

Karakteristik Pengamat (*Bystander*) *Cyberbullying* Pada Siswa di Sekolah Menengah Kejuruan

Zakiah¹, Siti Hajar²

^{1,2} Universitas Muhammadiyah Prof Dr. Hamka

Article Info

Article history:

Received Jun 3th, 2024

Revised Jun 13th, 2024

Accepted Jul 21th, 2024

Keyword:

Karakteristik,
Bystander Cyberbullying,
Perundungan Dunia Maya

ABSTRACT

The term "cyberbullying" describes the unpleasant treatment that a kid or teenager experiences, including taunts, threats, embarrassment, or peer targeting. Adolescents, especially students, who frequently stand by and observe, are prone to this. The purpose of this study is to identify the traits of SMK Negeri 40 East Jakarta grade XI students who witness cyberbullying. The study employed a descriptive quantitative technique, whereby 206 students were selected by saturation sampling. A Likert scale survey comprising 41 validated questions from the Cyberbullying Bystander Scale (CBS) was used to gather data. The majority of responders were female (75.2%) and 17 years old (74.8%), according to the data. TikTok emerged as the most popular social media site where children may see videos of bullying. With a maximum score of 43 and an average of 23,20%, Offline Victim Defender was the highest ranking indication, showing that students were more involved in protecting victims offline. With a maximum score of 19 and an average of 10,18%, the Online Passive Outsider indication, on the other hand, had the lowest value, indicating that students were less passive online.



© 2024 The Authors. Published by UIN Sultan Syarif Kasim Riau.
This is an open access article under the CC BY license

(<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0>)

Zakiah

Universitas Muhammadiyah Prof. Dr Hamka

Email: zkiya201@gmail.com / sitihajar@uhamka.ac.id

Pendahuluan

Cyberbullying atau biasa dikenal perundungan dunia maya adalah bentuk penindasan yang terjadi melalui teknologi digital. Perundungan dunia maya ialah istilah yang digunakan pada saat seorang anak atau remaja mendapatkan perlakuan tidak menyenangkan seperti dihina, diancam, dipermalukan, atau menjadi target bulan-bulanan oleh anak atau remaja lain yang menggunakan teknologi internet misalnya menyebarkan informasi palsu, mengirimkan pesan yang berupa ancaman atau menyakitkan, meniru atau menyamar sebagai orang lain untuk mengirim pesan jahat, dan lain sebagainya. Perundungan dunia maya merupakan permasalahan serius di Indonesia, termasuk di Jakarta. Berdasarkan survei yang dilakukan Polling Indonesia dan Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), 49% dari 5.900 peserta mengaku pernah mengalami perundungan (Databoks, 2019). Media yang digunakan pelaku perundungan dunia maya pun bermacam-macam, misalnya seperti platform chat, situs web, video game, atau melalui pesan yang berbentuk teks maupun foto/video yang dikirim melalui ponsel.

Perundungan dunia maya sudah menjadi hal yang tidak asing. Menurut survei yang dilakukan U-Report bahwa 45% anak Indonesia berusia 14-24 tahun yang termasuk ke dalam Generasi Z, masih mengalami fenomena pelecehan perundungan dunia maya (UNICEF 2020). Semakin berkembangnya zaman dan teknologi, tercatat tahun 2023 terdapat 175.000 anak yang menjadi pengguna baru internet

setiap hari atau setara dengan 1 anak setiap detik. Jadi, saat ini Indonesia sebanyak 30 juta anak menjadi pengguna internet (Kominfo, 2023). Remaja yang melakukan perundungan dalam dunia maya memiliki faktor yang mempengaruhinya, diantaranya pertama, adanya integrasi sosial dan popularitas sosial antar teman sebaya yang mengakibatkan terjadinya aksi dari perundungan. Dengan artian, remaja yang memiliki teman dekat dapat memberikan dukungan sosial, dan/atau melakukan intervensi atas nama korban untuk melakukan aksi perundungan tersebut. Kedua, pola pengasuhan yang kurang terlibat meningkatkan risiko anak terlibat dalam perundungan dunia maya. Ini disebabkan oleh ikatan emosional yang buruk dan kurangnya pengawasan orang tua terhadap aktivitas anak.

