat 3,7 juta anak-anak menjadi pelaku dan 32 juta lain menjadi korban

Jumlah remaja yang mengalami *cyberbullying* di Indonesia sangat tinggi, Survei global yang dilakukan oleh Ipsos terhadap 18.687 orang tua dari 24 negara, termasuk Indonesia, menemukan bahwa 12% orang tua menyatakan bahwa anak mereka pernah mengalami *cyberbullying* dan 60% diantaranya menyatakan bahwa anak-anak tersebut mengalami *cyberbullying*

---

<sup>10</sup> Sameer Hinduja and Justin W Patchin, "Bullying, Cyberbullying, and Suicide," *Archives of Suicide Research* 14, no. 3 (2010): 206–21.

pada jejaring sosial seperti *Facebook*. Di Indonesia, 14% orang tua yang menjadi responden survei ini menyatakan anak mereka pernah mengalami *cyberbullying*, dan 53% menyatakan mengetahui bahwa anak dikomunitasnya pernah mengalami *cyberbullying*.<sup>11</sup>

Fenomena *cyberbullying* juga mencuat di Indonesia, beberapa penelitian menunjukkan berbagai kasus *cyberbullying* terjadi di kalangan siswa. Hasil penelitian di kalangan siswa SMP dan SMA di kota Magelang, Yogyakarta, dan Semarang menunjukkan sebanyak 28% dari 363 siswa mengalami *cyberbullying*. Sedangkan, di Aceh bentuk *cyberbullying* tertinggi yang dilakukan oleh remaja perempuan SMA adalah *outing and trickery* dan *exclusion*. Adapun media yang sering digunakan untuk melakukan aksi *bullying* adalah *Instagram*, *Path*, *Facebook*, dan yang paling sering adalah *Twitter*.<sup>12</sup>

Data-data yang telah ditunjukkan memperlihatkan bahwa perilaku *cyberbullying* ini marak dilakukan juga oleh remaja. Hal ini tentu saja harus menjadi perhatian sebab dampak dari *cyberbullying* bukanlah hal yang sepele, seperti yang dijelaskan oleh Chadwick bahwa efek serius jangka panjang yang ditimbulkan oleh *cyberbullying* adalah meningkatnya depresi pada remaja, kecemasan berlebih, dan rendahnya harga diri. Oleh sebab itu, diperlukan suatu upaya preventif agar perilaku *cyberbullying* ini dapat tereduksi khususnya pada kalangan remaja.<sup>13</sup>

Dalam melakukan upaya preventif guna mereduksi perilaku *cyberbullying* pada remaja ini peranan guru bimbingan dan konseling di sekolah menjadi hal yang penting. Oleh karena itu keberadaan guru bimbingan konseling disekolah merupakan

---

<sup>11</sup> Machsun Rifauddin, "Fenomena Cyberbullying Pada Remaja," *Khizanah Al-Hikmah: Jurnal Ilmu Perpustakaan, Informasi, Dan Kearsipan* 4, no. 1 (2016): 35–44.

<sup>12</sup> Flourensia Spty Rahayu, "Cyberbullying Sebagai Dampak Negatif Penggunaan Teknologi Informasi," *Journal of Information Systems* 8, no. 1 (2012): 22–31.

<sup>13</sup> Sharlene Chadwick, *Impacts of Cyberbullying, Building Social and Emotional Resilience in Schools* (Springer Science & Business Media, 2014).

upaya untuk memberikan pengetahuan, kemampuan yang diharapkan dapat menolong siswa diberbagai bidang baik secara akademik, sosial, dan personal/pribadi,. Berdasarkan deskripsi tugasnya guru bimbingan konseling memiliki waktu yang lebih banyak berinteraksi dengan siswa, dikarenakan, guru-guru bimbingan konseling dituntut untuk dapat menjadi pengajar serta menangani beragam permasalahan yang dialami oleh siswa, maka diperlukannya ketrampilan untuk dapat mengatasi berbagai masalah. Dilain pihak guru bimbingan konseling terkadang memiliki keterbatasan baik pengetahuan maupun ketrampilan dalam menghadapi permasalahan tertentu, sehingga perlunya pelatihan untuk kembali mengasah dan menambah pengetahuannya. Sama halnya seperti yang disampaikan oleh guru dan konselor kurang memiliki pengetahuan tentang komunikasi secara elektronik dimana kemampuan tersebut sebenarnya dapat membantu dan mendampingi siswa dalam permasalahan *cyberbullying*.<sup>14</sup>

Hasil penelitian Hirschstein, Edstrom, Frey, Snell, & Mckenzie, Payne, Gottfredson, & Gottfredson bahwa pendekatan yang lebih baik adalah pertama-tama mendapatkan dukungan dari guru dengan mendidik mereka tentang perlunya pencegahan bullying dan *cyberbullying*.<sup>15</sup> Hal ini juga selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Julia S Chibbaro bahwa seiring meningkatnya jumlah kasus *cyberbullying* pada siswa sekolah , maka semakin tinggi pula kebutuhan bagi untuk mencari cara untuk melindungi dan mengintervensi *cyberbullying* juga semakin meningkat. Berbagai ide untuk mengatasi masalah yang berkaitan dengan *cyberbullying* seperti membuat kebijakan sekolah, seminar, sosialisasi, sampai intervensi konseling di sekolah dilakukan. Konselor sekolah memiliki peranan penting untuk mendampingi siswa, sebagai

---

<sup>14</sup> Christine Suniti Bhat, "Cyber Bullying: Overview and Strategies for School Counsellors, Guidance Officers, and All School Personnel," *Journal of Psychologists and Counsellors in Schools* 18, no. 1 (2008): 53–66.

<sup>15</sup> Miriam K Hirschstein et al., "Walking the Talk in Bullying Prevention: Teacher Implementation Variables Related to Initial Impact of the Steps to Respect Program," *School Psychology Review* 36, no. 1 (2007): 3–21.

konsultan yang dapat bekerja sama secara kolaboratif dengan sumberdaya yang dapat membuat mereka menjadi kontributor untuk berjuang melawan *cyberbullying*. Hal ini sangat penting agar siswa menyadari dampak negatif dari online chatting, pesan instan, pesan teks, dan situs media sosial yang berada pada kehidupan sosial mereka.<sup>16</sup>

Agama Islam tidak memiliki pandangan secara khusus *cyberbullying*, tetapi memiliki ajaran dan larangan tentang *bullying* atau perundungan secara umum yang telah disebutkan dalam Al-Quran dan hadis. Dalam pandangan Al-Quran *cyberbullying* adalah bentuk lain dari tindakan *bullying*. Islam jelas melarang perilaku merendahkan, menghina, dan mengatakan kalimat kasar, Al-Quran sebagai pencera bagi umat manusia dalam semua aspek hidup, pembahasan terkait *bullying* telah dijelaskan dalam Surah Al-Hujuraat ayat 11:

يٰۤاَيُّهَا الَّذِيْنَ ءَامَنُوْا لَا يَسْخَرْ قَوْمٌ مِّنْ قَوْمٍ عَسَىٰ اَنْ يَّكُوْنُوْا خَيْرًا  
مِّنْهُمْ وَلَا نِسَاءٌ مِّنْ نِّسَاءٍ عَسَىٰ اَنْ يَّكُوْنَ خَيْرًا مِّنْهُنَّ وَلَا تَلْمِزُوْا  
اَنْفُسَكُمْ وَلَا تَتَابَزُوْا بِالْاَلْقَابِ بِئْسَ الْاَسْمُ الْفُسُوْقُ بَعْدَ الْاِيْمٰنِ  
وَمَنْ لَّمْ يَتُبْ فَاُولٰٓئِكَ هُمُ الظَّالِمُوْنَ ﴿١١﴾

“Wahai orang-orang yang beriman! Janganlah suatu kaum mengolok-ngolok kaum yang lain, (karena) boleh jadi mereka (yang diperolok-olokan) lebih baik dari mereka (yang mengolok-olok), dan jangan pula perempuan-perempuan (mengolok-olokkan) perempuan lain, (karena) boleh jadi perempuan (yang diperolok-olokkan) lebih baik dari perempuan (yang mengolok-olok). Janganlah kamu saling mencela satu sama lain, dan janganlah saling memanggil dengan gelar-gelar

<sup>16</sup> Julia S Chibbaro, “School Counselors and the Cyberbully: Interventions and Implications,” *Professional School Counseling* 11, no. 1 (2007): 2156759X0701100109.

yang buruk. Seburuk-buruk panggilan adalah (panggilan) yang buruk (fasik) setelah beriman. Dan barangsiapa tidak bertobat, maka mereka itulah orang-orang yang zalim” (QS. Al-Hujurat/49: 11)”

Dalam Tafsir al-Misbah, M Quraish Shihab menjelaskan kata *yaskhar* (memperolok-olokan) berarti menyebutkan kelemahan pihak lain dengan cara merendahkan dan menertawakan, baik itu melalui ucapan perbuatan ataupun sikap. Untuk kata *talmizu* diambil dari kata *al-lamz* yang berarti kata-kata berisi ejekan atau ancaman. Sudah jelas surah Al-Hujurat ayat 11 melarang setiap orang melakukan tindakan *bullying* seperti menghina dan membuat orang lain merasa menderita, ayat tersebut juga menjelaskan setiap orang yang dengan sengaja merendahkan orang lain, dirinya juga akan mendapatkan balasan yang sama.<sup>17</sup>

Dalam hal ini ada beberapa indikator yang termasuk perilaku *cyberbullying* pada peserta didik berikut:<sup>18</sup>

**Tabel 1. 1**  
**Indikator Perilaku Cyberbullying**

No.	Bentuk-bentuk Cyberbullying	Indikator Perilaku <i>Cyberbullying</i>
1	<i>Flaming</i> (terbakar)	a. Mengirimkan pesan teks yang berisikan kata-kata yang penuh amarah dan frontal. b. Mengirimkan pesan yang berisikan hinaan kepada orang lain.
2	<i>Harassment</i> (gangguan)	a. Mengirimkan pesan yang berisi gangguan yang dilakukan secara terus menerus. b. Mengirimkan pesan yang berisikan

<sup>17</sup> M Quraish Shihab, “Tafsir Al-Misbah: Pesan, Kesan Dan Kesejahteraan Al-Quran (Vol. 13),” Jakarta: Lentera Hati, 2012.

<sup>18</sup> Nancy Willard, “Cyberbullying and Cyberthreats,” Washington: US Department of Education, 2005, 1–10.



No.	Bentuk-bentuk Cyberbullying	Indikator Perilaku <i>Cyberbullying</i>
		sindiran kepada orang lain.
3	<i>Denigration</i> (pencemaran nama baik)	<p>a. Mengumbar keburukan seseorang di internet, facebook, line, instgram, dan media sosial lainnya dnegan maksud meruask reputasi dan nama orang baik tersebut.</p> <p>b. Menyebarkan berita yang bersifat rumor atau gosip</p>
4	<i>Impersonation</i> (peniruan)	<p>a. Berpura-pura menjadi orang lain dan mengirimkan pesan-pesan atau status yang tidak baik.</p> <p>b. Mengambil alih akun seseorang untuk memermalukannya.</p>
5	<i>Outing</i> dan <i>Trickery</i>	<p>a. Menyebarkan rahasia orang lain. atau foto-foto pribadi orang lain.</p> <p>b. Sengaja mengumpulkan informasi seseorang yang disebarluaskan dimedia sosial</p>
6	<i>Excluxion</i> (pengeluaran)	<p>a. Mengeluarkan seseorang dari grup online.</p> <p>b. Mengucilkan seseorang dari grup media sosial.</p>
7	<i>Cyberstalking</i>	<p>a. Mengganggu dan mencemarkan nama baik seseorang secara instens sehingga membuat ketakutakan besar pada orang tersebut.</p> <p>b. Sengaja membajak akun orang lain untuk mengetahui informasi pribadinya.</p>

Berikut data lapangan peserta didik yang memiliki perilaku *cyberbullying* dan korban dari *cyberbullying* di SMP Negeri 15 Bandar Lampung:

**Tabel 1. 2**

**Permasalahan *Cyberbullying* Di SMP Negeri 15 Bandar Lampung**

No.	Nama Peserta Didik	Kelas	Bentuk-bentuk perilaku <i>cyberbullying</i>	
			Pelaku <i>Cyberbullying</i>	Korban <i>Cyberbullying</i>
1	AR	VIII	-	Mendapatkan pesan yang berisikan gangguan yang dilakukan secara terus menerus
2	WO	VIII	-	Mendapatkan pesan yang berisikan kata-kata sindiran
3	DA	VIII	- Mengirimkan pesan teks yang berisikan kata-kata kasar - Mengucilkan seseorang dari grub online	-
4	AD	VIII	-	Dikeluarkan dari grub kelas
5	MH	VIII	-	- Mendapatkan pesan yang berisikan hinaan - Mendapatkan pesan yang berisikan kata-kata amarah secara terus menerus

6	MN	VIII	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengirimkan pesan yang berisikan hinaan untuk orang lain.</li> <li>- Mengeluarkan seseorang dari grub online</li> </ul>	-
---	----	------	--	---

Sumber: Wawancara dengan Peserta Didik Kelas VIII di SMP Negeri 15 Bandar Lampung

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan oleh penulis di SMP Negeri 15 Bandar Lampung pada peserta didik kelas VIII yang berjumlah 6 anak, mereka mengakui dan menyadari bahwa di sekolah mereka terdapat tindakan perilaku *cyberbullying* terhadap peserta didik. Lebih dari 6 anak tersebut ada beberapa yang melakukan tindakan *cyberbullying* dan dari mereka juga ada yang menjadi korban *cyberbullying*. Bentuk tindakan *cyberbullying* yang kerap terjadi pada 6 anak tersebut ialah *flaming*, *harassment*, dan *Exclusion*.

Seperti halnya yang dilakukan oleh DA dan MN yang pernah melakukan tindakan *cyberbullying* seperti melontarkan kata-kata kasar dan marah yang ditunjukkan untuk seseorang melalui media sosial. Berbeda halnya dengan AR, WO, AD, dan MH yang menjadi korban *cyberbullying*, bentuk *cyberbullying* yang pernah terjadi dengan mereka seperti mendapatkan pesan dengan kata-kata kasar secara terus menerus, hinaan, bahkan sampai dikeluarkan dari grub. Hal tersebut diperkuat dengan penulis yang melakukan wawancara kepada guru BK SMP Negeri 15 Bandar Lampung dan menyatakan bahwa *cyberbullying* kerap terjadi di SMP Negeri 15 Bandar Lampung, serta dalam hal ini guru BK memberikan pemahaman seperti sosialisasi dan membuat poster tentang *cyberbullying* yang sifatnya masih konvensional dalam memberikan layanan informasi. Berdasarkan dari penelitian yang dilakukan oleh Nur Fadhilah Umar, Muhammad Rafli, Nurfadhillah Junaid dan Nindah Nurul Mentari menunjukkan bahwasanya 84,5%

responden dominan memilih setuju membutuhkan pengembangan aplikasi untuk mencegah *cyberbullying*.<sup>19</sup>

Berdasarkan temuan fenomena dan temuan riset pada uraian latar belakang di atas, peneliti bermaksud untuk mengangkat skripsi dengan tema : **“Pengembangan Media Aplikasi Berbasis Android Sebagai Layanan Informasi Untuk Mencegah Perilaku *Cyberbullying* Pada Peserta Didik SMP Negeri 15 Bandar Lampung”**.

## C. Identifikasi dan Batasan Masalah

### 1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, penulis dapat mengidentifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

- a. Belum maksimalnya pemberian layanan bimbingan konseling yang didapat peserta didik SMP Negeri 15 Bandar Lampung
- b. Perlu adanya penunjang layanan tentang perilaku *cyberbullying* dalam mencegah *cyberbullying*
- c. Belum adanya pengembangan media aplikasi berbasis android dalam mencegah perilaku *Cyberbullying* di SMP Negeri 15 Bandar Lampung

### 2. Batasan Masalah

Batasan masalah yang ditetapkan oleh peneliti dalam penelitian ini sebagai berikut:

- a. Penelitian ini difokuskan terhadap pengembangan media aplikasi berbasis android sebagai layanan informasi

---

<sup>19</sup> Nur Fadhilah Umar et al., “Pengembangan U-SHIELD: Aplikasi Self-Defense Remaja Berbasis Strategi Komunikasi Asertif Pencegah *Cyberbullying*,” *Indonesian Journal of Learning Education and Counseling* 5, no. 1 (2022): 35–43.

untuk mencegah perilaku *cyberbullying* peserta didik SMP Negeri 15 Bandar Lampung.

