

PENGEMBANGAN ALAT UKUR PERILAKU PERUNDUNGAN DI DUNIA MAYA PADA MAHASISWA PENGGUNA MEDIA SOSIAL

Salmah¹, Salsabila Maulidia², Andi Meiliana Syahrani³, Rifdha Arvine Salsabila⁴, Amalia Kusrun⁵, Rahmawati Pratiwi⁶

^{1,2,3,4,5,6}Fakultas Psikologi, Universitas Muhammadiyah Kalimantan Timur

Penulis Korespondensi: Salmah. E-mail: Salmahsdm585@gmail.com

ABSTRAK

Perilaku perundungan di dunia maya adalah perilaku agresif yang dilakukan secara berulang melalui media sosial yang bertujuan untuk menyakiti, menakuti, dan merusak reputasi individu. Penelitian ini bertujuan mengembangkan alat ukur perilaku perundungan di dunia maya dalam bentuk skala. Pada pengembangannya menghasilkan 3 aspek yaitu 1) Ketidakseimbangan kekuatan, 2) Pencemaran nama baik, dan 3) Perilaku agresif. Responden yang terlibat dalam penelitian ini sebanyak 260 mahasiswa di berbagai perguruan tinggi di Indonesia. Pemvalidasian isi ini melibatkan enam orang ahli psikologi terhadap 75 aitem skala Likert dengan 4 kriteria penilaian. Analisis validitas ini menghasilkan 70 aitem yang valid, dengan hasil *content validity index* (CVI) yang didapatkan adalah 0,67 - 0,78. Kemudian dilakukan uji coba, dengan responden yaitu mahasiswa di berbagai perguruan tinggi di Indonesia yang aktif menggunakan media sosial, sebanyak 260 responden. Hasil uji coba menunjukkan koefisien reliabilitas *cronbach alpha* sebesar 0,957 dan SEM sebesar 0,099. Hasil tersebut menunjukkan bahwa skala perilaku perundungan di dunia maya ini dapat digunakan untuk mengukur perilaku perundungan di dunia maya, karena alat ukur ini terbukti memiliki properti psikometrik yang baik.

Kata kunci: Skala Perilaku Perundungan di Dunia Maya, Alat Ukur Psikologi Media Sosial, Mahasiswa

Article History

Received: Desember 2024

Reviewed: Desember 2024

Published: Desember 2024

Plagiarism Checker No 77

DOI : Prefix DOI :
10.8734/Musytari.v1i2.365

Copyright : Author

Publish by : Liberosis



This work is licensed under
a [Creative Commons
Attribution-NonCommercial 4.0
International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

Pendahuluan

Perilaku perundungan di dunia maya telah menjadi isu yang semakin mendesak di kalangan mahasiswa pengguna media sosial. Menurut McGraw Hill Dictionary media sosial adalah alat yang memungkinkan orang untuk berhubungan satu sama lain dengan cara menciptakan, membagikan dan saling bertukar informasi serta ide dalam komunitas dan jaringan digital (Awaliyah, Dewi, & Furnamasari, 2021). Dengan memanfaatkan teknologi internet, media sosial telah mengubah pola penyebaran informasi dari satu arah menjadi banyak arah, memungkinkan komunikasi dan pertukaran informasi antar banyak orang secara simultan. Namun, kemudahan ini juga memberikan peluang bagi pelaku perundungan di dunia maya untuk melakukan tindakan perundungan dengan lebih mudah. Mereka dapat menyebarkan konten kasar atau memposting foto yang menyinggung korban di berbagai platform media sosial, dengan tujuan untuk mengintimidasi dan merusak reputasi korban (Fatwa & Baiti, 2018).

Perundungan di dunia maya telah menjelma menjadi momok bagi kesehatan mental masyarakat, khususnya mahasiswa. Perilaku ini tak pandang tempat, muncul di sekolah, lingkungan tempat tinggal, dan tak mengenal usia maupun jenis kelamin korban. Secara hukum, perundungan di dunia maya dikategorikan sebagai kejahatan yang dapat dilakukan secara sengaja maupun tidak disengaja. Bentuknya beragam, mulai dari fitnah, cemooh, kata-kata kasar, pelecehan, ancaman, hingga hinaan (Anshori, Hidayatulloh, Dewi, Viargi, & Yulyanti, 2022). Kemudian, penelitian oleh (Pandie & Ivan, 2016) menunjukkan bahwa motif di balik *cyberbullying*

dapat bervariasi, termasuk dendam, keinginan untuk dihormati, dan unsur kesengajaan. Di balik layar dunia maya, pelaku perundungan tergerak oleh niat jahat untuk merendahkan martabat dan mengintimidasi korban, demi memicu gangguan psikis.