Remaja khususnya pelajar memiliki dampak besar terhadap dinamika perundungan dunia maya, terutama sebagai pengamat (*bystander*), baik secara langsung maupun tidak langsung. *Bystander* (pengamat) dalam perundungan dunia maya adalah individu yang menyaksikan atau mengalami tindakan perundungan dunia maya namun tidak secara langsung terlibat dalam tindakan tersebut. Menurut (Sarmiento et al., 2019) dalam konteks perundungan dunia maya, siswa mungkin mengambil berbagai peran berikut sebagai *bystander* (pengamat): Pertama, orang luar pasif secara online, yaitu seorang pengamat yang menyaksikan perundungan dunia maya seperti di media sosial atau platform online lainnya, tetapi tidak terlibat secara langsung, namun mengetahui tentang kejadiannya. Kedua, orang luar pasif secara tatap muka; seorang pengamat yang mengetahui atau menyaksikan tindakan perundungan dalam situasi tatap muka, seperti di lingkungan sekolah atau tempat-tempat lainnya, tetapi tidak terlibat secara langsung dalam menghentikan atau membela korban. Ketiga, pembela korban perundungan dunia maya secara online yakni seorang pengamat yang secara aktif memberikan komentar pembelaan kepada korban melalui media sosial atau platform online lainnya. Keempat, pembela korban perundungan dunia maya secara tatap muka (langsung); yaitu individu yang secara langsung membela korban dalam aksi perundungan dunia maya. Kelima, penguat pelaku perundungan dunia maya secara online; yaitu seorang pengamat yang mendukung tindakan perundungan dunia maya misalnya seperti memposting foto/video kejadian mengenai tindakan perundungan dunia maya, memberikan komentar negatif kepada korban cyberbullying, dll. Keenam, penguat pelaku cyberbullying secara tatap muka; yaitu seorang pengamat yang mendukung pelaku perundungan dunia maya secara langsung dengan menertawakan atau mengejek korban.

Pada saat ini korban *cyberbullying* kerap kali tidak berani mengungkapkan diri menjadi korban perundungan, sebab adanya rasa takut. Hal ini yang melatar belakangi dilakukan penelitian ini yakni untuk mengetahui peran pengamat memainkan peran penting. Pertama, memberikan dukungan sosial dapat mengurangi kerugian yang ditimbulkan pada korban. Kedua, para pengamat akan membantu mencari solusi dari permasalahan. Ketiga, ketika pengamat bersikap peduli dan membantu melawan maka korban *cyberbullying* diharapkan semakin sedikit.

Penelitian Pfetsch (2016) menjabarkan berbagai peran yang dapat dimainkan pengamat dalam perundungan dunia maya, yakni pertama, adanya pelaku yang menyebarkan konten yang merugikan korban, seperti foto atau video memalukan. Kedua, adanya penguat yang menunjukkan persetujuannya dengan memberikan "like" dan komentar, atau bahkan tertawa ketika topik perundungan dunia maya dibahas di sekolah. Ada pula saksi yang hanya mengamati tanpa mengambil tindakan apa pun. Serta adanya pembela yang berani berbicara untuk membela korban dan menentang perundungan dunia maya. Peran *bystander* (pengamat) dalam perundungan dunia maya ini dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti norma sosial, hubungan dengan korban dan pelaku, dan pemahaman tentang perundungan dunia maya itu sendiri. Pengamat mungkin lebih cenderung terlibat dalam perundungan dunia maya jika mereka merasa bahwa hal itu diterima oleh teman-teman mereka, jika mereka memiliki hubungan dekat dengan pelaku, atau jika mereka tidak memahami dampak serius dari cyberbullying.

Penelitian (Jia et al., 2022) menjelaskan keputusan individu untuk menjadi pengamat dalam cyberbullying dipengaruhi oleh berbagai faktor kompleks, yaitu pertama, perasaan anonim dalam lingkungan digital. Individu yang merasa anonim dalam lingkungan digital cenderung lebih condong untuk terlibat dalam perilaku perundungan dunia maya. Mereka merasa lebih bebas dari konsekuensi negatif karena sulit untuk diidentifikasi atau ditangkap atas tindakan mereka. Anonimitas ini dapat memberikan rasa keberanian kepada individu untuk melakukan perundungan secara online tanpa takut akan akibat yang mungkin akan timbul. Kedua, pengalaman menjadi korban cyberbullying. Individu yang pernah menjadi korban mungkin lebih peka terhadap dampak negatif dari perundungan dan cenderung lebih mungkin untuk menentang atau membela korban dalam situasi yang serupa. Pengalaman pribadi ini dapat memotivasi individu untuk bertindak dan mengambil sikap yang mendukung korban cyberbullying. Ketiga, seringnya penggunaan media sosial. Frekuensi penggunaan media jejaring sosial juga memainkan peran dalam pengambilan keputusan individu sebagai pengamat. Individu yang sering menggunakan media sosial mungkin lebih terbiasa dengan dinamika dan norma dalam lingkungan online. Penggunaan

yang aktif dari media sosial juga dapat memperluas jangkauan individu dalam melihat atau terlibat dalam perundungan online, sehingga mempengaruhi respons mereka terhadap situasi tersebut.