- b. Materi dalam media aplikasi berbasis android ini ialah mengenai *cyberbullying*
- c. Penelitian ini hanya di batasi pada peserta didik SMP Negeri 15 Bandar Lampung.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, tumusan masalah penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan media aplikasi berbasis android sebagai layanan informasi untuk mencegah perilaku *cyberbullying* peserta didik SMP Negeri 15 Bandar Lampung?
2. Bagaimana kelayakan media aplikasi berbasis android sebagai layanan informasi untuk mencegah perilaku *cyberbullying* peserta didik SMP Negeri 15 Bandar Lampung?
3. Bagaimana respon guru bimbingan dan konseling serta peserta didik terhadap media aplikasi berbasis android sebagai layanan informasi untuk mencegah perilaku *cyberbullying* peserta didik SMP Negeri 15 Bandar Lampung?

#### **E. Tujuan Pengembangan**

Berdasarkan rumusan masalah tersebut tujuan dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengembangan media aplikasi berbasis android sebagai layanan informasi untuk mencegah perilaku *cyberbullying* peserta didik SMP Negeri 15 Bandar Lampung.
2. Untuk menghasilkan kelayakan pengembangan media aplikasi berbasis android sebagai layanan informasi untuk mencegah

perilaku *cyberbullying* peserta didik SMP Negeri 15 Bandar Lampung.

3. Untuk menguraikan respon guru bimbingan dan konseling serta peserta didik terhadap pengembangan media aplikasi berbasis android sebagai layanan informasi untuk mencegah perilaku *cyberbullying* peserta didik SMP Negeri 15 Bandar Lampung.

## **F. Manfaat Pengembangan**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, bagi peserta didik, pendidik, sekolah dan peneliti lain.

1. Bagi peserta didik

Aplikasi berbasis android diharapkan mampu memberikan informasi mengenai perilaku *cyberbullying* bagi peserta didik secara praktis dan menarik.

2. Bagi guru bimbingan dan konseling

Aplikasi berbasis android sebagai layanan informasi untuk mencegah perilaku *cyberbullying* diharapkan dapat membantu guru bimbingan dan konseling dalam proses penyampaian layanan informasi mengenai perilaku *cyberbullying*.

3. Bagi sekolah

Diharapkan produk yang dihasilkan dapat dimanfaatkan oleh sekolah sebagai media layanan informasi dengan pemanfaatan teknologi dan juga dapat mencegah terjadinya *cyberbullying*.

4. Bagi peneliti lain

Hasil penelitian ini dapat memberikan wawasan untuk mengembangkan layanan informasi yang lebih menarik sehingga mampu dikembangkan lagi secara rinci.

## G. Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan

Pembuktian keabsahan penelitian ini, peneliti mengacu pada penelitian yang pernah dilakukan oleh peneliti lainnya, yaitu mengacu pada:

1. Widya Nurani Indah Pangestuti, Siti Fitriana, MA dan Primaningrum Dian dengan judul “**Pengembangan Game Athena Versi 1.0 Sebagai Edukasi Cyberbullying Pada Remaja**”. Berdasarkan fakta data yang telah ditemukan melalui telaah pustaka maka disusunlah penelitian untuk memberikan edukasi *cyberbullying* dengan menerapkan teori belajar behavioristic dimana individu yang memiliki kecenderungan sebagai pelaku sekaligus korban *cyberbullying* akan melakukan serangkaian game untuk melihat tingkat kecenderungan sebagai pelaku *cyberbullying*, korban *cyberbullying*, dan pengetahuan mengenai *cyberbullying*. Jenis penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (research and development). Hasil dari pengembangan GameAthena versi 1.0 ini adalah valid digunakan untuk menjadi game edukasi *cyberbullying* pada remaja dengan tingkat kevalidan 58% pada materi *cyberbullying*, 70% pada kesesuaian dengan remaja, dan 88% pada media game edukasi. Hasil uji coba terbatas yang dilakukan juga terdapat kenaikan pengetahuan terhadap *cyberbullying*.<sup>20</sup> Perbedaan penelitian ini terletak pada media yang dikembangkan yang mana penelitian yang dilakukan Widya Nurani Indah Pangestuti, Siti Fitriana, MA dan Primaningrum ialah berbasis web sedangkan peneliti mengembangkan sebuah produk media aplikasi berbasis android. Persamaan pada penelitian ini ialah sama-sama menggunakan jenis penelitian pengembangan (R&D) dan menggunakan objek yang sama yaitu peserta didik kelas VIII

---

<sup>20</sup> Widya Nurani Indah Pangestuti, Siti Fitriana, and M A Primaningrum Dian, “Pengembangan Game Athena Versi 1.0 Sebagai Edukasi Cyberbullying Pada Remaja,” *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* 4, no. 4 (2022): 3876–79.

2. Aditya Wisnu Jati Kusumo dengan judul “**Pengembangan Dashboard Sistem Persebaran Cyberbullying Pada Media Sosial Twitter**”. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk menyita perhatian dari pemerintah melalui kementerian komunikasi dan informatika mengenai kasus *cyberbullying* serta dapat dijadikan dasar di dalam menggerakkan tindakan-tindakan preventif, dengan menyediakan data mengenai *cyberbullying* dan memvisualisasikan informasi tersebut kedalam sebuah dashboard sistem. Pada penelitian ini terdapat beberapa proses pengembangan perangkat lunak, yang dilakukan dengan model pengembangan waterfall. Sistem yang dikembangkan dalam penelitian ini merupakan sistem berbasis web yang dapat menampilkan persentase *cyberbullying* pada suatu kota dengan data didapatkan dari tweet pada Twitter yang telah diklasifikasikan dengan menggunakan analisis sentimen. Dashboard yang dikembangkan dalam penelitian ini dapat mengintegrasikan antara framework yang digunakan, library API Twitter sebagai pengumpul data, serta library analisis sentimen untuk mengklasifikasikan data. Strategi pengujian pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pengujian unit, pengujian integrasi, serta pengujian validasi, dengan memberikan nilai valid untuk seluruh kasus uji yang artinya sistem yang dibangun dapat berjalan sesuai tujuan dan bebas dari adanya kegagalan.<sup>21</sup>

Perbedaan dalam penelitian ini ialah di menggunakan model pengembangan waterfall, sedangkan peneliti ini menggunakan jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D) yang mengacu pada pengembangan model Brog and Gall. Sedangkan persamaannya ialah terletak pada variabel yang sama-sama membahas perihal *cyberbullying*.

---

<sup>21</sup> Aditya Wisnu Jati Kusumo, “Pengembangan Dashboard Sistem Persebaran Cyberbullying Pada Media Sosial Twitter” (Universitas Brawijaya, 2018).



3. Fadillah Ari Nursanti dengan judul “**Pengembangan E-Modul Bimbingan Kelompok Teknik Homeroom Untuk Mencegah Cyberbullying Pada Siswa SMP**”. Penelitian dan pengembangan ini menggunakan model Borg and Gall, penelitian ini hanya sampai tahap revisi produk yang pertama, tidak sampai uji coba produk., hal ini dikarenakan adanya pandemi covid-19 yang tidak dapat melakukan uji coba ke sekolah penelitian. Hasil uji ahli media dan hasil uji ahli dapat diambil kesimpulan bahwa e-modul bimbingan kelompok teknik homeroom untuk mencegah *cyberbullying* layak digunakan. Hasil penelitian pengembangan modul elektronik atau e-modul bimbingan kelompok teknik homeroom untuk mencegah *cyberbullying*. Pengembangan media ini dirancang untuk membantu siswa dalam mencegah *cyberbullying*. Melalui layanan bimbingan kelompok dengan teknik homeroom, diharapkan peserta didik mampu mencegah *cyberbullying* dalam menggunakan media sosial.<sup>22</sup> Perbedaan penelitian ini terletak pada jenis pengembangan yang dikembangkan, dimana pada penelitian ini mengembangkan *E-Modul*, sedangkan peneliti mengembangkan aplikasi berbasis android. Persamaan penelitian ini ialah pada objek penelitian dimana sama-sama mengembangkan sebuah produk dikalangan SMP.
4. Nur Fadilah Umar, Muhammad Rafli, Nurpadhillah Junaid, dan Nindah Nurul Mentari dengan judul “**Pengembangan U-SHIELD: Aplikasi Self-Defense Remaja Berbasis Strategi Komunikasi Asertif Pencegah Cyberbullying**”. Penelitian ini merupakan pendekatan penelitian pengembangan yaitu: define, design, develop, dan disseminate. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan analisis statistic deskriptif dan interater agreement. Hasil yang diperoleh menyatakan bahwa hasil uji statistic deeskriptif menemukan bahwa self-defense remaja tergolong tinggi khususnya pada aspek problem sloving,

---

<sup>22</sup> Fadillah Ari Nursanti, ‘Pengembangan E-Modul Bimbingan Kelompok Teknik Homeroom Untuk Mencegah Cyberbullying Pada Siswa Smp’.

namun pada penanganan stress remaja terhadap masalah secara emosional tergolong sedang. Sebesar 98,2% remaja sangat membutuhkan pengembangan aplikasi dan memandang pentingnya aplikasi untuk mengatasi *cyberbullying*. Aplikasi U-Shield memenuhi kriteria kevalidan dan isi materi melalui uji ahli. Jadi dapat disimpulkan bahwa remaja membutuhkan self-defense mencegah, mengatasi serta mampu mengontrol emosional akibat *cyberbullying*.<sup>23</sup> Perbedaan pada penelitian ini ialah penelitian ini menggunakan model pengembangan 4D, sedangkan peneliti ini menggunakan jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D) yang mengacu pada pengembangan model Brog and Gall. Sedangkan persamaannya ialah terletak pada variabel yang sama-sama membahas perihal *cyberbullying*.

5. Wanda Athira Luqyana, Imam Cholissodin, Rizal Setya Perdana dengan judul “**Analisis Sentimen Cyberbullying pada Komentar Instagram dengan Metode Klasifikasi Support Vector Machine**”. Berdasarkan data statistik yang telah didapatkan, bahwa 42% remaja berusia 12-20 tahun telah menjadi korban *cyberbullying*. Bahaya *cyberbullying* tentunya meresahkan banyak orang dikarenakan dampak yang ditimbulkan, maka dari itu dapat dilakukan suatu analisis sentimen pada kolom komentar Instagram yang berupaya untuk mengetahui sentimen dari setiap komentar. Analisis sentimen merupakan suatu cabang ilmu dari text mining yang digunakan untuk mengekstrak, memahami, dan mengolah data teks. Untuk mengetahui setiap sentimen pada komentar digunakan fitur Term Frequency-Inverse Document Frequency (TF-IDF) dan metode klasifikasi Support Vector Machine (SVM). Dokumen yang berisi 400 data yang diambil secara luring (offline) dengan total fitur 1799. Dokumen komentar dibagi menjadi 70% data latih dan 30% data uji. Berdasarkan pengujian yang dilakukan

---

<sup>23</sup> Umar et al., “Pengembangan U-SHIELD: Aplikasi Self-Defense Remaja Berbasis Strategi Komunikasi Asertif Pencegah *Cyberbullying*.”

didapatkan parameter terbaik pada metode SVM yaitu dengan nilai degree kernel polynomial sebesar 2, nilai learning rate sebesar 0,0001, dan jumlah iterasi maksimum yang digunakan adalah 200 kali. Dari pengujian tersebut didapatkan hasil akurasi tertinggi sebesar 90% pada komposisi data latih 50% dan komposisi data uji 50%.<sup>24</sup>

Perbedaan pada penelitian ini terfokus pada topik peneliti untuk memberikan solusi terhadap *cyberbullying* yang terjadi di media sosial Instagram. Sedangkan, peneliti terfokus pada pembahasan mengenai pengembangan aplikasi berbasis android untuk pemahaman perilaku *cyberbullying* pada peserta didik SMP. Persamaannya ialah pada variabel *cyberbullying*.

Berdasarkan penelitian relevan yang telah dilakukan dengan penelitian yang akan dilakukan memiliki tujuan yang sama yaitu mengembangkan media aplikasi berbasis android yang dapat digunakan sebagai layanan informasi bagi peserta didik.

## H. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan ini merupakan gambaran umum mengenai isi dari keseluruhan pembahasan, yang bertujuan untuk memudahkan pembaca dalam mengikuti alur pembahasan yang terdapat dalam penulisan skripsi ini. Adapun sistematika penulisan yaitu sebagai berikut:

### 1. BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini akan menjelaskan tentang penegasan judul, latar belakang masalah, identifikasi dan batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, kajian penelitian terdahulu yang relevan serta sistematika penulisan.

---

<sup>24</sup> Wanda Athira Luqyana, Imam Cholissodin, and Rizal Setya Perdana, "Analisis Sentimen Cyberbullying Pada Komentar Instagram Dengan Metode Klasifikasi Support Vector Machine," *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer E-ISSN 2*, no. 11 (2018): 4704–13.

## **2. BAB II : LANDASAN TEORI**

Bab ini akan menjelaskan tentang teori yang digunakan. (Deskripsi teoritik, teori-teori tentang pengembangan model).

## **3. BAB III : METODE PENELITIAN**

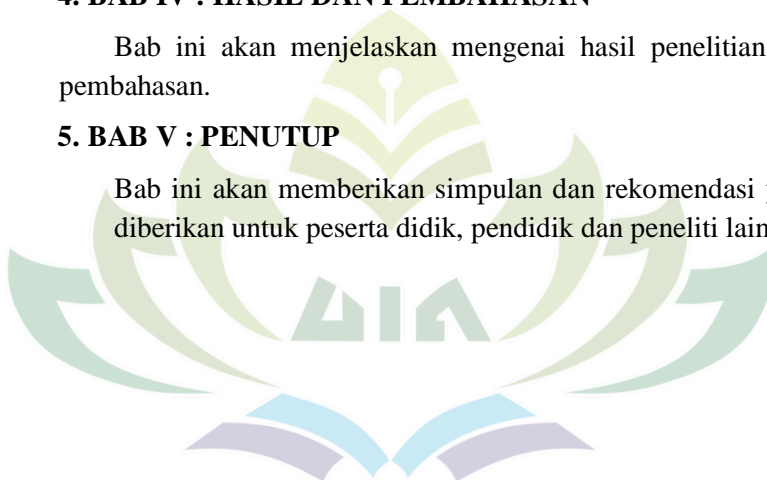
Bab ini akan menjelaskan mengenai tempat dan waktu penelitian pengembangan, desain penelitian pengembangan, prosedur penelitian pengembangan, spesifikasi produk yang dikembangkan, subjek uji coba penelitian pengembangan, instrumen penelitian, uji-coba produk, teknik analisis data.

## **4. BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN**

Bab ini akan menjelaskan mengenai hasil penelitian dan pembahasan.

## **5. BAB V : PENUTUP**

Bab ini akan memberikan simpulan dan rekomendasi yang diberikan untuk peserta didik, pendidik dan peneliti lain.



## BAB II LANDASAN TEORI

### A. Deskripsi Teoritik

#### 1. Layanan Dasar

##### a. Pengertian Layanan Dasar

Layanan dasar adalah layanan bimbingan dan konseling yang bertujuan membantu seluruh siswa mengembangkan perilaku efektif dan meningkatkan keterampilan hidupnya dan sebagai proses pemberian bantuan kepada seluruh siswa melalui kegiatan penyiapan pengalaman terstruktur secara klasikal atau kelompok yang disajikan secara sistematis dalam mengembangkan perilaku jangka panjang sesuai dengan tahap dan tugas-tugas perkembangan yang diperlukan dalam pengembangan kemampuan memilih dan mengambil keputusan dan menjalani kehidupannya.<sup>25</sup>

Layanan dasar bimbingan dan konseling berisi layanan bimbingan pribadi, sosial, belajar dan karier. Layanan ini ditunjukkan untuk seluruh peserta didik, disajikan, dilaksanakan dengan menggunakan strategi klasikal dan dinamika kelompok.<sup>26</sup>

Layanan dasar bimbingan dan konseling adalah proses pemberian bantuan kepada seluruh konseli yang dapat dilakukan secara klasikal maupun kelompok dalam hal mengembangkan perilaku atau sikap kemandirian untuk dapat memilih dan mengambil keputusan di dalam kehidupannya.

---

<sup>25</sup> Heru Hermawan, Gantina Komalasari, and Wirda Hanim, "Strategi Layanan Bimbingan Dan Konseling Untuk Meningkatkan Harga Diri Siswa: Sebuah Studi Pustaka," *JBKI (Jurnal Bimbingan Konseling Indonesia)* 4, no. 2 (2019): 65.

<sup>26</sup> Abu Bakar M Luddin, *Dasar Dasar Konseling* (Perdana Publishing, 2010).

## **b. Jenis-jenis Layanan Dasar**

Berikut ini jenis-jenis layanan dasar, yaitu:<sup>27</sup>

### 1) Layanan Orientasi

Layanan orientasi merupakan layanan yang diselenggarakan oleh Bimbingan dan Konseling di sekolah untuk memperkenalkan kehidupan baru peserta didik di lingkungan sekolah yang baru, biasanya layanan orientasi ini diberikan dalam Masa Orientasi Sekolah (MOS) sebelum proses belajar mengajar dimulai.

### 2) Layanan Informasi

Layanan informasi merupakan layanan yang diberikan oleh Guru Bimbingan dan Konseling kepada peserta didik terkait dengan informasi-informasi yang ada di sekolah maupun luar sekolah.

### 3) Layanan Penempatan dan Penyaluran

Layanan penempatan dan penyaluran merupakan layanan komunikatif antara Guru Bimbingan dan Konseling dengan peserta didik sehubungan dengan minat, bakat dan pemilihan karir yang berujung pada masa depan peserta didik.

### 4) Layanan Bimbingan Belajar

Layanan bimbingan belajar merupakan layanan yang diberikan oleh Guru Bimbingan dan Konseling yang berkaitan dengan kegiatan belajar peserta didik. Contoh, “bimbingan pada peserta didik mengenai teknik belajar yang efektif, cara membaca cepat dan mengisi waktu luang”.

### 5) Layanan Konseling Perorangan

Layanan konseling perorangan merupakan layanan yang diberikan kepada setiap individu

---

<sup>27</sup> Erman Prayitno dan Amti, *Dasar-Dasar BK* (Jakarta: Rineka Cipta, 2004).p

berdasarkan data ataupun kerelaan peserta didik untuk hadir bersama Guru pembimbing atau konselor dalam wawancara tatap muka guna membantu peserta didik yang ada dalam permasalahan untuk mengenal apa yang menjadi masalahnya, kekuatan dirinya untuk mencari solusi atas setiap masalahnya.

Berdasarkan penjelasan dari jenis-jenis layanan dasar bimbingan dan konseling di atas, peneliti menggunakan jenis layanan informasi dalam menyampaikan atau memberikan layanan yang berupa media aplikasi berbasis android sebagai layanan informasi untuk mencegah perilaku *cyberbullying* pada peserta didik SMP Negeri 15 Bandar Lampung, karena dalam rencana pelaksanaan layanan yang telah dibuat, dengan tujuan untuk memberikan informasi mengenai materi yang akan disampaikan. Berikut ini penjelasan mengenai layanan informasi.

### **c. Pengertian Layanan Informasi**

Dalam rangka pencapaian tujuan bimbingan dan konseling di sekolah terdapat beberapa jenis layanan yang di beri kepada siswa. Salah satunya yaitu layanan informasi. Untuk mengetahui secara jelas pengertian layanan dari informasi,disini akan di uraikan berbagai defenisi: Menurut Winkel, Layanan informasi adalah layanan bimbingan dan konseling yang memungkinkan siswa (klien) menerima dan memahami berbagai informasi seperti informasi pendidikan dan informasi jabatan yang dapat dipergunakan sebagai bahan pertimbangan dan pengambilan keputusan untuk kepentingan siswa.<sup>28</sup>

---

<sup>28</sup> W S Winkel and M M Sri Hastuti, "Bimbingan Dan Konseling Di I Ntuisi Pendidikan" (Yogyakarta: Media Abadi, 2005).

Selanjutnya Sukardi mendefinisikan layanan informasi sebagai layanan bimbingan yang memungkinkan peserta didik dan pihak-pihak lain yang dapat memberikan pengaruh besar kepada peserta didik (terutama orang tua) dalam menerima dan memahami informasi yang dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dan mengambil keputusan.<sup>29</sup>

Menurut Juntika layanan informasi merupakan layanan memberi informasi yang dibutuhkan oleh individu. Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa layanan informasi adalah layanan bimbingan dan konseling yang bermaksud memberikan pemahaman-pemahaman kepada siswa dan membekali para siswa dengan pengetahuan tentang data dan fakta di bidang pendidikan sekolah, bidang pekerjaan, dan bidang perkembangan pribadi sosial yang dapat dipergunakan sebagai bahan pertimbangan dan pengambilan keputusan sehari-hari sebagai pelajar, anggota keluarga dan masyarakat.<sup>30</sup>

Berdasarkan beberapa kutipan diatas dapat disimpulkan bahwa layanan informasi adalah penyampain informasi maupun menerima dan memahami berbagai informasi yang dibutuhkan individu untuk mempertimbangkan dan mengambil suatu keputusan.

Firman Allah SWT yang menerangkan tentang layanan informasi dalam Q.S. Al-Baqarah ayat 31 :

---

<sup>29</sup> Sandra Mathison, "Cipp Model (Context, Input, Process, Product)," *Encyclopedia of Evaluation*, 2013, 342-47, <https://doi.org/10.4135/9781412950558.n82>.

<sup>30</sup> Achmad Juntika Nurihsan, "Strategi Layanan Bimbingan Konseling & Konseling" (Bandung: PT Refika Aditama, 2009).



وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ  
 أَنْبِئُونِي بِأَسْمَاءِ هَٰؤُلَاءِ إِنْ كُنْتُمْ صَادِقِينَ ﴿٣١﴾

Artinya: Dan Dia mengajarkan kepada Adam Nama-nama (Benda-benda) seluruhnya, kemudian mengemukakannya kepada Para Malaikat lalu berfirman: "Sebutkanlah kepada-Ku nama bendabenda itu jika kamu memang benar orang-orang yang benar".<sup>31</sup>

Dari ayat tersebut sudah dijelaskan mengenai pemberian layanan informasi mengenai pemahaman kepada individu melalui sistem pembelajaran yang diberikan, dan informasi yang diberikan sudah benar adanya.

#### d. Tujuan Layanan Informasi

Tujuan layanan informasi adalah membantu peserta didik agar dapat mengambil keputusan secara tepat tentang sesuatu, dalam bidang pribadi, sosial, belajar maupun karier berdasarkan informasi yang diperolehnya yang memadai.<sup>32</sup>

Tujuan layanan informasi dari pendapat Prayitno bahwa "Layanan informasi bertujuan untuk membekali individu dengan berbagai pengetahuan dan pemahaman tentang berbagai hal yang berguna untuk mengenal diri, merencanakan dan mengembangkan pola kehidupan sebagai pelajar, anggota keluarga dan masyarakat".

---

<sup>31</sup> Kementerian Agama Republik Indonesia, *Ar-Rahman*, (Bandung: CV. Pustaka Jaya Ilmu)

<sup>32</sup> Hidayati, Richma. "Layanan Informasi karir membantu peserta didik dalam meningkatkan pemahaman karir." *Jurnal Konseling GUSJIGANG* 1.1 (2015).

Layanan informasi memiliki alasan tertentu untuk diselenggarakan.<sup>33</sup>

Menurut Nursalim layanan informasi bertujuan untuk membekali individu dengan berbagai pengetahuan dan pemahaman tentang berbagai hal yang berguna untuk mengenal diri, merencanakan dan mengembangkan pola kehidupan sebagai pelajar, anggota keluarga dan masyarakat. Pemahaman yang diperoleh melalui layanan informasi digunakan sebagai acuan dalam meningkatkan kegiatan dan prestasi belajar, mengembangkan cita-cita, menyelenggarakan kehidupan sehari-hari dalam mengambil keputusan.<sup>34</sup>

Dapat disimpulkan, bahwa tujuan layanan informasi ialah membantu peserta didik dalam berbagai pengetahuan dan pemahaman tentang berbagai hal yang berguna untuk mengenal diri, merencanakan dan mengembangkan pola kehidupan sebagai pelajar, anggota keluarga dan masyarakat.

#### **e. Macam-macam Layanan Informasi**

Menurut Winkel Macam-macam informasi yang menjadi isi layanan ini bervariasi. Demikian juga keluasan dan kedalamannya. Hal ini tergantung kepada kebutuhan para peserta layanan (tergantung kebutuhan siswa). Informasi yang menjadi isi layanan harus mencakup seluruh bidang pelayanan bimbingan dan konseling.<sup>35</sup>

---

<sup>33</sup> P Prayitno, "Jenis Layanan Dan Kegiatan Pendukung Konseling," *Padang: Universitas Negeri Padang*, 2012.

<sup>34</sup> Mochamad Nursalim and S A Suradi, "Layanan Bimbingan Dan Konseling," *Surabaya: Unipress*, 2002.

<sup>35</sup> W S Winkel and Sri Hastuti, "Bimbingan Konseling Di Institusi Pendidikan," *Yogyakarta: Media Abadi*, 2004.

Sedangkan Slameto ada tiga macam layanan informasi diantaranya:

- 1) Informasi tentang pekerjaan:
  - a) Jenis-jenis pekerjaan
  - b) Syarat-syarat suatu pekerjaan
- 2) Informasi tentang cara-cara belajar:
  - a) Cara membagi waktu
  - b) Cara menyusun jadwal kegiatan
  - c) Cara belajar yang afektif
  - d) Cara memilih teknik belajar
  - e) Informasi tentang lingkungan sekitar
  - f) Informasi tentang tata tertib sekolah

Menurut Prayitno & Erman Amti pada dasarnya jenis dan jumlah informasi tidak terbatas. Namun, khususnya dalam rangka pelayanan bimbingan dan konseling, hanya akan dibicarakan tiga jenis informasi, yaitu:<sup>36</sup>

- 1) Informasi pendidikan
- 2) Informasi pekerjaan
- 3) Informasi sosial budaya

Dapat disimpulkan bahwa macam-macam layanan informasi adalah materi layanan informasi yang pada dasarnya tidak terbatas. Terkhusus dalam pelaksanaan bimbingan dan konseling, layanan informasi yang diberikan kepada siswa dibedakan menjadi empat bidang yaitu, informasi dalam bidang pribadi, sosial, belajar dan karier.

---

<sup>36</sup> Erman Amti Prayitno and Erman Amti, "Dasar-Dasar Bimbingan Dan Konseling," *Jakarta: Rineka Cipta* 3 (2004).

## 2. Media Bimbingan Konseling

### a. Pengertian Media

Media berasal dari bahasa latin “medium” yang artinya perantara, sedangkan dalam bahasa arab media berasal dari kata *wasaila* artinya pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Dalam pembelajaran diartikan bagaimana “*transfer of knowledge*” atau proses perpindahan pengetahuan dari pengajar terjadi kepada anak didiknya sehingga diharapkan anak didiknya mampu menerima, menyerap, memahami dan menciptakan ide-ide kreatif yang baru.<sup>37</sup>

*National Education Association* (NEA) mendefinisikan media sebagai segala benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrument yang dipergunakan untuk kegiatan tersebut.<sup>38</sup> Menurut Wilbur Schram yang berpendapat bahwa media adalah *Information carying technologies that can be used for instruction..... The media instruction, consequently are extensions of the teacher*. Menurutnya media adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Jadi media adalah perluasan dari guru. Pengertian yang dikemukakannya tidak jauh beda dengan pengertian yang dikemukakan oleh *Asociation of Education Comunication Technology* (AECT), yang mana media diartikan dengan segala bentuk dan saluran yang dapat dipergunakan untuk proses penyalur pesan. Dari kedua pendapat tersebut dapat dipahami bahwa media adalah berkaitan dengan perantara yang berfungsi

---

<sup>37</sup> garry Danny, Tri Yuliaty, And Merina Pratiwi, ‘Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)’, *JUTEKINF (Jurnal Teknologi Komputer Dan Informasi)*, 10.1 (2022), 1–5.

<sup>38</sup> Septy Nurfadhillah, *MEDIA PEMBELAJARAN Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, Dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran* (CV Jejak (Jejak Publisher), 2021).

menyalurkan pesan dan informasi dari sumber yang akan diterima oleh si penerima pesan yang terjadi dalam proses pembelajaran.<sup>39</sup>

Bimbingan dan konseling merupakan terjemahan dari “guidance” dan “counseling” dalam bahasa Inggris. “Guidance” atau akar katanya “guide” bermakna menunjukkan, membimbing, membantu, menentukan, mengatur, mengemudikan, memimpin, memberi saran, ataupun menuntun. Jadi bimbingan dapat diartikan membantu atau menuntun. Namun tidak semua bantuan atau tuntunan merupakan bimbingan. Bantuan yang bermakna hendaknya senantiasa memenuhi serangkaian syarat dan prinsip seperti berikut ini.<sup>40</sup>

Media Bimbingan dan Konseling adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan bimbingan dan konseling yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan siswa atau konseli untuk memahami diri, mengarahkan diri, mengambil keputusan untuk memecahkan masalah yang dihadapi. Dalam pemberian layanan bimbingan dan konseling penggunaan media dapat membantu efektifitas penyampaian layanan bimbingan dan konseling. Pemanfaatan media dalam layanan bimbingan dan konseling dapat memperjelas penyajian pesan atau informasi agar tidak verbalistik, mengatasi keterbatasan ruang, merubah perilaku dari yang tidak diinginkan menjadi sesuai yang diinginkan, dan menyamakan

---

<sup>39</sup> Nunu Mahnun, “Media Pembelajaran (Kajian Terhadap Langkah-Langkah Pemilihan Media Dan Implementasinya Dalam Pembelajaran),” *Jurnal Pemikiran Islam* 37, no. 1 (2012).

<sup>40</sup> Agatha Dianovi Sukatin, Damayanti Siregar, and Suryaningsih Indi Mawaddah, “Bimbingan Dan Konseling Dalam Pendidikan,” *Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak* 8, no. 2 (2022): 159–71.

persepsi antara pembimbing dengan individu yang dibimbing.<sup>41</sup>

## **b. Bentuk-bentuk Media**

Media sebagai sarana komunikasi yang berfungsi sebagai perantara pesan yang dikirim oleh pengirim ke penerima pesan memiliki berbagai manfaat yang sangat besar, khususnya dalam aplikasi di bidang pendidikan, termasuk bimbingan dan konseling islam. Menurut Muntaha manfaat media dalam bidang pendidikan terutama berkaitan dengan isi pesan yang hendak disampaikan media tersebut. Manfaatnya antara lain:<sup>42</sup>

### 1) Mendidik (*to educate*)

Isi informasi media adalah kabarkabar baru, ilmu pengetahuan, dan juga artikel seputar proses pendidikan, dengan isi seperti ini diharapkan semua audiens, menjadi lebih terdidik karena dapat menyerap informasi pendidikan tambahan di luar jam pelajaran langsung dari nara sumbernya.

### 2) Menghibur (*to entertain*)

Isi kandungan media juga tulisan humor serta kuis dan tebakan cerdas, sehingga di dalamnya terselip fungsi menghibur, mencerahkan dan mencairkan suasana sehingga orang mudah tersadar kembali sebagai manusia.