Keterlibatan pengamat dalam perundungan dunia maya dapat membawa konsekuensi negatif bagi semua pihak yang terlibat, misalnya seperti korban dalam perundungan dunia maya yang dapat mengalami depresi, kecemasan, dan bahkan bunuh diri. Keterlibatan pengamat dapat memperburuk rasa sakit dan isolasi yang mereka alami. Bagi pelaku, perundungan dunia maya dapat memperkuat perilaku agresif mereka dan merusak reputasinya. Sedangkan bagi pengamat, keterlibatan dalam perundungan dunia maya dapat membuat mereka merasa bersalah dan malu, serta dapat merusak reputasi dan hubungan mereka dengan orang lain. Oleh karena itu, memahami peran pengamat dalam perundungan dunia maya sangatlah penting untuk mengembangkan intervensi yang lebih efektif dalam mencegah dan memerangi perundungan dunia maya. Dengan memahami berbagai peran yang dapat dimainkan pengamat dan faktor-faktor yang dapat memengaruhi perilaku mereka, kita dapat merancang strategi yang tepat untuk mendorong pengamat agar mengambil tindakan positif dan mencegah perundungan dunia maya terjadi. Hal ini kemudian yang melatar belakangi penelitian yang dilakukan peneliti tentang "Karakteristik Pengamat Cyberbullying di Pada Siswa". Dengan tujuan mengetahui karakteristik pengamat dan dampaknya terhadap korban cyberbullying

Metode

Metode penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan metode deskriptif. Alasan memilih metode ini yakni bertujuan untuk menjelaskan peristiwa yang terjadi pada masa sekarang dalam bentuk angka-angka. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui profil karakteristik siswa sebagai pengamat dalam perundungan dunia maya. Populasi dan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah peserta didik SMK Negeri 40 Jakarta Timur pada kelas XI yaitu sebanyak 206 siswa. Alasan dalam memilih sekolah tersebut berdasarkan hasil observasi awal, yaitu peneliti menemukan kepedulian dan antusiasme siswa terhadap kasus cyberbullying. Adapun teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah Teknik Sampling Jenuh. Teknik sampling jenuh menurut Sugiyono (2019) adalah teknik penentuan sampel ketika tidak ada proses pemilihan sampel dan biasanya teknik ini digunakan ketika populasi penelitian relative kecil dan terjangkau. Dalam teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu dengan membagikan kuesioner (angket) kepada seluruh siswa kelas XI. Alat ukur yang digunakan yakni diadaptasi dari skala *Cyberbullying Bystander Scale* (CBS) yang dikembangkan oleh (Sarmiento et al., 2019). Adapun indikatornya yakni: *Passive outsider online* (Orang Luar yang Pasif Secara Online) (4 Item) *Passive face-to-face outsider* (Orang Luar yang Pasif Secara Tatap Muka) (7 Item), *Defender of the cybervictim online* (Pembela Korban Siber Secara Online) (6 Item), *Face-to-face defender of the cybervictim* (Pembela Korban Siber Secara Tatap Muka) (9 Item), *Reinforcer of the cyberbully online* (Penguat Siber Secara Online) (7 Item), *Face-to-face reinforcer of the cyberbully* (Penguat Siber Secara Tatap Muka) (8 Item) dengan total 41 Item. Kuesioner ini menggunakan skala likert menurut Sugiyono (2019) yang memiliki 5 opsi jawaban (1: Tidak Pernah, 2: Pernah, 3: Kadang-kadang, 4: Sering, dan 5: Sangat Sering).