### 3) Mempengaruhi (*to influence*)

Kandungan media adalah informasi bernilai dan berharga seperti nasehat, kalimat mutiara, baik dari

---

<sup>41</sup> tantri Widyasari And Lilik Mukayati, 'Pemanfaatan Media Bimbingan Dan Konseling Berbasis Teknologi Di Sekolah', *Al-Isyrof: Jurnal Bimbingan Konseling Islam*, 3.2 (2021), 119–30.

<sup>42</sup> A Said Hasan Basri, "Peran Media Dalam Layanan Bimbingan Konseling Islam Di Sekolah," *Jurnal Dakwah: Media Komunikasi Dan Dakwah* 11, no. 1 (2010): 23–41.

nara sumber langsung maupun kutipan kitab suci, album lagu, maupun hasil renungan hidup filsafati tentang hidup sukses, semuanya berkemungkinan besar dapat mempengaruhi jiwa dan diri para pembacanya.

#### 4) Menyampaikan kritik sosial (*social control*)

Media menjadi jembatan untuk mengakrabkan, menyampaikan masukan-masukan berharga secara tertulis, sehingga kritik dipahami sebagai masukan, pelecut kekurangan, dan pendorong kemajuan.

### 3. *Cyberbullying*

#### a. *Sejarah Cyberbullying*

Sebelum munculnya internet, *bullying* cenderung dilakukan secara langsung dan terbatas pada pertemuan tatap muka di lokasi tertentu. Para korban dalam situasi seperti itu jelas akan merasa takut untuk kembali ke tempat kejadian, mereka dapat menemukan jalan keluar untuk kabur dari *bullying* ketika mereka melarikan diri. Berbeda dengan *cyberbullying*, tidak hanya dapat dilakukan 24 jam sehari, tujuh hari seminggu tanpa memandang waktu juga tanpa tempat. Selain itu, internet memberi pelaku intimidasi arena yang berpotensi global, yang meningkatkan kemungkinan dampak pada korban. *Bullying* yang dilakukan secara *cyber* dapat dibaca oleh siapapun di seluruh dunia dan di seluruh web dunia, dan pada dasarnya, korban tidak memiliki tempat untuk bersembunyi. Orang dapat berpendapat bahwa korban dapat menghindari konfrontasi dengan menjauhi internet, tetapi internet adalah pilihan komunikasi yang diterima oleh generasi muda. Generasi yang dibesarkan di internet akan merasa sangat sulit untuk melepaskan internet karena tidak menggunakannya berarti mengisolasi diri dari

teman-teman mereka.

Istilah *Cyberbullying* pertama kali diciptakan pada tahun 2004 oleh Bill Belsey seorang pendidik Kanada, yang tertarik dengan masalah *bullying* secara umum. Dia mendefinisikan *cyberbullying* sebagai tindakan menggunakan perangkat komunikasi elektronik untuk mencoba mengintimidasi, melecehkan dan mengancam seseorang. Ia menyadari bahwa bentuk komunikasi baru ini telah melahirkan bentuk intimidasi baru. Salah satu contoh kasus *cyberbullying* yang terkenal terjadi pada bulan Oktober 2012, yaitu seorang gadis yang bernama Amanda Todd yang berusia lima belas tahun menjadi korban *outing* (tamasya) dan *trickery* (tipu daya) di internet. Amanda berteman dengan seseorang di internet yang berkomentar tentang betapa cantiknya dia dan meyakinkannya untuk memperlihatkan payudaranya. Dia kemudian mengancam akan menyebarkan foto itu ke teman-temannya jika dia tidak melakukan apa yang diperintahkan. Amanda kemudian mengetahui bahwa foto-foto itu memang asli dan memang beredar di internet, yang kemudian Amanda merilis video YouTube tentang penderitaannya sebelum dia bunuh diri dengan melakukan gantung diri.

Sebanyak 44 negara memasukkan sanksi pidana dalam undang-undang *bullying* mereka. Para penulis menunjukkan bahwa mayoritas negara bagian Amerika Serikat memiliki undang-undang tertulis untuk mengatasi intimidasi dan *cyberbullying* dan banyak undang-undang negara bagian yang melarang intimidasi elektronik dan mengembangkan konsekuensi untuk melakukannya. Di Amerika Serikat, ada beberapa negara bagian yang secara tegas melarang *cyberbullying*. Misalnya, di Arkansas, *cyberbullying* dianggap sebagai pelanggaran menurut 5-71-217 Arkansas Code. Di Massachusetts, bagian 370 (a), BAB 92 dari Undang-Undang 2010, mendefinisikan



*cyberbullying*. Masih banyak Negara lainnya yang sudah mengatur mengenai pengertian *cyberbullying* itu sendiri dalam pengaturannya.<sup>43</sup>

## **b. Pengertian Cyberbullying**

Kata *bullying* berasal dari kata *bull*, yang memiliki arti banteng yang merunduk kesana kemari, sedangkan secara etimologi kata *bully* artinya penggertak, orang yang suka mengganggu orang lemah.<sup>44</sup>

*Cyberbullying* merupakan istilah yang ditambahkan kedalam kamus OED (Oxford English Dictionary). Istilah ini merujuk kepada penggunaan teknologi informasi untuk menggertak orang dengan mengirim atau posting teks yang bersifat mengintimidasi atau mengancam. Pengertian *cyberbullying* adalah teknologi internet untuk menyakiti orang lain dengan cara sengaja dan berulang-ulang.<sup>45</sup>

Pengertian *cyberbullying* adalah teknologi internet untuk menyakiti orang lain dengan cara sengaja dan diulang-ulang. *Cyberbullying* juga diartikan sebagai bentuk intimidasi yang pelaku lakukan untuk melecehkan korbannya melalui perangkat teknologi. Pelaku ingin melihat seseorang terluka, ada banyak cara yang mereka untuk menyerang korban dengan

---

<sup>43</sup> Fitri Noer Janah and Fina Idamatus Silmi, "Cyber Bullying and Legal Protection Rights in Indonesia 470 | Proceeding Book 7th Asian Academic Society International Conference 2019 471 | Proceeding Book 7th Asian Academic Society International Conference 2019" 4 (2019): 470–80, <http://aasic.org/proc/aasic/article/view/519>.

<sup>44</sup> Bonnie Bell Carter and Vicky G Spencer, "The Fear Factor: Bullying and Students with Disabilities," *International Journal of Special Education* 21, no. 1 (2006): 11–23.

<sup>45</sup> Mira Marleni Pandie and Ivan Th J Weismann, "Pengaruh Cyberbullying Di Media Sosial Terhadap Perilaku Reaktif Sebagai Pelaku Maupun Sebagai Korban Cyberbullying Pada Siswa Kristen SMP Nasional Makassar," *Jurnal Jaffray* 14, no. 1 (2016): 43–62.

pesan kejam dan gambar yang mengganggu dan disebar untuk mempermalukan korban bagi orang lain yang melihatnya.<sup>46</sup>

Menurut Rigby dalam jurnal Nasrullah *Cyberbullying* adalah perundungan atau yang lebih dikenal dengan istilah bullying merupakan tindakan negatif yang dilakukan oleh orang lain secara terus menerus atau berulang. Tindakan ini kerap kali menyebabkan korban tidak berdaya, terluka secara fisik maupun mental.<sup>47</sup>

*Cyberbullying* adalah bentuk bullying yang terjadi ketika seseorang atau beberapa siswa menggunakan teknologi informasi dan komunikasi seperti email, ponsel atau pager, pesan teks, pesan singkat, website pribadi, situs jejaring sosial (misalnya *facebook*, *twitter*, *plurk*, dan lain-lain), dan game online, untuk digunakan secara sengaja, berulang-ulang dan perilaku yang tidak ramah yang dimaksudkan untuk merugikan orang lain. Bentuk dan macam-macam tindakan *cyberbullying* sangat beragam, mulai dari mengunggah foto atau membuat postingan yang mempermalukan korban, mengolok-olok korban hingga mengakses akun jejaring sosial orang lain untuk mengancam korban dan membuat masalah seperti ancaman melalui e-mail dan membuat situs web untuk menyebar fitnah.<sup>48</sup>

*Cyberbullying* bisa disebut dengan kekerasan tidak langsung melalui media sosial yang bersasaran bukan fisik melainkan tertuju kepada mental korban sehingga hal tersebut lebih menyakitkan dibandingkan dengan

---

<sup>46</sup> Rifauddin, "Fenomena Cyberbullying Pada Remaja." Machsun. "Fenomena cyberbullying pada remaja." *Khizanah al-Hikmah: Jurnal Ilmu Perpustakaan, Informasi, dan Kearsipan* 4.1 (2016): 35-44.

<sup>47</sup> Rulli Nasrullah, "Media Sosial: Perspektif Komunikasi, Budaya, Dan Socioteknologi," *Bandung: Simbiosis Rekatama Media* 2016 (2015): 2017.

<sup>48</sup> Mutia Mawardah and M G Adiyanti, "Regulasi Emosi Dan Kelompok Teman Sebaya Pelaku Cyberbullying," *Jurnal Psikologi* 41, no. 1 (2014): 60-73.

kekerasan yang secara langsung atau secara fisik. *United Nation International Children's Emergency Fund* (UNICEF) mendefinisikan cyberbullying yaitu bullying yang dilakukan di dunia maya dengan menggunakan teknologi digital oleh individu ataupun kelompok kepada individu atau kelompok lain secara berulang dengan maksud membuat marah, memperlakukan, menghina dan menakuti mereka yang menjadi sasaran.<sup>49</sup>

Nancy Willard secara gamblang mengemukakan pengertian *cyberbullying*, yaitu “*Cyberbullying is defined as being cruel to others by using the Internet or other technologies, such as cell phones. It can include harassing others by sending offensive or insulting messages through instant messaging, posting cruel gossip and rumors on social networking sites, sending embarrassing photos via cell phones, or impersonating someone online for the purpose of humiliation.*” (Terjemahan bebas: *cyberbullying* adalah tindakan kejam yang dilakukan seseorang terhadap orang lain, termasuk melecehkan dengan mengirimkan pesan yang menyinggung atau menghina, memposting gosip dan desas-desus kejam, mengirim foto memalukan atau menyamar sebagai seseorang secara online untuk tujuan penghinaan di situs jejaring sosial dengan menggunakan internet atau teknologi lain seperti telepon seluler).<sup>50</sup>

*Cyberbullying* adalah tindakan bully yang melibatkan penggunaan alat bantu komunikasi elektronik untuk menjatuhkan orang lain, bermain

---

<sup>49</sup> Cyberbullying: “Apa Itu Dan Bagaimana Menghentikannya: 10 Hal Yang Remaja Ingin Tahu Dari Cyberbullying,” <https://www.unicef.org/indonesia/id/child-protection/apa-ituCyberbullying>, diakses 18 Maret 2021.

<sup>50</sup> Nancy Willard, “Cyberbullying: Q & A with Nancy Willard,” *The Prevention Researcher* 14 (October 24, 2007): 13+, <https://link.gale.com/apps/doc/A173513898/AONE?u=anon~32095e3d&sid=googleScholar&xid=57e39771>.

curang, menyebarkan informasi pribadi korban kepada publik, menjadikan si korban dijauhi oleh teman-temannya, dan beragam serangan terbuka lainnya. *Cyberbullying* mengacu pada bullying yang terjadi melalui instant messaging, email, twitter, facebook, path, instagram atau melalui gambar atau pesan yang dikirim melalui telepon selular. *Cyberbullying* adalah mengirim atau memposting pesan yang berbahaya atau kejanyang merupakan bentuk lain dari kekejaman sosial menggunakan internet atau teknologi komunikasi informasi lainnya. Selain itu, Willard menjelaskan bahwa *cyberbullying* yaitu berbicara memfitnah, termasuk bullying, pelecehan atau diskriminasi, dan mengungkapkan informasi pribadi yang berisi komentar yang menyinggung, vulgar, dan menghina. *Cyberbullying* merupakan perilaku seseorang atau kelompok secara sengaja dan berulang kali melakukan tindakan yang menyakiti orang lain melalui komputer, telepon seluler, dan alat elektronik lainnya.<sup>51</sup>

### c. Macam-macam *Cyberbullying*

Menurut Willard, mengemukakan aspek dari *cyberbullying* ada tujuh, yaitu:<sup>52</sup>

#### 1) *Flaming*,

Merupakan perilaku yang berupa mengirim pesan teks dengan kata-kata kasar, dan frontal. Perlakuan ini biasanya dilakukan di dalam chat group pada media sosial seperti mengirimkan gambar-gambar yang dimaksudkan untuk mempermalukan orang yang dituju.

---

<sup>51</sup> Nopia Elpemi and Nurul Faqih Isro'i, "Fenomena Cyberbullying Pada Peserta Didik," *IJoCE: Indonesian Journal of Counseling and Education* 1, no. 1 (2020): 1–5.

<sup>52</sup> Willard, "Cyberbullying and Cyberthreats."

## 2) *Harassment*,

Merupakan perilaku mengirim pesan-pesan dengan kata-kata tidak sopan, yang ditujukan kepada seseorang yang berupa gangguan yang dikirimkan melalui email, WA (Whatsapp), maupun pesan teks di jejaring sosial secara terus menerus. Harassment merupakan hasil dari tindakan flaming dalam jangka panjang. Harassment dilakukan dengan mengirim pesan atau bisa disebut perang teks.

## 3) *Denigration*,

Merupakan perilaku mengumbar atau memperlihatkan hal-hal yang buruk tentang seseorang di internet, tujuannya adalah merusak nama baik atau reputasi orang tersebut. Seperti seseorang yang mengirimkan gambar-gambar seseorang yang sudah diedit sebelumnya menjadi lebih sensual agar korban diolok-olok dan mendapatkan penilaian buruk dari orang lain. Sebagaimana yang telah dijelaskan dalam QS. Luqman (31: 6):

وَمِنَ النَّاسِ مَن يَشْتَرِي لَهْوَ الْحَدِيثِ لِيُضِلَّ عَن  
سَبِيلِ اللَّهِ بَغَيْرِ عِلْمٍ وَيَتَّخِذَهَا هُزُوًا ۚ أُولَٰئِكَ لَهُمْ

عَذَابٌ مُّهِينٌ ﴿٦﴾

Artinya: “Dan di antara manusia (ada) orang yang mempergunakan perkataan yang tidak berguna untuk menyesatkan (manusia) dari jalan Allah tanpa pengetahuan dan menjadikan jalan Allah itu olok-olokan. Mereka itu akan memperoleh azab yang menghinakan”.

4) *Impersonation,*

Merupakan perilaku berpura-pura atau berperan menjadi orang lain dan kemudian mengirimkan pesan-pesan yang tidak baik.

5) *Outing and trickery,*

Outing merupakan perilaku menyebarkan rahasia atau foto-foto pribadi orang lain. Trickery merupakan perilaku membujuk seseorang dengan tipu daya (cara lain) tujuannya agar mendapatkan informasi (foto atau hal pribadi lainnya) yang bersifat rahasia. Sebagaimana dalam QS.An-Nur (24:19):

إِنَّ الَّذِينَ يُحِبُّونَ أَنْ تَشِيعَ الْفَاحِشَةُ فِي الَّذِينَ آمَنُوا  
هُمْ عَذَابٌ أَلِيمٌ فِي الدُّنْيَا وَالْآخِرَةِ وَاللَّهُ يَعْلَمُ وَأَنْتُمْ لَا  
تَعْلَمُونَ

Artinya: “Sesungguhnya orang-orang yang ingin agar (berita) perbuatan yang amat keji itu tersiar di kalangan orang-orang yang beriman, bagi mereka azab yang pedih di dunia dan di akhirat. dan Allah mengetahui, sedang, kamu tidak Mengetahui”.

6) *Exclusion,*

Merupakan perilaku dengan sengaja mengeluarkan seseorang dari grup online tertentu.

7) *Cyberstalking,*

Merupakan perilaku berupa ancaman atau intimidasi berbahaya yang dilakukan secara berulang menggunakan komunikasi elektronik.

#### d. Dampak *Cyberbullying*

Dampak *cyberbullying* terbagi menjadi tiga yang dipaparkan sebagai berikut:

##### 1) Dampak Psikologis

Dampak *cyberbullying* pada remaja dimana mereka menderita gangguan mood, dan gejala depresi.<sup>53</sup> Dampak emosional *Cyberbullying* pada remaja mengalami beberapa emosi negatif seperti kemarahan, kesal, khawatir, stress, ketakutan dan perasaan depresi.<sup>54</sup>

##### 2) Dampak Psikososial

Dampak psikososial yang terjadi pada korban seperti menangis, merasa malu, kehilangan teman di sekolah, tertekan, dan mengalami insomnia setelah perlakuan *cyberbullying*.<sup>55</sup>

##### 3) Dampak Biologis

Dampak biologis *cyberbullying* seperti sakit kepala yang tidak mengenakan, gangguan tidur atau sulit tidur yang berakibat pada kesehatan tubuh korban seperti terkadang merasa ngantuk di pagi hari, mata memerah, berkantung mata, dan mata seperti ditusuk-tusuk dan korban juga kehilangan nafsu makan dan merasa mual, dimana hal tersebut salin

---

<sup>53</sup> John C LeBlanc, "Cyberbullying and Suicide: A Retrospective Analysis of 22 Cases," in *2012 AAP National Conference and Exhibition* (American Academy of Pediatrics, 2012).

<sup>54</sup> Sara Mota Borges Bottino et al., "Acoso Cibernético y La Salud Mental de Los Adolescentes: Revisión Sistemática," *Cadernos de Saúde Pública* 31 (2015): 463–75.

<sup>55</sup> Tanya Beran and Qing Li, "The Relationship between Cyberbullying and School Bullying," *The Journal of Student Wellbeing* 1, no. 2 (2007): 16–33.

Secara umum *cyberbullying* memiliki dampak terhadap pelaku, korban dan penonton yang dipaparkan sebagai berikut:

1) Dampak *cyberbullying* terhadap Pelaku *cyberbullying*

Bahwa siswa akan terperangkap dalam peran pelaku *cyberbullying*, tidak dapat mengembangkan hubungan yang sehat, menganggap bahwa dirinya kuat sehingga dapat mempengaruhi hubungan sosialnya di masa yang akan datang, serta dihantui perasaan bersalah yang berkepanjangan.<sup>56</sup>

2) Dampak *cyberbullying* terhadap Korban *cyberbullying*

*Cyberbullying* dapat membuat remaja dapat berperilaku pasif, mempengaruhi konsentrasi belajar disekolah dan menuntun mereka untuk menghindari sekolah. Bila *cyberbullying* berlanjut dalam jangka waktu yang lama, dapat mempengaruhi, meningkatkan isolasi sosial, memunculkan perilaku menarik diri, menjadikan remaja rentan terhadap stress dan depreasi, serta sering mengalami kecemasan yang tinggi karena semua yang terjadi di dunia internet akan selalu tersimpan dan dapat diakses oleh siapa saja dan di mana saja”.<sup>57</sup>

3) Dampak *cyberbulling* terhadap siswa yang menyaksikan (Penonton)

*Cyberbullying* dibiarkan tanpa tindak lanjut, maka para siswa lain yang melihat dapat berasumsi bahwa *cyberbullying* adalah perilaku yang diterima secara sosial. Dalam kondisi ini, beberapa siswa mungkin akan bergabung dengan penindas karena takut menjadi sasaran berikutnya dan beberapa

---

<sup>56</sup> Rifauddin, “Fenomena Cyberbullying Pada Remaja.” Machsun. "Fenomena cyberbullying pada remaja." *Khazanah al-Hikmah: Jurnal Ilmu Perpustakaan, Informasi, dan Kearsipan* 4.1 (2016): 35-44.

<sup>57</sup> Ananda Amaliya Syam, “Tinjauan Kriminologis Terhadap Kejahatan Cyberbullying,” 2015.



lainnya mungkin hanya akan diam saja tanpa melakukan apapun dan yang paling parah mereka merasa tidak perlu menghentikannya.<sup>58</sup>

Hasil penelitian yang dilakukan Hana & suwari terkait dampak dari *cyberbullying* adalah:<sup>59</sup>

- 1) Merasa malu, dendam, dan marah kepada pelaku *cyberbullying* ketika foto dirinya diposting di media sosial
- 2) Hilang rasa kepercayaan dan kepedulian kepada teman
- 3) Membalas dengan memposting foto pelaku dan mengejeknya di media sosial
- 4) Kehilangan konsentrasi belajar dan akhirnya prestasi akademik menurun.
- 5) Membalas dengan memukul menggunakan koran, melempar pena, dan menendang pelaku
- 6) Memblokir nomor whatsapp pelaku
- 7) Merasa kecewa dan hilang kepercayaan kepada pelaku, menutup diri, dan memilih untuk menjadi anak yang pendiam di kelas
- 8) Merasa tidak nyaman, menangis, dan takut jika orangtua mengetahui *cyberbullying* yang dialaminya, memilih diam, menghindari pertengkaran dengan keluar dari grup whatsapp kelas.
- 9) Menjadi beban pikiran, merasa terpukul, kehilangan kepercayaan diri

---

<sup>58</sup> Debi Astari et al., "Perilaku Berinternet Dan Interaksi Sosial Remaja Di Kota Semarang (Studi Tentang Cyberbullying Di Ask. Fm)," *Interaksi Online* 4, no. 1 (2015).

<sup>59</sup> Desiana Risqi Hana and Suwari Suwari, "Dampak Psikologis Peserta Didik Yang Menjadi Korban Cyber Bullying," *Psisula: Prosiding Berkala Psikologi* 1 (2020): 20–28.

- 10) Merasa sakit hati ketika menerima pesan berisi kata-kata kasar, merasa jijik, gemetar, dan jantung berdetak kencang karena takut pada pelaku, menghindari pelaku hingga membolos kegiatan ekstrakurikuler.

Dampak Perilaku *cyberbullying* dapat memberikan dampak negatif, antara lain korban mengalami depresi, kecemasan, ketidaknyamanan, prestasi di sekolah menurun, tidak mau bergaul dengan teman-teman sebaya, menghindari dari lingkungan sosial, dan adanya upaya bunuh diri. *Cyberbullying* yang dialami remaja secara berkepanjangan akan menimbulkan stres berat, melumpuhkan rasa percaya diri sehingga memicunya untuk melakukan tindakan-tindakan menyimpang seperti mencontek, membolos, kabur dari rumah, bahkan sampai minum minuman keras atau menggunakan narkoba. *Cyberbullying* juga dapat membuat mereka menjadi murung, dilanda rasa khawatir, dan selalu merasa bersalah atau gagal. Sedangkan dampak yang paling menakutkan adalah apabila korban *cyberbullying* sampai berpikir untuk mengakhiri hidupnya (bunuh diri) oleh karena tidak mampu menghadapi masalah yang tengah dihadapinya.<sup>60</sup>

*Cyberbullying* memberikan dampak negatif baik pelaku maupun korban. Pelaku dapat mengalami tekanan secara psikologis, perasaan bersalah yang berkepanjangan, dapat membawanya ke proses hukum sehingga pelaku akan mendapatkan tekanan secara mental maupun pengucilan balik dari lingkungannya. Adapun korban *cyberbullying* mengalami depresi,

---

<sup>60</sup> Rifauddin, "Fenomena Cyberbullying Pada Remaja." Machsun. "Fenomena cyberbullying pada remaja." *Khizanah al-Hikmah: Jurnal Ilmu Perpustakaan, Informasi, dan Kearsipan* 4.1 (2016): 35-44.

gejala somatik, cemas, mengurung diri, penurunan prestasi akademik hingga memungkinkan melakukan bunuh diri.<sup>61</sup>

#### e. Faktor-faktor *Cyberbullying*

Menurut Syah dan Hermawati, *Cyberbullying* dipengaruhi banyak faktor, diantaranya:<sup>62</sup>

##### 1) Faktor Internal

Yaitu karakteristik kepribadian pelaku yang cenderung dominan, kurang empati pada orang lain, suka kekerasan, tidak berani mengambil resiko dan suka mencari sensasi. seseorang yang mempunyai kepribadian seperti ini cenderung mencari korban dengan kepribadian rapuh, lemah, tergantung dan belum bisa mengambil keputusan secara mandiri.

##### 2) Faktor Lingkungan

Yaitu lingkungan keluarga, sekolah, dan teman. Keluarga yang tidak harmonis, orang tua kurang perhatian, cenderung dominan dan sering melakukan kekerasan dalam mendidik anak atau dalam mengatasi permasalahan, cenderung menyebabkan anak untuk melakukan tindakan apapun termasuk melakukan bullying agar dirinya diperhatikan dan diakui. Begitupun lingkungan sekolah yang kurang kondusif juga menyebabkan anak menjadi pelaku bullying. Adapun teman memainkan peranan yang tak kalah pentingnya terhadap perkembangan dan pengkristalan tingkah laku bullying. Kehadiran teman sebagai pengamat, secara tidak langsung,

---

<sup>61</sup> Robin M Kowalski, Chad A Morgan, and Susan P Limber, "Traditional Bullying as a Potential Warning Sign of Cyberbullying," *School Psychology International* 33, no. 5 (2012): 505–19.

<sup>62</sup> Rahmat Syah and Istiana Hermawati, "Upaya Pencegahan Kasus Cyberbullying Bagi Remaja Pengguna Media Sosial Di Indonesia," *Jurnal Penelitian Kesejahteraan Sosial* 17, no. 2 (2018): 131–46.

membantu *cyberbullies* memperoleh dukungan kuasa, popularitas, dan status. Anak menggunakan media sosial dan internet melakukan *cyberbullying* karena tidak berani melakukannya secara langsung.

### 3) Motivasi

Perilaku bullying didasari oleh beberapa alasan, diantaranya dendam, marah, dan sakit hati dari perilaku yang pernah diterimanya/menjadi korban *cyberbullying*, sehingga ingin melakukan balas dendam pada orang lain.

### 4) Media

perkembangan teknologi yang menyediakan ruang untuk bebas berpendapat serta mengizinkan orang untuk menggunakan akun tak bernama sangat memungkinkan terjadinya *cyberbullying*. Kecepatan hitungan detik informasi dipublikasikan, disebar, dan dibaca oleh orang juga menjadikan faktor terjadinya *cyberbullying*.

Adapun Antama melakukan penelitian faktor penyebab *cyberbullying*. Dari hasil penelitian tersebut menyimpulkan bahwa faktor penyebab terjadinya *cyberbullying*, yaitu:<sup>63</sup>

#### 1) Pesatnya perkembangan teknologi

Dampak dari perubahan teknologi informasi dan komunikasi mengubah pola kehidupan dan lingkungan belajar serta bermain anak-anak. Munculnya jaringan internet mencakup media sosial, games online, situs web pribadi, ruang obrolan, email, dan pesan teks atau gambar digital telah menjadi wadah yang mampu membuat banyak orang

---

<sup>63</sup> Febrizal Antama, Mukhtar Zuhdy, and Heri Purwanto, "Faktor Penyebab Cyberbullying Yang Dilakukan Oleh Remaja Di Kota Yogyakarta," *Jurnal Penegakan Hukum Dan Keadilan* 1, no. 2 (2020).

berinteraksi dalam dunia maya. Ketika terdapat interaksi dari beragam komunitas, konflik tidak dapat dihindari. Berbagai masalah akan muncul sebagai konsekuensi langsung dari cepatnya perkembangan teknologi. Jaringan internet saat ini telah menjadi sarana bagi aksi *cyberbullying*.

## 2) Ketidaktahuan konsekuensi hukum

Para pelaku *cyberbullying* umumnya kurang mengetahui bahwa perbuatan yang mereka lakukan adalah pelanggaran hukum. Mereka tidak mengetahui bahwa *cyberbullying* dapat dikenai sanksi pidana. Para pelaku *cyberbullying* menganggap yang mereka lakukan hanya sebatas ekspresi diri atau gurauan semata.

## 3) Perilaku anak-anak yang suka meniru.

Anak-anak yang melakukan *cyberbullying* mempelajari tingkah laku *cyberbullying* dari orang lain di media sosial. Mereka melihat tren penggunaan “meme” di media sosial dan kemudian diikutinya.

## 4) Melemahnya kontrol sosial

*Cyberbullying* terjadi karena melemahnya kontrol sosial dari keluarga, teman, dan masyarakat. Terjadi degradasi nilai dan etika dalam berbicara dan bertindak yang disebabkan laju modernisasi. Lembaga kontrol sosial tidak lagi mampu membimbing anak-anak untuk memiliki etika dalam berinteraksi dengan orang lain. Maraknya kasus *cyberbullying* karena melemahnya peran norma agama dan norma sosial dalam diri si pelaku *cyberbullying*.

## f. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Tindakan *Cyberbullying*

Hal yang dapat mengindikasikan sebagai faktor penting yang berpengaruh terhadap bullying sebagai faktor yang berperan terjadinya *cyberbullying*, seperti:<sup>64</sup>

### 1) Bullying Tradisional

Pada penelitian Riebel, Jager & Fisher, terdapat hubungan antara bullying yang terjadi secara langsung dengan dunia maya. Maka memungkinkan bullying yang dimulai secara langsung menjalar ke dunia maya. Hal tersebut memberikan lahan baru bagi pelaku bullying untuk menghina orang lain.

### 2) Jenis Kelamin

Banyak penelitian yang telah menunjukkan bahwa laki-laki lebih memungkinkan melakukan tindakan *cyberbullying* dibandingkan perempuan.

### 3) Budaya

Penelitian Li, mengindikasikan budaya merupakan predictor yang kuat dalam *cyberbullying* yang sejalan dengan penelitian Baker, mengenai *bullying-bullying* yang memainkan peran penting dalam terjadinya *bullying* dan *cyberbullying*.

### 4) Pengguna Internet

Besarnya kebutuhan penggunaan internet bagi manusia memberikan dampak yang positif, tetap memberikan dampak resiko yang mungkin terjadi. Dalam hal kehidupan sosial, salah satu ancaman yang serius adalah *cyberbullying*.

---

<sup>64</sup> Fitria Aulia Imani, Ati Kusmawati, and Mohammad Amin Tohari, "Pencegahan Kasus Cyberbullying Bagi Remaja Pengguna Sosial Media," *KHIDMAT SOSIAL: Journal of Social Work and Social Services* 2, no. 1 (2021): 74–83.

*Cyberbullying* yang terjadi pada dunia maya, menjadi masuk akal untuk berasumsi intensitas penggunaan seseorang dalam penggunaan internet dapat menjadikanebagai pelaku atau korban dari dampak buruk yang dapat diakibatkan dari interaksi pada dunia maya.

Pada penelitian Hoff dan Mitchell menemukan beberapa faktor penyebab dari tindakan *cyberbullying* yang dikelompokkan pada dua kategori utama, *cyberbullying* yang disebabkan oleh isu relasi, seperti: (a) putus hubungan, (b) kecemburuan, (c) pada kecacatan, agama dan gender, dan (d) kelompok atau geng dan *cyberbullying*. Sedangkam, yang tidak berkaitan isu relasi, seperti: (a) intimidasi golongan luar kelompok dan (b) penyiksaan pada korban.

Kowalski menyatakan ada beberapa faktor-faktor yang mempengaruhi *cyberbullying*, diantaranya adalah<sup>65</sup>:

#### 1) Bullying tradisional

Peristiwa *bullying* yang terjadi di dunia nyata menjadi pengaruh yang besar untuk seseorang memiliki kecenderungan untuk melakukan *bullying* di dunia maya.

#### 2) Karakteristik kepribadian

Seseorang yang kepribadianny yang cenderung memiliki agresifitas yang tinggi, tidak memiliki empati, tidak dapat mengontrol dirinya, bahkan mudah marah.

---

<sup>65</sup> Robin M Kowalski and Susan P Limber, "Psychological, Physical, and Academic Correlates of Cyberbullying and Traditional Bullying," *Journal of Adolescent Health* 53, no. 1 (2013): S13–20.