Pelaksanaan uji validitas penelitian ini menggunakan rumus *Product Moment Pearson* dengan bantuan *software IBM SPSS Statistic* versi 25.0 *for windows*. Uji validitas dan realibilitas ini dilakukan pada 31 responden dengan signifikansi sebesar 5 persen. Adapun hasil perhitungan r tabel yang didapatkan dari uji validitas ini dengan signifikansi 5% terhadap 31 responden yakni sejumlah 0,355. Sedangkan hasil realibel Cronbach Alpha memperoleh nilai 0,953. Oleh karena itu, dapat disimpulkan nilai tersebut dikatakan realibel karena $>0,60$ dan dianggap layak digunakan untuk kuesioner.

Hasil dan Pembahasan

Analisis Deskripsi Karakteristik Responden

Responden dalam penelitian ini adalah siswa/siswi SMK Negeri 40 Jakarta yang masih terdaftar aktif sebagai peserta didik. Data diperoleh dari penyebaran instrumen dengan menggunakan *Google Form* berupa skala dengan berjumlah 206 siswa, kemudian data diolah untuk mengetahui skor minimum, skor maksimum, nilai rata-rata (mean), serta distribusi frekuensi dengan menggunakan bantuan program *IBM SPSS Statistics* versi 25.0 *for windows*.

Tabel 1. Profil Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

		<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Valid	Laki-laki	51	24.8	24.8	24.8
	Perempuan	155	75.2	75.2	100.0
	Total	206	100.0	100.0	

Sumber: *Software IBM SPSS Statistics* versi 25.0

Dari keterangan tabel 1 di atas, diketahui dari 206 Peserta Didik Kelas XI SMK Negeri 40 Jakarta Timur yang menjadi responden dalam penelitian ini terlihat bahwa berjenis kelamin perempuan sebanyak 155 orang (75,2%), dan laki-laki 51 orang (24,8%).

Tabel 2. Profil Responden Berdasarkan Usia

		<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Valid	15 Tahun	1	.5	.5	.5
	16 Tahun	30	14.6	14.6	15.0
	17 Tahun	154	74.8	74.8	89.8
	18 Tahun	17	8.3	8.3	98.1
	19 Tahun	4	1.9	1.9	100.0
	Total	206	100.0	100.0	

Sumber: *Software IBM SPSS Statistics* versi 25.0

Berdasarkan data yang disajikan pada Tabel 2, penelitian ini melibatkan responden dengan usia berkisar antara 15 hingga 19 tahun. Distribusi usia responden menunjukkan bahwa mayoritas responden berada pada usia 17 tahun, dengan jumlah mencapai 154 orang (74,8%). Hal ini mengindikasikan bahwa penelitian ini berfokus pada kelompok usia remaja akhir yang sedang menempuh pendidikan di sekolah menengah atas. Sebaliknya, jumlah responden terkecil tercatat pada usia 15 tahun, yaitu hanya 1 orang (0,5%). Hal ini menunjukkan bahwa proporsi responden berusia 15 tahun dalam penelitian ini sangat kecil. Maka secara keseluruhan, data usia responden menunjukkan bahwa penelitian ini berfokus pada kelompok usia remaja akhir yang berusia antara 16 hingga 18 tahun, dengan proporsi terbesar terkonsentrasi pada usia 17 tahun.

Tabel 4. Profil Responden Berdasarkan Jurusan Kelas

		Jurusan Kelas			<i>Cumulative Percent</i>
		<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Percent</i>
Valid	XI - AKL	34	16.5	16.5	16.5
	XI - BR	34	16.5	16.5	33.0
	XI - DKV 1	34	16.5	16.5	49.5
	XI - DKV 2	36	17.5	17.5	67.0
	XI - MP	35	17.0	17.0	84.0
	XI - RPL	33	16.0	16.0	100.0
	Total	206	100.0	100.0	

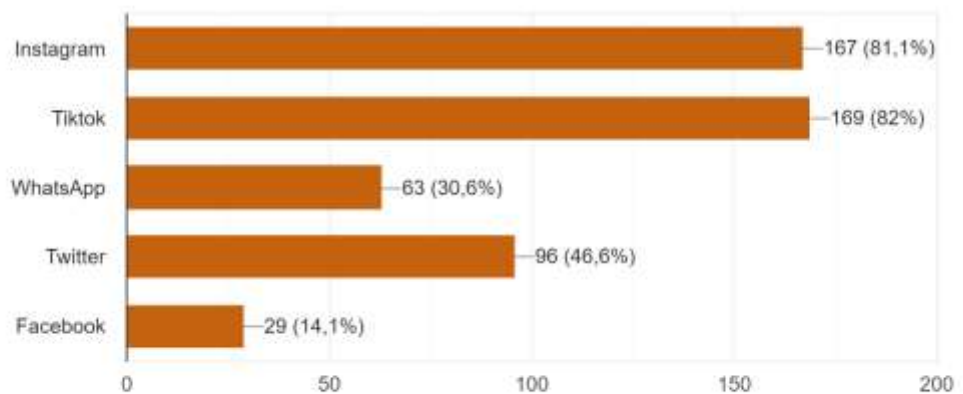
Sumber: *Software IBM SPSS Statistics* versi 25.0