### 3) Persepsi terhadap korban

Segala hal yang dipersepsikan mengenai manusia, seperti tanggapan pada orang-orang terdekat, bagaimana mengambil keputusan tentang karakteristik orang lain atau bagaimana menjelaskan mengapa seseorang melakukan hal tertentu, disebut dengan persepsi interpersonal. Alasan untuk melakukan *bullying* dikarenakan sifat atau karakteristik dari korban yang mengundang untuk di-*bullying*.

### 4) Strain

Strain adalah suatu kondisi ketegangan psikis yang ditimbulkan dari hubungan negatif orang lain yang menghasilkan efek negatif (terutama rasa marah dan frustrasi) yang mengarah pada kenakalan.

### 5) Peran interaksi orang tua

Peranan orangtua dalam mengawasi aktivitas anak dalam berinteraksi di internet merupakan faktor yang cukup berpengaruh pada kecenderungan anak untuk terlibat dalam aksi *cyberbullying*. Orangtua yang tidak terlibat dalam aktivitas online anak menjadikan anak lebih rentan terlibat aksi *cyberbullying*.

### 6) Teman sebaya

Hubungan dengan teman sebaya bisa mempengaruhi seseorang untuk melakukan *cyberbullying*, dimana seseorang memiliki kecenderungan untuk diakui oleh teman sebayanya. Salah satu caranya adalah dengan melakukan agresi seperti *cyberbullying*.



### **g. Pencegahan Agar Tidak Terjadi *Cyberbullying***

Beberapa langkah pencegahan yang perlu dilakukan agar tidak menjadi korban *cyberbullying*, yaitu:<sup>66</sup>

- 1) Jangan menerima permintaan pertemanan dari orang yang tidak dikenal di media sosial dan orang-orang yang terindikasi kerap melakukan perundungan baik di dunia nyata maupun di dunia maya
- 2) Gunakan filter atau penyaring untuk surel, panggilan masuk di telepon genggam, dan sms
- 3) Hindari mengunggah dan mengirimkan gambar tidak senonoh kepada siapapun di dunia maya
- 4) Jangan menuliskan semua informasi diri di profil media sosial agar tidak terjadi pencurian identitas yang mengarah pada pembuatan akun palsu dari pihak yang tidak bertanggung jawab
- 5) Jangan terpancing untuk memberikan respons pada apapun di media sosial yang mengarah pada pertengkaran daring dan postingan yang bernada negatif. Abaikan orang yang berusaha menyerangmu di sosial media. Tidak perlu membuang waktu dan tenaga untuk meladeninya meskipun kita berada di pihak yang benar. Segera blokir akun orang yang berusaha melakukan *cyberbullying*. Semakin diladeni, semakin mereka akan mencari cara untuk terus mencari-cari kelemahan dan kesalahan kita.
- 6) Jangan memberitahukan kata sandi media sosial yang dimiliki kepada siapa pun. Sangat perlu untuk mengganti kata sandi secara berkala untuk mengurangi risiko peretasan.

---

<sup>66</sup> Ranny Ranny Rastati, *Bentuk Perundungan Siber Di Media Sosial Dan Pencegahannya Bagi Korban Dan Pelaku* (Bandung Institute of Technology, 2016). *Bentuk Perundungan Siber Di Media Sosial Dan Pencegahannya Bagi Korban Dan Pelaku* (Bandung Institute of Technology, 2016). p. 181

#### **h. Aturan Hukum Tindak Pidana *Cyberbullying***

Negara Indonesia memiliki aturan hukum dalam penanggulangan *CyberBullying* yaitu KUHP dan UU ITE, di dalam KUHP ketentuan mengenai delik *Cyberbullying* tercantum di dalam Bab XVI mengenai penghinaan.

##### 1) *Cyberbullying* dalam KUHP:

Pasal 310 ayat (1) menyatakan bahwa “Barang siapa dengan sengaja menyerang kehormatan atau nama baik seseorang dengan menuduhkan sesuatu hal, yang maksudnya terang supaya hal itu diketahui umum, diancam karena pencemaran, dengan pidana penjara paling lama sembilan bulan atau pidana denda paling banyak empat ribu lima ratus rupiah”.

Sedangkan Pasal 310 ayat (2) menyatakan bahwa “Jika hal itu dilakukan dengan tulisan atau gambaran yang disiarkan, dipertunjukan atau ditempelkan dimuka umum, maka diancam karena pencemaran tertulis dengan pidana penjara paling lama satu tahun empat bulan atau pidana denda paling banyak empat ribu lima ratus rupiah”. Dalam pasal ini disebutkan bahwa jenis *Cyberbullying* dalam bentuk pelecehan.

Pasal 311 ayat (1) yang berbunyi “jika yang melakukan kejahatan pencemaran atau pencemaran tertulis dibolehkan untuk membuktikan apa yang dituduhkan itu benar, tidak membuktikannya, dan tuduhan dilakukan bertentangan dengan apa yang diketahui, maka dia diancam melakukan fitnah dengan pidana penjara paling lama empat tahun.” Pasal ini menyebutkan bahwa *Cyber Bullying* merupakan kejahatan dalam bentuk pencemaran nama baik seseorang.

Pasal 315 KUHP, yang menyatakan “Tiap-tiap penghinaan dengan sengaja yang tidak bersifat pencemaran atau pencemaran tertulis, yang dilakukan terhadap seorang, baik di muka umum dengan lisan atau tulisan, maupun di muka orang itu sendiri dengan lisan atau perbuatan, atau dengan surat yang dikirimkan atau diterimakan kepadanya, diancam karena penghinaan ringan, dengan pidana penjara paling lama empat bulan dua minggu atau denda paling banyak tiga ratus rupiah”.<sup>67</sup>

2) Undang-undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE):<sup>68</sup>

a) Pasal 27 ayat (3) UU ITE yang menyatakan bahwa Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan penghinaan dan/atau pencemaran nama baik.

b) Kemudian dalam Pasal 27 ayat (4) UU ITE yang menyatakan bahwa setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan pemerasan dan/atau pengancaman.

*Cyberbullying* dalam UU ITE tidak terdapat unsur yang jelas. Hanya terdapat unsur penghinaan,

---

<sup>67</sup> Matius Hermawan Anugraha and Erny Herlin Setyorini, “Perlindungan Hukum Terhadap Anak Sebagai Pelaku Tindak Pidana Cyberbullying,” in *Seminar Nasional Hukum Dan Pancasila*, vol. 1, 2022, 34–46.

<sup>68</sup> Anastasiaa Siwi Fatma Utami and Nur Baiti, “Pengaruh Media Sosial Terhadap Perilaku Cyberbullying Pada Kalangan Remaja,” *Cakrawala-Jurnal Humaniora* 18, no. 2 (2018): 257–62.

pencemaran nama baik, pengancaman dan pemerasan. Sedangkan jenis *cyberbullying* tidak hanya mengandung unsur penghinaan, pencemaran nama baik, pengancaman dan pemerasan saja. Pasal 27 ayat (3) dan (4) UU ITE belum menyangkut unsur dari *flaming*, *harassment* (gangguan), *impersonation* (peniruan), *outing* (menyebarkan rahasia orang lain), *trickery* (tipu daya), *exclusion* (pengeluaran), *cyberstalking*.

#### 4. Aplikasi Smartphone Berbasis Android

##### a. Pengertian Aplikasi Smartphone Berbasis Android

Aplikasi secara umum adalah alat terapan yang difungsikan secara khusus dan terpadu sesuai kemampuan yang dimilikinya aplikasi merupakan suatu perangkat komputer yang siap pakai bagi user. Aplikasi menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah penerapan dari rancang sistem untuk mengolah data yang menggunakan aturan atau ketentuan bahasa pemrograman tertentu. Aplikasi adalah suatu program komputer yang dibuat untuk mengerjakan dan melaksanakan tugas khusus dari pengguna. Sedangkan aplikasi Menurut Jogiyanto adalah penggunaan dalam suatu komputer, instruksi (instruction) atau pernyataan (statement) yang disusun sedemikian rupa sehingga komputer dapat memproses input menjadi output.<sup>69</sup>

*Smartphone* menurut Gary B Thomas dan Misty E adalah telepon yang internet enabled yang biasanya menyediakan fungsi personal digital assistant (PDA), seperti fungsi kalender, buku agenda, buku alamat, kalkulator dan alamat. Sedangkan menurut David wood,

---

<sup>69</sup> Hasan Abdurahman and Asep Ririh Riswaya, "Aplikasi Pinjaman Pembayaran Secara Kredit Pada Bank Yudha Bhakti," *Jurnal Computech & Bisnis* 8, no. 2 (2014): 61–69.

wakil president eksekutif PT. symbian OS telepon pintar dapat dibedakan dengan telepon genggam biasa dengan dua cara fundamental yaitu, bagaimana mereka dibuat dan apa yang dapat dilakukannya.<sup>70</sup>

Android adalah sebuah sistem operasi perangkat mobile berbasis linux. Android merupakan sebuah sistem operasi berbasis java yang beroperasi pada kernel Linux 2.6. Android bukanlah sebuah bahasa pemrograman tetapi android merupakan sebuah lingkungan untuk menjalankan aplikasi. Android menyediakan platform terbuka/open source bagi para pengembang sehingga menjadikan sistem operasi ini sangat digemari di pasaran. Sebagian besar vendor smartphome yang diproduksi adalah berbasis android. Hal ini juga yang menjadikan banyak pengembang mulai mengembangkan aplikasi berbasis android.<sup>71</sup>

Dari beberapa referensi di atas dapat disimpulkan bahwa aplikasi *smartphone* berbasis android ialah rancangan sistem dalam sebuah telepon seluler yang sangat canggih yang mana didalamnya terdapat fitur-fitur yang dapat memudahkan penggunaanya. Aplikasi *smartphone* berbasis android bisa dikatakan tempat untuk menjalankan aplikasi dan menyediakan platform terbuka bagi para pengembang.

## **b. Fungsi Aplikasi Android**

Secara umum, aplikasi yang ada pada Android berfungsi untuk membantu memudahkan penggunaanya dalam hal apapun. Secara khusus, aplikasi memiliki fungsinya masing-masing berdasarkan nama aplikasi

---

<sup>70</sup> Juniver V Mokal, Norma N Mewengkang, and Joane P M Tangkudung, 'Dampak Teknologi Smartphone Terhadap Perilaku Orang Tua Di Desa Toure Kecamatan Tompaso', *Acta Diurna Komunikasi*, 5.1 (2016).

<sup>71</sup> Wiwik Dian Aulianti, Sugeng A Karim, and Muhammad Riska, "Pengembangan Game Pendidikan Anti Korupsi Berbasis Android," *Jurnal MediaTIK* 4, no. 2 (2021): 27–32.

yang diinstall. Misalnya, aplikasi *PicsArt* berfungsi untuk keperluan *fotografi*, aplikasi *Launcher* berguna untuk melakukan personalisasi tampilan terhadap Android, aplikasi *Polaris Office* berfungsi untuk membuka dan membuat dokumen, dan lain sebagainya.

### c. Jenis-jenis Aplikasi pada Smartphone Android

Di PlayStore, tak kurang dari 25 jenis aplikasi yang tersedia berdasarkan kategori. Berikut beberapa jenis-jenis aplikasi pada smartphone Android.

#### 1) *Tools Application*

Manfaat dari aplikasi jenis ini adalah untuk meningkatkan performa dan fungsi dari smartphone Android. Kategori ini mempunyai sekitar 2153 aplikasi yang masing-masing telah di download lebih dari 50.000 kali. Beberapa contoh aplikasinya adalah *360 Security*, *Clean Master*, *Google Translate*, *Greenify*, *Audio Recorder* dan lain sebagainya.

#### 2) *Social Application*

Aplikasi jenis ini membuat orang terhubung dengan banyak orang lainnya hanya dengan menggunakan smartphone. Beberapa contoh aplikasi adalah *Facebook*, *Instagram*, *Twitter*, *Google+*, dan lain-lain.

#### 3) *Communication Application*

Aplikasi jenis ini membuat pengguna dapat berinteraksi dengan pengguna lainnya melalui obrolan chat maupun suara. Aplikasi dengan jenis *Communication* memungkinkan kita untuk saling berkirim gambar, musik, dan file untuk saling dibagikan. Sehingga tak mengherankan bila aplikasi jenis ini paling banyak dipasang oleh pengguna

Android. Beberapa aplikasi komunikasi yang populer digunakan diantaranya adalah *BBM*, *WhatsApp Messenger*, *LINE*, *Facebook Messenger*, *WeChat*, *KakaoTalk*, dan sebagainya.

#### 4) *Photography Application*

*Photography Application* adalah jenis aplikasi yang dapat digunakan untuk keperluan fotografi. Aplikasi ini bekerja dengan bantuan kamera yang terdapat pada smartphone untuk dapat memotret atau merekam video. Beberapa aplikasi populer berjenis *Photography* adalah *Camera360*, *PicsArt*, *B612*, *Magisto*, *MomentCam*, serta *Adobe Photoshop*.

#### 5) *Education Application*

Manfaat dari aplikasi jenis ini ialah dapat membantu dalam edukasi bagi siswa, anak-anak, atau umum. Diantaranya adalah *Game Edukasi Anak*, *Anak Cerdas*, *Cerdas Matematika*, *Duolingo: Belajar Bahasa Gratis*, dan lain-lain.

#### 6) *News and Magazines Application*

Aplikasi jenis ini merupakan aplikasi berita dan majalah yang dapat dibaca melalui smartphone secara langsung. Setiap hari akan ada update berita dari berbagai media massa online yang dapat dibacanya secara gratis. Beberapa aplikasi jenis ini diantaranya adalah *BaBe*, *Kurio*, *Detik*, *VivaNews*, *Kompas*, dan lain sebagainya.

#### 7) *Entertainment Application*

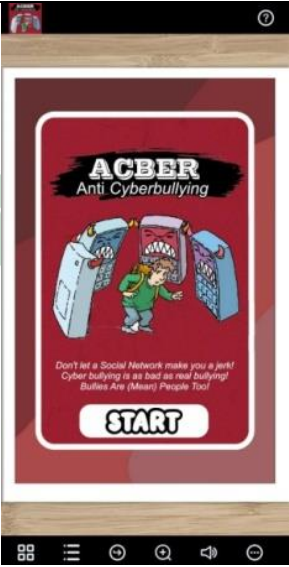
*Entertainment Application* adalah aplikasi yang sifatnya hiburan. Aplikasi ini bertujuan untuk menghibur pengguna smartphone dengan

memberikan layanan berupa *musik, games, TV*, hingga streaming video.<sup>72</sup>

### 5. Story Board Aplikasi *Cyberbullying* (ACBER)

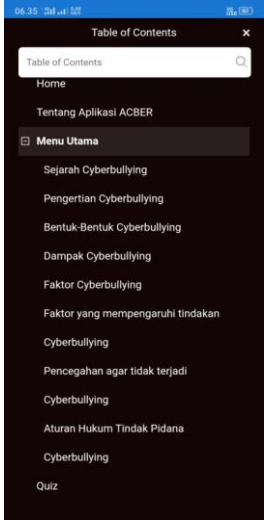

Bahan Layanan Informasi Anti *Cyberbullying* berbasis android didesain dengan menggunakan *software adobe creative suite*. Desain layanan informasi dibuat semenarik mungkin.

**Tabel 2. 1**  
**Story Board Aplikasi *Cyberbullying* (ACBER)**


Bagian-bagian Produk	Keterangan
 <p data-bbox="244 1298 555 1367"><b>Gambar 2. 1</b> <b>Tampilan Awal Aplikasi</b></p>	<p data-bbox="677 722 977 869">Tampilan awal pada aplikasi anti <i>cyberbullying</i> (ACBER) berbasis android</p>


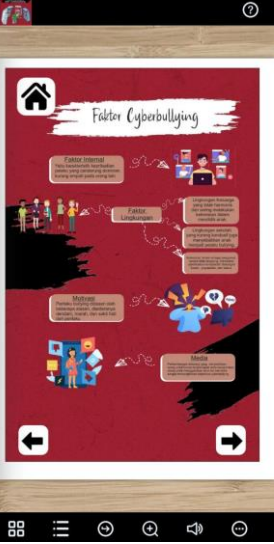
<sup>72</sup> Ramadan Ifan, 'Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan App Inventor Pada Materi Sistem Operasi Komputer' (Ikip PGRI Pontianak, 2022).



Bagian-bagian Produk	Keterangan
 <p style="text-align: center;"><b>Gambar 2. 2</b> <b>Tampilan Tabel Of Contents</b></p>	<p>Tampilan table of contents yang terdiri dari home, tentang aplikasi ACBER, quiz, sumber, dan yang terakhir kritik dan saran, apabila di klik salah satu menu tersebut akan di arahkan ke penjelasan.</p>
 <p style="text-align: center;"><b>Gambar 2. 3</b> <b>Tampilan Tujuan Aplikasi ACBER</b></p>	<p>Tampilan berupa penjelasan tujuan dari aplikasi ACBER. Ditampilkan ini apabila ingin ke slide selanjutnya bisa klik</p> <p>Apabila mau ke slide sebelumnya bisa klik</p>

Bagian-bagian Produk	Keterangan
 <p data-bbox="251 795 550 864"><b>Gambar 2. 4</b> <b>Tampilan Menu Utama</b></p>	<p data-bbox="677 269 989 612">Tampilan menu utama apabila di klik salah satu judul materi maka akan muncul layanan informasi sesuai pilihan pada menu utama. Apabila mengklik icon home maka akan kembali ketampilan awal.</p>
 <p data-bbox="154 1480 644 1550"><b>Gambar 2. 5</b> <b>Tampilan Menu Sejarah Cyberbullying</b></p>	<p data-bbox="677 887 985 956">Tampilan menu sejarah cyberbullying.</p>

Bagian-bagian Produk	Keterangan
 <p style="text-align: center;"><b>Gambar 2. 6</b> <b>Tampilan Menu Pengertian Cyberbullying</b></p>	<p>Tampilan menu pengertian <i>cyberbullying</i>.</p>
 <p style="text-align: center;"><b>Gambar 2. 7</b> <b>Tampilan Menu Bentuk-bentuk Cyberbullying</b></p>	<p>Tampilan menu bentuk-bentuk <i>cyberbullying</i>.</p>

Bagian-bagian Produk	Keterangan
 <p data-bbox="318 812 483 843"><b>Gambar 2. 8</b></p> <p data-bbox="150 852 650 883"><b>Tampilan Menu Dampak <i>Cyberbullying</i></b></p>	<p data-bbox="679 270 989 343">Tampilan menu dampak <i>cyberbullying</i>.</p>
 <p data-bbox="318 1466 483 1498"><b>Gambar 2. 9</b></p> <p data-bbox="162 1506 638 1538"><b>Tampilan Menu Faktor <i>Cyberbullying</i></b></p>	<p data-bbox="679 904 989 977">Tampilan Menu faktor <i>cyberbullying</i>.</p>

Bagian-bagian Produk	Keterangan
 <p data-bbox="251 774 625 881"><b>Gambar 2. 10</b> <b>Tampilan Menu Faktor yang Mempengaruhi Cyberbullying</b></p>	<p data-bbox="715 270 1026 378">Tampilan Menu Faktor yang mempengaruhi cyberbullying.</p>
 <p data-bbox="221 1428 656 1536"><b>Gambar 2. 11</b> <b>Tampilan Menu Pencegahan Agar Tidak Terjadi Cyberbullying</b></p>	<p data-bbox="715 904 1026 1012">Tampilan menu pencegahan agar tidak terjadi cyberbullying.</p>

Bagian-bagian Produk	Keterangan
 <p data-bbox="197 803 604 913"><b>Gambar 2. 12</b> <b>Tampilan Menu Aturan Hukum Tindak Pidana <i>Cyberbullying</i></b></p>	<p data-bbox="677 218 989 947">Tampilan menu aturan hokum tindak pidana <i>cyberbullying</i>. Pada tampilan kali ini ada 3 icon yang tertera pada tampilan tersebut. Icon tersebut ialah icon quiz, icon sumber, dan icon krik dan saran. Apabila klik icon tersebut maka akan muncul ke menu yang sesuai dengan icon yang di klik. Pada tampilan menu utama pun disediakan tampilan berupa quiz, sumber dan krik dan saran ketika di klik bisa muncul ke tampilan tersebut.</p>

## B. Teori-teori Tentang Pengembangan Model

Secara umum dalam mendesain media informasi dikenal beberapa model yang akan dikemukakan oleh para ahli. Adanya variasi model yang ada memberikan keuntungan bagi pengguna antara lain dapat memilih dan menerapkan salah satu model desain media informasi yang sesuai dengan karakteristik. Adapun model pengembangan adalah sebagai berikut:

### 1. Model Pengembangan ADDIE

Model ADDIE merupakan suatu pendekatan yang menekankan suatu analisa bagaimana setiap komponen yang dimiliki saling berinteraksi satu lainnya dengan berkoordinasi sesuai dengan fase yang ada. Model ADDIE memiliki 5 tahapan yaitu *Analysis, Design, Development,*

*Implementation*, dan *Evaluation*. Adapun langkah-langkah 5 tahapan model ADDIE sebagai berikut:

a. *Analisis*

Tahap ini merupakan kegiatan analisis kebutuhan peserta didik, guru, dan kurikulum mengenai apa saja yang dibutuhkan dan yang harus ada dalam sebuah bahan ajar. Aspek-aspek yang dikaji adalah tentang permasalahan pembelajaran, karakteristik pembelajaran, tujuan pembelajaran, proses dan hasil pembelajaran.

b. *Design*

Pada tahap ini, pengembang berencana untuk melakukan pengembangan rancangan pembelajaran maupun rancangan pengajaran, maka pengembang perlu mendesain sesuai dengan apa yang diteliti.

c. *Development*

Pada tahap selanjutnya ialah pengembangan. Pengembangan yang dimaksud ialah mengembangkan sesuai dengan pengembangan yang akan dilakukan. Jika rancangan pembelajaran ataupun pengajaran maka pengembangan yang dilakukan harus sesuai dengan bidang pengembangan itu sendiri.

d. *Implementation*

Produk penelitian yang telah dihasilkan bukanlah produk yang disusun harus diuji melalui beberapa tahapan yang ilmiah. Sehingga kevalidan, keterandalan dan kehasilgunaan bisa terukur dan teruji.

e. *Evaluation*

Tahap evaluasi ini bisa dilakukan setelah ke empat tahap awal dilakukan. Tahap ini bisa dilakukan dengan memberikan evaluasi formatif maupun sumatif, perlu dilakukan agar pembelajar mengetahui pemeroleh

pengetahuan dan pemahaman dari pelajar selama pembelajaran.<sup>73</sup>

## 2. Model Pengembangan 4D

Model pengembangan menggunakan model Four-D (4-D) yang terdiri dari empat tahap pengembangan, yaitu Define (pendefinisian), Design (desain), Develop (pengembangan), Disseminate (penyebaran). Adapun penjelasan dari model pengembangan tersebut:

### a. *Define* (Pendefinisian)

Terdiri dari: 1) Analisis awal akhir. Analisis ini bertujuan untuk mengetahui masalah yang mendasari perlunya pengembangan modul teori peluang untuk meningkatkan hasil belajar dan disposisi matematis. 2) Analisis materi. Tahapan ini peneliti merumuskan dan menganalisis materi yang akan dibahas pada modul mata kuliah teori peluang. 3) Spesifikasi tujuan pembelajaran. Spesifikasi ini berlaku sebagai dasar penyusunan rancangan modul teori peluang.

### b. *Design* (Perancangan)

Tahapan ini bertujuan untuk merancang modul dan instrumen penelitian.

### c. *Development* (Pengembangan)

Setelah modul selesai disusun, langkah berikutnya adalah melakukan proses validasi, revisi, kemudian dilanjutkan dengan uji coba terbatas, revisi, uji coba lapangan dan revisi kembali. Karena keterbatasan waktu, penelitian ini hanya sampai tahap Develop (pengembangan) saja.

---

<sup>73</sup> Yudi Hari Rayanto, *Penelitian Pengembangan Model Addie Dan R2d2: Teori & Praktek* (Lembaga Academic & Research Institute, 2020).



#### d. *Disseminate* (Penyebaran)

Penyebaran ini untuk mempromosikan dan mensosialisasikan produk yang dibuat.<sup>74</sup>

### 3. Model Pengembangan ASSURE

Model Assure adalah suatu rencana yang dipergunakan untuk membantu guru mengorganisir prosedur pembelajaran, melakukan penilaian autentik terhadap kegiatan belajar peserta didik, dan yang terakhir menurut penemunya bahwa Model Assure dapat dipedomani oleh semua penyaji pengetahuan.

Model desain pembelajaran ini merupakan singkatan dari komponen atau langkah penting yang terdapat di dalamnya yaitu: menganalisis karakteristik siswa (*analyze learner characteristics*); menetapkan tujuan pembelajaran (*state performance objectives*); memilih metode, media, dan bahan pelajaran (*select methods, media and materials*); memanfaatkan media dan bahan pelajaran (*utilitize materials*); mengaktifkan keterlibatan siswa (*requires learner participation*); evaluasi dan revisi (*evaluation and revisi*).<sup>75</sup>

### 4. Model Pengembangan Borg and Gall

Model Borg and Gall memiliki sepuluh langkah yang harus dilakukan untuk pengembangan suatu produk. Menurut Borg and Gall model pengembangan R & D dalam pendidikan terdiri dari 10 tahapan dan diawali dengan mengumpulkan data hingga produk yang dikembangkan siap

---

<sup>74</sup> Rahmatya Nurmeidina, Ahmad Lazwardi, and Iin Ariyanti, 'Pengembangan Modul Teori Peluang Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dan Disposisi Matematis', *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 9.2 (2020), 440–50 <<https://doi.org/10.24127/ajpm.v9i2.2824>>.

<sup>75</sup> Leli Tuti Suharni, 'Pengembangan Desain Pembelajaran Dengan Model Assure Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Sekolah Dasar', *Jurnal Basicedu*, 3.3 (2019), 978–82.

digunakan. Adapun 10 tahapan-tahapan model pengembangan Borg and Gall sebagai berikut:

a. *Research and Information Collecting* (Penelitian dan Pengumpulan Informasi)

Penelitian dimulai dengan mempelajari literatur terkait, analisis kebutuhan, dan kerangka kerja persiapan. Pada tahap ini pun peneliti diharapkan sudah mampu mengakomodir masalah masalah serta kebutuhan produk produk layanan bimbingan dan konseling apa saja yang diperlukan untuk dikembangkan di lapangan. Produk produk bimbingan dan konseling yang dapat dikembangkan melalui metode R&D diantaranya media layanan bimbingan konseling, modul atau bahan materi layanan bimbingan konseling, program dan rencana pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling, instrumen penelitian bimbingan dan konseling.

b. *Planning* (Perencanaan)

Pada tahap ini peneliti merumuskan keterampilan dan keahlian mengenai masalah penelitian, merumuskan tujuan setiap tahap, dan merancang langkah-langkah penelitian dan kebutuhan studi kelayakan. Selain itu pula di tahap ini diharapkan peneliti sudah mampu memperkirakan anggaran atau dana yang dibutuhkan selama penelitian berlangsung serta dapat menentukan siapa saja pihak pihak yang dapat dan mempunyai kompetensi untuk judgment produk yang akan dihasilkan nanti.

c. *Develop Preliminary From a Product* (Mengembangkan Bentuk Produk Awal)

Pada tahap ini yang dilakukan oleh peneliti yaitu menentukan desain produk yang akan dikembangkan (desain hipotetik); menentukan sarana dan prasarana penelitian yang dibutuhkan selama proses penelitian dan pengembangan; menentukan tahap-tahap pelaksanaan uji

desain di lapangan; dan menentukan deskripsi tugas pihak-pihak yang terlibat dalam penelitian.

d. *Preliminary Field Testing* (Uji Coba Lapangan Awal)

Produk pendahuluan diuji dalam skala terbatas kepada beberapa pihak terpilih (3-4) melalui wawancara, angket atau observasi untuk memperoleh dan menganalisis data untuk langkah selanjutnya. Selain itu pun peneliti dapat melakukan pengujian lapangan awal dengan melakukan kegiatan sebagai berikut ; melakukan uji lapangan awal terhadap desain produk; bersifat terbatas, baik substansi desain maupun pihak-pihak yang terlibat; uji lapangan awal dilakukan secara berulang-ulang sehingga diperoleh desain layak, baik substansi maupun metodologi.

e. *Main Product Revision* (Revisi Hasil Uji Coba Lapangan Awal)

Produk pendahuluan/uji coba direvisi menggunakan data yang diperoleh pada langkah keempat. Revisi kemungkinan dilakukan lebih dari satu kali tergantung dari hasil uji coba produk. Revisi siap untuk pengujian yang lebih liar.

f. *Main Field Testing* (Uji Coba Lapangan Utama)

Langkah ini juga disebut pengujian utama di mana produk pendidikan yang direvisi diuji dalam skala lebih luas ke banyak pihak (5-15). Data biasanya dikumpulkan secara kualitatif metode. Beberapa produk perlu dilakukan dalam desain penelitian eksperimental untuk mendapatkan umpan balik/data yang tepat untuk langkah selanjutnya.

g. *Operational Product Revision* (Revisi Produk Operasional)

Produk yang direvisi pada langkah ini direvisi kembali berdasarkan data yang diperoleh pada langkah enam. Itu produk kemudian dikembangkan sebagai desain model operasional untuk divalidasi.

h. *Operational Field testingI* (Uji Coba Lapangan Operasional)

Validasi model operasional dilakukan kepada partai besar (30-40) melalui wawancara, observasi, atau angket. Data adalah dasar untuk merevisi produk dalam langkah terakhir. Hal ini dimaksudkan untuk memastikan apakah model benar-benar siap untuk digunakan dalam bidang pendidikan tanpa peneliti sebagai pembimbing.

i. *Final Product Revision* (Penyempurnaan Produk Akhir)

Produk sepenuhnya direvisi oleh data yang diperoleh pada langkah delapan dan diluncurkan sebagai produk akhir pendidikan

j. *Dissemination and Implementation* (Diseminasi dan Implementasi)

Sosialisasi produk dilakukan kepada masyarakat khususnya di bidang pendidikan melalui seminar, publikasi, atau presentasi kepada pemangku kepentingan terkait.<sup>76</sup>

---

<sup>76</sup> Wiwin Yuliani And Nurmauli Banjarnahor, 'Metode Penelitian Pengembangan (Rnd) Dalam Bimbingan Dan Konseling', *Quanta*, 5.3 (2021), 111-18.