Berdasarkan keterangan pada tabel 3 di atas, jumlah siswa yang menjadi responden dalam penelitian ini adalah sebanyak 206 siswa. Responden tersebut berasal dari 6 jurusan kelas, yaitu XI-AKL, XI-BR, XI-DKV 1, XI-DKV 2, XI-MP, dan XI-RPL. Setelah data diolah dan distribusi frekuensi dilihat, ditemukan bahwa setiap jurusan memiliki persentase antara 16% hingga 17,5%. Data menunjukkan bahwa sebagian besar responden berasal dari kelas XI DKV 2, yaitu sebanyak 36 siswa (17,5%).

Gambar 1. Hasil Google Form Akun Sosmed Responden Saat Menjadi *Bystander Cyberbullying*

2. Akun sosmed apa saja yang pernah kalian lihat kejadian cyberbullying ? *jawaban boleh lebih dari satu

206 jawaban



Sumber: Goggle Form

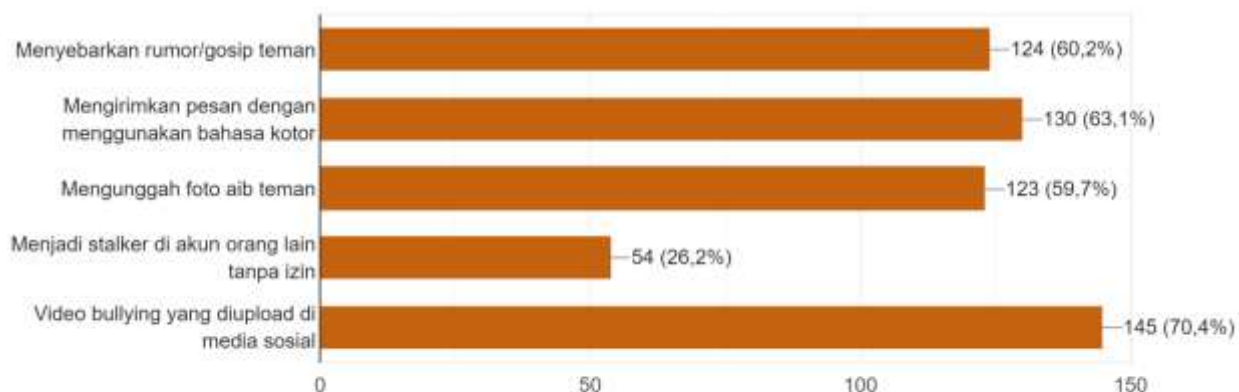
Berdasarkan keterangan pada gambar 1 di atas, akun sosmed (sosial media) yang digunakan responden dalam berperan sebagai *bystander* (pengamat) perundungan dunia maya cukup bervariasi, yakni dengan jumlah terbesar adalah aplikasi Tiktok, yakni sebesar 169 responden (82%), dan jumlah yang paling sedikit adalah aplikasi Facebook, sebesar 29 responden (14,1%).

Gambar 2. Hasil Responden Sebagai *Bystander* Melihat Perilaku *Cyberbullying* di Media Sosial

3. Diantara perilaku cyberbullying dibawah ini, manakah yang pernah Anda lihat di media sosial ?

*Jawaban boleh lebih dari satu

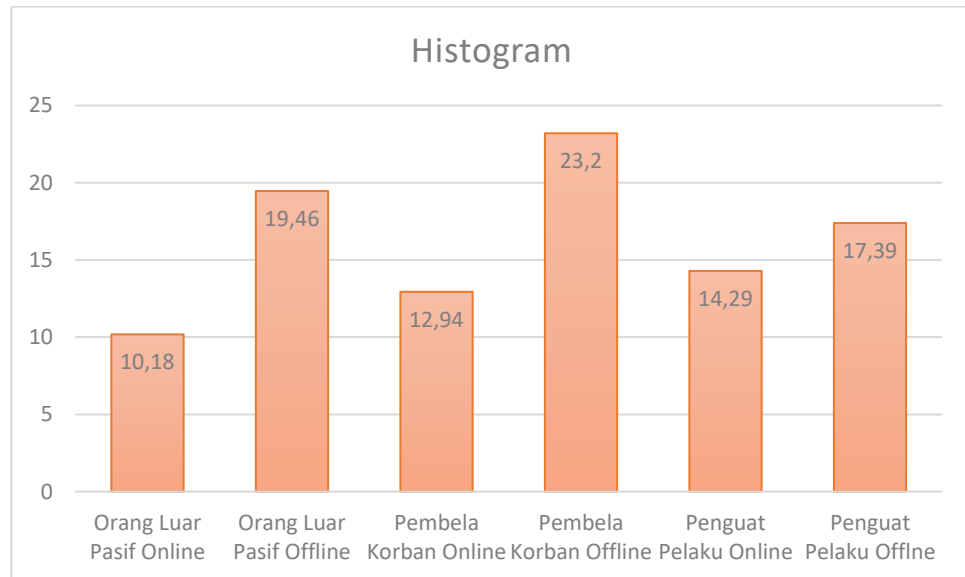
206 jawaban



Sumber: Google Form

Berdasarkan keterangan pada gambar 2 di atas, terdapat beberapa perilaku dalam *cyberbullying* (perundungan dunia maya) yakni diantaranya: pertama, Menyebarkan rumor/gosip teman, kedua, Mengirimkan pesan dengan menggunakan bahasa kotor, ketiga, Mengunggah foto aib teman, keempat, Menjadi stalker (penguntit) di akun orang lain tanpa izin, dan kelima, Video bullying yang diupload di media sosial. Diantara perilaku tersebut, jumlah terbesar yang diperoleh dari perilaku responden sebagai *bystander* saat melihat kejadian *cyberbullying* yaitu Video bullying yang diupload di media sosial, sebesar 145 responden (70,4%).

Gambar 3. Kesimpulan Grafik Karakteristik Respoden Berdasarkan Indikator Instrumen



Sumber: *Software IBM SPSS Statistic versi 25.0 for Windows*

Berdasarkan dari gambar 3 di atas, setelah menyebarkan kuesioner kepada 206 siswa kelas XI di SMK Negeri 40 Jakarta dengan menggunakan skala CBS (*Cyberbullying Bystander Scale*) diketahui bahwa indikator Pembela Korban Secara Offline memiliki skor tertinggi dengan nilai skor 23,20%. Hal ini indikator yang menjadi skor tertinggi membuktikan bahwa, ketika terjadinya fenomena perundungan dunia maya siswa akan membela korban secara langsung atau secara tatap muka. Hal ini menunjukkan bahwa kepedulian dan keberanian siswa dalam menghadapi situasi perundungan dunia maya, dan siswa mungkin pernah mengalami perundungan sendiri atau melihat akun sosmed orang lain yang dirundung, diejek, bahkan direndahkan, sehingga mereka memahami dampak negatif perundungan dan ingin membantu korban.

Sementara skor terendah di peroleh indikator Orang Luar yang Pasif Secara Online yaitu dengan nilai skor 10,18%. Hal ini menunjukkan bahwa kemungkinan besar jika siswa terlibat untuk menjadi pembela korban, maka siswa akan merasa takut untuk dibalas oleh pelaku perundungan atau dihakimi oleh orang lain. Adapun faktor siswa yang berperan sebagai pengamat disebabkan oleh sistem mikro, yakni mengacu pada lingkungan tempat individu beraksi secara langsung, seperti keluarga, teman sebaya, sekolah, dan lingkungan tempat tinggal.

Pembahasan

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan siswa sekolah menengah kejuruan sebagai responden. Berdasarkan data hasil ditemukan bahwa, jumlah siswa Perempuan lebih banyak melakukan *cyberbullying*. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian oleh Kartika Sulastr (2020) pelaku perempuan merasa lebih mudah dan nyaman melakukan tindakan kekerasan seperti cemoohan, sindiran, gunjingan, hingga makian melalui layar komputer atau layar handphone, dengan alasan mereka dapat melakukannya tanpa perlu bertatap muka langsung dengan korbannya (traditional bullying). Hal tersebut diperkuat dengan perilaku perempuan yang lebih sering mengirim teks setiap harinya dibandingkan dengan laki-laki. Tingginya lalu-lintas teks memperkuat asumsi betapa mereka memang lebih senang berkomunikasi dengan teman sebaya melalui layar dibanding bertatap langsung. Hal ini menjadi dasar bahwa yang menjadi *Bystander Cyberbullying* adalah Perempuan, sebab pelaku *cyberbullying* juga didominasi oleh kaum Perempuan. Responden tertinggi yang menjadi *Bystander Cyberbullying* berada pada usia 17 tahun, dimana pada usia ini mereka sudah cukup memahami bahwa ada