## DAFTAR RUJUKAN

- Abdurahman, Hasan, And Asep Ririh Riswaya. “Aplikasi Pinjaman Pembayaran Secara Kredit Pada Bank Yudha Bhakti.” *Jurnal Computech & Bisnis* 8, No. 2 (2014): 61–69.
- Afriyeni, Nelia. “Perundungan Maya (Cyber Bullying) Pada Remaja Awal.” *Jurnal Psikologi Insight* 1, No. 1 (2017): 25–39.
- Andi, Juansyah. “Pembangunan Aplikasi Child Tracker Berbasis Assisted – Global Positioning System ( A-GPS ) Dengan Platform Android.” *Jurnal Ilmiah Komputer Dan Informatika (KOMPUTA)* 1, No. 1 (2015): 1–8.
- Antama, Febrizal, Mukhtar Zuhdy, And Heri Purwanto. “Faktor Penyebab Cyberbullying Yang Dilakukan Oleh Remaja Di Kota Yogyakarta.” *Jurnal Penegakan Hukum Dan Keadilan* 1, No. 2 (2020).
- Anugraha, Matius Hermawan, And Erny Herlin Setyorini. “Perlindungan Hukum Terhadap Anak Sebagai Pelaku Tindak Pidana Cyberbullying.” In *Seminar Nasional Hukum Dan Pancasila*, 1:34–46, 2022.
- Aryani, Farida, And Muhammad Ilham Bakhtiar. “Effect Of Assertive Training On Cyber Bullying Behavior For Students.” *Konselor* 7, No. 2 (2018): 78–88.
- Astari, Debi, Hedi Pudjo Santosa, Agus Naryoso, And M Bayu Widagdo. “Perilaku Berinternet Dan Interaksi Sosial Remaja Di Kota Semarang (Studi Tentang Cyberbullying Di Ask. Fm).” *Interaksi Online* 4, No. 1 (2015).
- Aulianti, Wiwik Dian, Sugeng A Karim, And Muhammad Riska. “Pengembangan Game Pendidikan Anti Korupsi Berbasis Android.” *Jurnal Mediatik* 4, No. 2 (2021): 27–32.
- Basri, A Said Hasan. “Peran Media Dalam Layanan Bimbingan Konseling Islam Di Sekolah.” *Jurnal Dakwah: Media Komunikasi Dan Dakwah* 11, No. 1 (2010): 23–41.
- Beran, Tanya, And Qing Li. “The Relationship Between Cyberbullying And School Bullying.” *The Journal Of Student Wellbeing* 1, No. 2 (2007): 16–33.
- Bhat, Christine Suniti. “Cyber Bullying: Overview And Strategies For

- School Counsellors, Guidance Officers, And All School Personnel.” *Journal Of Psychologists And Counsellors In Schools* 18, No. 1 (2008): 53–66.
- Bottino, Sara Mota Borges, Cássio Bottino, Caroline Gomez Regina, Aline Villa Lobo Correia, And Wagner Silva Ribeiro. “Acoso Cibernético Y La Salud Mental De Los Adolescentes: Revisión Sistemática.” *Cadernos De Saúde Pública* 31 (2015): 463–75.
- Carter, Bonnie Bell, And Vicky G Spencer. “The Fear Factor: Bullying And Students With Disabilities.” *International Journal Of Special Education* 21, No. 1 (2006): 11–23.
- Chadwick, Sharlene. *Impacts Of Cyberbullying, Building Social And Emotional Resilience In Schools*. Springer Science & Business Media, 2014.
- Chibbaro, Julia S. “School Counselors And The Cyberbully: Interventions And Implications.” *Professional School Counseling* 11, No. 1 (2007): 2156759X0701100109.
- Danny, Garry, Tri Yuliati, And Merina Pratiwi. “Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Ilmu Pengetahuan Sosial (Ips).” *Jutekinf (Jurnal Teknologi Komputer Dan Informasi)* 10, No. 1 (2022): 1–5.
- Elpemi, Nopia, And Nurul Faqih Isro’i. “Fenomena Cyberbullying Pada Peserta Didik.” *Ijoc: Indonesian Journal Of Counseling And Education* 1, No. 1 (2020): 1–5.
- Febriana, Tasya Firly, And Diana Rahmasari. “Gambaran Penerimaan Diri Korban Bullying.” *Jurnal Penelitian Psikologi* 8, No. 5 (2021).
- Gall, M D, And Gall LP. “Iborg, WR: Educational Research: An Introduction.” *Allyn Sc Bacon, Boston*, 2003.
- Hana, Desiana Risqi, And Suwarti Suwarti. “Dampak Psikologis Peserta Didik Yang Menjadi Korban Cyber Bullying.” *Psisula: Prosiding Berkala Psikologi* 1 (2020): 20–28.
- Hermawan, Heru, Gantina Komalasari, And Wirda Hanim. “Strategi Layanan Bimbingan Dan Konseling Untuk Meningkatkan Harga Diri Siswa: Sebuah Studi Pustaka.” *JBKI (Jurnal Bimbingan Konseling Indonesia)* 4, No. 2 (2019): 65.
- Hinduja, Sameer, And Justin W Patchin. “Bullying, Cyberbullying,

- And Suicide.” *Archives Of Suicide Research* 14, No. 3 (2010): 206–21.
- Hirschstein, Miriam K, Leihua Van Schoiack Edstrom, Karin S Frey, Jennie L Snell, And Elizabeth P Mackenzie. “Walking The Talk In Bullying Prevention: Teacher Implementation Variables Related To Initial Impact Of The Steps To Respect Program.” *School Psychology Review* 36, No. 1 (2007): 3–21.
- Ifan, Ramadan. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan App Inventor Pada Materi Sistem Operasi Komputer.” Ikip Pgri Pontianak, 2022.
- Imani, Fitria Aulia, Ati Kusmawati, And Mohammad Amin Tohari. “Pencegahan Kasus Cyberbullying Bagi Remaja Pengguna Sosial Media.” *Khidmat Sosial: Journal Of Social Work And Social Services* 2, No. 1 (2021): 74–83.
- Indonesia, A P. “Hasil Survei Penetrasi Dan Perilaku Pengguna Internet Indonesia 2017.” Retrieved From APJII: <https://www.apjii.or.id/content/read/39/342/Hasil-Survei-Penetrasi-Dan-Perilaku-Pengguna-Internet-Indonesia-2017>, 2017.
- Janah, Fitri Noer, And Fina Idamatus Silmi. “Cyber Bullying And Legal Protection Rights In Indonesia 470 | Proceeding Book 7th Asian Academic Society International Conference 2019 471 | Proceeding Book 7th Asian Academic Society International Conference 2019” 4 (2019): 470–80. [Http://Aasic.Org/Proc/Aasic/Article/View/519](http://Aasic.Org/Proc/Aasic/Article/View/519).
- Kowalski, Robin M, And Susan P Limber. “Psychological, Physical, And Academic Correlates Of Cyberbullying And Traditional Bullying.” *Journal Of Adolescent Health* 53, No. 1 (2013): S13–20.
- Kowalski, Robin M, Chad A Morgan, And Susan P Limber. “Traditional Bullying As A Potential Warning Sign Of Cyberbullying.” *School Psychology International* 33, No. 5 (2012): 505–19.
- Kusumo, Aditya Wisnu Jati. “Pengembangan Dashboard Sistem Persebaran Cyberbullying Pada Media Sosial Twitter.” Universitas Brawijaya, 2018.
- Leblanc, John C. “Cyberbullying And Suicide: A Retrospective

- Analysis Of 22 Cases.” In *2012 AAP National Conference And Exhibition*. American Academy Of Pediatrics, 2012.
- Luddin, Abu Bakar M. *Dasar Dasar Konseling*. Perdana Publishing, 2010.
- Luqyana, Wanda Athira, Imam Cholissodin, And Rizal Setya Perdana. “Analisis Sentimen Cyberbullying Pada Komentar Instagram Dengan Metode Klasifikasi Support Vector Machine.” *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer E-ISSN 2*, No. 11 (2018): 4704–13.
- Mahnun, Nunu. “Media Pembelajaran (Kajian Terhadap Langkah-Langkah Pemilihan Media Dan Implementasinya Dalam Pembelajaran).” *Jurnal Pemikiran Islam* 37, No. 1 (2012).
- Manusia, Hakikat. “Hakikat Manusia Dan Peserta Didik.” *Landasan Pendidikan*, 2022, 19.
- Mathison, Sandra. “Cipp Model (Context, Input, Process, Product).” *Encyclopedia Of Evaluation*, 2013, 342–47. <https://doi.org/10.4135/9781412950558.N82>.
- Mawardah, Mutia, And M G Adiyanti. “Regulasi Emosi Dan Kelompok Teman Sebaya Pelaku Cyberbullying.” *Jurnal Psikologi* 41, No. 1 (2014): 60–73.
- Mokalu, Juniver V, Norma N Mewengkang, And Joane P M Tangkudung. “Dampak Teknologi Smartphone Terhadap Perilaku Orang Tua Di Desa Toure Kecamatan Tompaso.” *Acta Diurna Komunikasi* 5, No. 1 (2016).
- Nasrullah, Rulli. “Media Sosial: Perspektif Komunikasi, Budaya, Dan Sioteknologi.” *Bandung: Simbiosis Rekatama Media* 2016 (2015): 2017.
- Nurfadhillah, Septy. *Media Pembelajaran Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, Dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. CV Jejak (Jejak Publisher), 2021.
- Nurihsan, Achmad Juntika. “Strategi Layanan Bimbingan Konseling & Konseling.” Bandung: PT Refika Aditama, 2009.
- Nursalim, Mochamad, And S A Suradi. “Layanan Bimbingan Dan Konseling.” *Surabaya: Unipress*, 2002.
- Nursanti, F A. “Pengembangan E-Modul Bimbingan Kelompok



- Teknik Homeroom Untuk Mencegah Cyberbullying Pada Siswa,” 2020.  
[Http://Eprints.Uad.Ac.Id/21241/%0Ahttp://Eprints.Uad.Ac.Id/21241/1/T1\\_1600001149\\_Naskah\\_Publikasi\\_\\_200708031145.Pdf](http://Eprints.Uad.Ac.Id/21241/%0Ahttp://Eprints.Uad.Ac.Id/21241/1/T1_1600001149_Naskah_Publikasi__200708031145.Pdf).
- Nursanti, Fadillah Ari. “Pengembangan E-Modul Bimbingan Kelompok Teknik Homeroom Untuk Mencegah Cyberbullying Pada Siswa Smp,” N.D.
- Orizani, Chindy Maria. “Cyberbullying Dan Interaksi Sosial Pada Remaja Kelas XI SMA Di Surabaya.” *Adi Husada Nursing Journal* 6, No. 1 (2020): 19–26.
- Pandie, Mira Marleni, And Ivan Th J Weismann. “Pengaruh Cyberbullying Di Media Sosial Terhadap Perilaku Reaktif Sebagai Pelaku Maupun Sebagai Korban Cyberbullying Pada Siswa Kristen SMP Nasional Makassar.” *Jurnal Jaffray* 14, No. 1 (2016): 43–62.
- Pangestuti, Widya Nurani Indah, Siti Fitriana, And M A Primaningrum Dian. “Pengembangan Game Athena Versi 1.0 Sebagai Edukasi Cyberbullying Pada Remaja.” *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* 4, No. 4 (2022): 3876–79.
- Prayitno Dan Amti, Erman. *Dasar-Dasar BK*. Jakarta: Rineka Cipta, 2004.
- Prayitno, Erman Amti, And Erman Amti. “Dasar-Dasar Bimbingan Dan Konseling.” *Jakarta: Rineka Cipta* 3 (2004).
- Prayitno, P. “Jenis Layanan Dan Kegiatan Pendukung Konseling.” *Padang: Universitas Negeri Padang*, 2012.
- Rahayu, Flourensia Spty. “Cyberbullying Sebagai Dampak Negatif Penggunaan Teknologi Informasi.” *Journal Of Information Systems* 8, No. 1 (2012): 22–31.
- Ramadhanti, Ramadhanti, And Muhamad Taufik Hidayat. “Strategi Guru Dalam Mengatasi Perilaku Bullying Siswa Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu* 6, No. 3 (2022): 4566–73.
- Rastati, Ranny. *Bentuk Perundungan Siber Di Media Sosial Dan Pencegahannya Bagi Korban Dan Pelaku*. Bandung Institute Of Technology, 2016.
- Rifauddin, Machsun. “Fenomena Cyberbullying Pada Remaja.”

- Khizanah Al-Hikmah: Jurnal Ilmu Perpustakaan, Informasi, Dan Kearsipan* 4, No. 1 (2016): 35–44.
- Sanjaya, H Wina. *Penelitian Pendidikan: Metode, Pendekatan, Dan Jenis*. Kencana, 2015.
- Shihab, M Quraish. “Tafsir Al-Misbah: Pesan, Kesan Dan Kesejahteraan Al-Quran (Vol. 13).” *Jakarta: Lentera Hati*, 2012.
- Suasapha, Anom Hery. “Skala Likert Untuk Penelitian Pariwisata; Beberapa Catatan Untuk Menyusunnya Dengan Baik.” *Jurnal Kepariwisata* 19, No. 1 (2020): 29–40.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*, N.D.
- Suharsimi Arikunto. *Suharsimi Arikunto, Evaluasi Program Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara, 2018.
- Sukatin, Agatha Dianovi, Damayanti Siregar, And Suryaningsih Indi Mawaddah. “Bimbingan Dan Konseling Dalam Pendidikan.” *Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak* 8, No. 2 (2022): 159–71.
- Surepi, Lenda, Azwar Rahmat, And Resi Julita. “Peranan Administrasi Bisnis Dalam Strategi Pengembangan Usaha.” *Jurnal Aghniya* 4, No. 1 (2021): 1–10.
- Syah, Rahmat, And Istiana Hermawati. “Upaya Pencegahan Kasus Cyberbullying Bagi Remaja Pengguna Media Sosial Di Indonesia.” *Jurnal Penelitian Kesejahteraan Sosial* 17, No. 2 (2018): 131–46.
- Syam, Ananda Amaliya. “Tinjauan Kriminologis Terhadap Kejahatan Cyberbullying,” 2015.
- Tan, Cindy, And Yudi Kornelis. “Tinjauan Yuridis Atas Tindakan Cyberbullying Terhadap Perlindungan Hukum Bagi Konten Kreator Pada Aplikasi Tiktok.” *Gorontalo Law Review* 5, No. 1 (2022): 52–62.
- Umar, Nur Fadhilah, Muhammad Rafli, Nurpadhillah Junaid Dilah, And Nindah Nurul Mentari. “Pengembangan U-SHIELD: Aplikasi Self-Defense Remaja Berbasis Strategi Komunikasi Asertif Pencegah Cyberbullying.” *Indonesian Journal Of Learning Education And Counseling* 5, No. 1 (2022): 35–43.
- Utami, Anastasiaa Siwi Fatma, And Nur Baiti. “Pengaruh Media Sosial Terhadap Perilaku Cyberbullying Pada Kalangan

- Remaja.” *Cakrawala-Jurnal Humaniora* 18, No. 2 (2018): 257–62.
- Widodo, Wiwik. “Pengembangan Bahan Ajar Elektrokimia Terintegrasi Berbasis Kontekstual Untuk SMK Teknik Mesin.” *Jurnal Pena Sains* 4, No. 2 (2017).
- Widyasari, Tantri, And Lilik Mukayati. “Pemanfaatan Media Bimbingan Dan Konseling Berbasis Teknologi Di Sekolah.” *Al-Isyrof: Jurnal Bimbingan Konseling Islam* 3, No. 2 (2021): 119–30.
- Willard, Nancy. “Cyberbullying: Q & A With Nancy Willard.” *The Prevention Researcher* 14 (October 24, 2007): 13+. <https://link.gale.com/apps/doc/A173513898/AONE?U=Anonymous~32095e3d&sid=googlescholar&xid=57e39771>.
- . “Cyberbullying And Cyberthreats.” *Washington: US Department Of Education*, 2005, 1–10.
- . “Educator’s Guide To Cyberbullying And Cyberthreats.” *Center For Safe And Responsible Use Of The Internet* 17 (2007): 2009.
- Winkel, W S, And M M Sri Hastuti. “Bimbingan Dan Konseling Di I Ntuisi Pendidikan.” Yogyakarta: Media Abadi, 2005.
- Winkel, W S, And Sri Hastuti. “Bimbingan Konseling Di Institusi Pendidikan.” Yogyakarta: Media Abadi, 2004.
- Wiranda, Tio, And Muhammad Adri. “Rancang Bangun Aplikasi Modul Pembelajaran Teknologi Wan Berbasis Android.” *Voteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)* 7, No. 4 (2020): 85–92.
- Wisprianti, Nur Aida, And Maya Mustika Kartika Sari. “Tingkat Kesadaran Remaja Sidoarjo Tentang Cyberbullying.” *Kajian Moral Dan Kewarganegaraan* 10, No. 1 (2022): 211–25.
- Yuliani, Wiwin, And Nurmauli Banjarnahor. “Metode Penelitian Pengembangan (Rnd) Dalam Bimbingan Dan Konseling.” *QUANTA* 5, No. 3 (2021): 111–18.