dampak negatif yang tercipta apabila menemukan orang yang terkena *bullying*, disamping itu mereka juga berada pada usia mudah diarahkan untuk membantu teman-teman yang terkena *cyberbullying*.

Berkembangnya aplikasi tiktok memang membawa banyak dampak positif, yakni dimana di aplikasi tiktok bisa menjadi tempat seseorang mencari rezeki baik sebagai selebgram ataupun pedagang dan juga banyak informasi yang bisa kita dapatkan melalui aplikasi tiktok, namun manfaat itu bisa didapatkan apabila menggunakannya dengan bijak, penggunaan tiktok yang tidak bijak justru menjadi wadah perilaku negatif yakni *Cyberbullying*. Postingan yang dianggap tidak sesuai menjadi kesempatan para pelaku *bullying* untuk menghancurkan mental korban, yakni dengan melalui komentar-komentar yang kurang baik sehingga membuat korban menjadi rendah diri dan bahkan berdampak pada kehidupan yang nyata. Para pengamat (*Bystander*) *Cyberbullying* kerap kali melihat korban *bullying* di aplikasi tiktok dan berdasarkan hasil penelitian menunjukkan para pengamat lebih banyak akan menunjukkan kepedulian secara langsung kepada korban yang mereka kenal sementara orang yang tidak kenal cenderung mengabaikan atau tidak peduli terhadap korban yang ada di social media meskipun mereka mengetahui.

Peran pengamat dalam fenomena *cyberbullying* sangat penting. Mereka bisa menghentikan *bullying* dengan berbicara dan membuat pelaku intimidasi berhenti. Pengamat juga bisa membantu korban dengan menghadapi pelaku, tetapi tetap harus menjaga keselamatan diri. Pengamat bisa mencari bantuan dengan meminta orang lain atau orang dewasa untuk menghentikan penindasan. Selain itu, pengamat dapat bertindak sebagai mediator yang mendengarkan kedua belah pihak dan mencoba menyelesaikan konflik.

Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian dan pengolahan data yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa, karakteristik siswa kelas XI di SMK Negeri 40 Jakarta Timur dalam berperan sebagai *Bystander Cyberbullying* memiliki variasi yang signifikan. Responden didominasi oleh perempuan dan mayoritas siswa berusia 17 tahun. Media sosial yang paling sering digunakan oleh responden dalam mengamati kejadian *cyberbullying* adalah aplikasi TikTok, di mana mereka lebih sering melihat video *bullying* yang diunggah di aplikasi tersebut. Data menunjukkan bahwa perolehan dengan indikator tertinggi adalah Pembela Korban Secara Offline, yang mengindikasikan bahwa siswa lebih aktif dalam membela korban *cyberbullying* secara offline dibandingkan dengan membela secara online. Sebaliknya, indikator terendah diperoleh Orang Luar yang Pasif Secara Online. Hal ini dengan artian siswa cenderung kurang pasif menjadi orang luar secara online.

Hasil penelitian ini memiliki beberapa implikasi. Bagi orang tua, penelitian ini mengingatkan pentingnya mengawasi pergaulan remaja di media sosial. Bagi pihak sekolah, disarankan untuk lebih cermat dalam memantau perilaku siswa. Bagi remaja, penelitian ini mendorong mereka agar lebih berhati-hati dalam berinteraksi di media sosial dan lebih selektif dalam memilih teman. Selain itu, bagi peneliti berikutnya, penelitian ini membuka peluang untuk mengeksplorasi topik *cyberbullying* dengan variabel lain.

Ucapan Terimakasih

Terimakasih kepada Allah SWT telah memberikan nikmat sehat dan kemudahan dalam mengerjakan dan menyusun naskah dalam penelitian ini. Terimakasih kepada diri saya sendiri sudah kuat dan mampu menyelesaikan apa yang sudah dimulai. Terimakasih kepada dosen pembimbing Dr. Siti Hajar M. Pd yang selalu mengarahkan, membimbing, memotivasi, serta memberikan nasihat selama penulisan naskah ini sehingga dapat diselesaikan dengan baik. Terimakasih kepada ibu, ayah, abang, dan kaka serta semua keluarga dan teman dekat yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang telah memberikan *support* dan semangat selama penyelesaian naskah ini. Serta terimakasih oleh para peneliti terdahulu sebagai bahan referensi dalam menulis naskah ini.

Referensi

- Dieterich, W., Feldmann, L., & Mößle, T. (2019). Evaluation of a Bystander Training Program in Secondary Schools: A Replication. *Journal of School Violence*, 18(1), 98–110.
- Hinduja, S., & Patchin, J. W. (2015). Cyberbullying: An Exploratory Analysis of Factors Related to Offending and Victimization. *Deviant Behavior*, 36(6), 441–460.
- Hinduja, S., & Patchin, J. W. (2020). Cyberbullying: Identification, Prevention, and Response.
- Jia, Y., Wu, Y., Jin, T., & Zhang, L. (2022). How Are Bystanders Involved in Cyberbullying? A Latent Class Analysis of the Cyberbystander and Their Characteristics in Different Intervention Stages. *International*

Journal of Environmental Research and Public Health, 19(23). <https://doi.org/10.3390/ijerph192316083>

- Kowalski, R. M., Limber, S. P., & Agatston, P. W. (2012). *Cyberbullying: Bullying in the Digital Age*. John Wiley & Sons.
- Kartika Sari (2020) Womans and Cyberbullying. *JUDIMAS (Jurnal Inovasi Pengabdian Kepada Masyarakat)* vol 1 no 1 hal 27.
- Lee, C., & Shin, N. (2017). Prevalence of cyberbullying and predictors of cyberbullying perpetration among Korean adolescents. *Computers in human behavior*, 68, 352-358.
- Ludfi, S. A. (2023). Hubungan Antara Persepsi *Bystander* dan Kelekatan Orang Tua Dengan *Cyberbullying* Pada Remaja (Doctoral dissertation, Uin Raden Intan Lampung).
- Machackova, H., & Pfetsch, J. (2016). Bystanders' responses to offline bullying and cyberbullying: The role of empathy and normative beliefs about aggression. *Scandinavian journal of psychology*, 57(2), 169-176.
- N.(2008).cyberbullying: Its Nature and Impact in Secondary School Pupils. *Journal of Child Psychology and Psychiatry*, 49,376-385.
- P. K., Mahdavi, J., Carvalho, M., Fisher, S., Russell, S., & Tippett, N. (2008). Cyberbullying: Its nature and impact in secondary school pupils. *Journal of child psychology and psychiatry*, 49(4), 376-385.
- Pratiwi, FE, Trisnani, RP, & Dewi, NK (2023, Agustus). Fenomena perilaku cyberbullying pada kalangan siswa SMK. Dalam *Prosiding Seminar Nasional Bimbingan dan Konseling (Vol. 7, No. 1, pp. 121-127)*.
- Rizkyanti, C. A., Cahyani, A. H., Salsabilla, S., & Aulia, A. (2021). Empati Dan Peran Bystander Dalam Cyberbullying: Family Communication Pattern Sebagai Mediator. *Jurnal Psikohumanika*, 13(2), 10-24
- Salmivalli, C., Voeten, M., & Poskiparta, E. (2011). Bystanders matter: Associations between reinforcing, defending, and the frequency of bullying behavior in classrooms. *Journal of Clinical Child & Adolescent Psychology*, 40(5), 668-676
- Sarmiento, A., Herrera-López, M., & Zych, I. (2019). Is cyberbullying a group process? Online and offline bystanders of cyberbullying act as defenders, reinforcers and outsiders. *Computers in Human Behavior*, 99(June), 328–334. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2019.05.037>
- Sarmiento, A., Herrera-Lpoez, M., & Zych, I. (2019). Is cyberbullying a group process? Online and offline bystanders of cyberbullying act as defenders, reinforcers and outsiders. *Computers in Human Behavior*, 99, 328-334.
- Snyder, E. (2016). *Developmental Factors of Adolescent Cyberbullying*. Fielding Graduate University.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatatif, dan RD*. Bandung: Smith,
- Unicef (2020). Perundungan di Indonesia <https://www.unicef.org/indonesia/media/5691/file/Fact%20Sheet%20Perkawinan%20Anak%20di%20Indonesia.pdf>