Fenomena *cyberbullying* tentu didukung oleh teknologi yang kini terus menerus berkembang. Pengetahuan tentang internet dan tentang *cyberbullying* sudah seharusnya dimiliki oleh semua pengguna internet, agar semua dapat menghindari tindakan tersebut. Namun, pada kenyataannya tidak semua orang dapat membedakan mana perilaku yang merupakan *cyberbullying* mana yang tidak. Sebagian dari mereka bahkan tidak menyadari tentang adanya tindak *cyberbullying* di internet. Seperti yang terjadi di kalangan mahasiswa Universitas Pembangunan Jaya (UPJ) yang rata-rata berstatus ekonomi menengah keatas, yang mempunyai gadget dengan beragam macam fitur dan mempunyai akses data untuk mengakses internet (Mutma, 2019).

Kemudian, penelitian lain yang dilakukan terhadap remaja mengenai perilaku *cyberbullying* di media sosial menemukan bahwa alasan remaja melakukan perundungan siber adalah ketidaksukaan terhadap seseorang. Ketidaksukaan itu bermaksud menyindir dengan kalimat negative untuk menghibur para pengguna internet lainnya, memiliki perasaan dengki dan hasad, serta perasaan bahwa dirinya lebih baik dan berkualitas dibanding orang lain. Sehingga pelaku *cyberbullying* menganggap tindakan tersebut adalah hal yang wajar (Riswanto & Marsinun, 2020). Peran mediasi, empati dan resiliensi sangat dibutuhkan untuk melakukan pencegahan *cyberbullying* (Batmaz, et al, 2022).

Kondisi Unik dari penelitian ini terletak pada fokusnya terhadap mahasiswa, yang merupakan kelompok yang sangat aktif di media sosial dan rentan terhadap pengaruh interaksi online. Perundungan di dunia maya telah menjelma menjadi momok bagi kesehatan mental masyarakat, khususnya mahasiswa. Perilaku ini tak pandang tempat, muncul di sekolah, lingkungan tempat tinggal, dan tak mengenal usia maupun jenis kelamin korban. Secara hukum, perundungan di dunia maya dikategorikan sebagai kejahatan yang dapat dilakukan secara sengaja maupun tidak disengaja. Bentuknya beragam, mulai dari fitnah, cemooh, kata-kata kasar, pelecehan, ancaman, hingga (Anshori, Hidayatulloh, Dewi, Viargi, & Yulyanti, 2022). Kemudian, penelitian oleh (Pandie & Ivan, 2016) menunjukkan bahwa motif di balik *cyberbullying* dapat bervariasi, termasuk dendam, keinginan untuk dihormati, dan unsur kesengajaan. Di balik layar dunia maya, pelaku perundungan tergerak oleh niat jahat untuk merendahkan martabat dan mengintimidasi

Dalam upaya untuk menganalisis dan mengukur perilaku perundungan di dunia maya, penggunaan alat ukur yang valid dan reliabel sangat diperlukan. Salah satu metode yang dapat digunakan adalah Indeks Aiken, yang berfungsi untuk menilai validitas isi dari instrumen yang dikembangkan (Aiken, 1985). Dengan menggunakan Indeks Aiken, peneliti dapat memastikan bahwa instrumen yang digunakan untuk mengukur perilaku perundungan di dunia maya memiliki kesesuaian yang tinggi dengan konstruk yang ingin diukur.

Perilaku Perundungan di Dunia Maya

Perundungan dunia maya adalah tindakan yang dimaksudkan untuk menyakiti atau menakuti orang lain, yang di mana tindakan ini dilakukan melalui media elektronik di berbagai platform seperti media sosial, aplikasi pesan, dan situs web (Willard, 2007). Sedangkan (Chadwick, 2014) mengatakan bahawa perundungan dunia maya adalah perilaku yang memiliki kemiripan dengan "agresi relasional" yang didasari oleh sebuah hubungan yang mengakibatkan sebuah kerusakan dan memiliki tujuan menyakiti melalui media sosial dengan cara memberikan sebuah penghinaan, kebohongan, serta merusak nama baik orang lain. Kemudian menurut (Kowalski, Limber, & Agatston, 2008) perundungan dunia maya didefinisikan sebagai perilaku agresif yang berulang-ulang dan terdapat sebuah ketidakseimbangan kekuatan antara pihak-pihak yang terlibat, dilakukan melalui media sosial seperti email, situs web, atau melalui pesan digital dan semacamnya.

Berdasarkan pernyataan yang disampaikan oleh tokoh-tokoh tersebut, dapat diambil kesimpulan bahwa perundungan dunia maya diartikan sebagai perilaku agresif yang berulang dan bertujuan untuk menyakiti, menakuti dan merusak reputasi orang lain, dilakukan melalui media elektronik seperti media sosial, aplikasi pesan, dan situs web. Hal ini melibatkan

penghinaan, kebohongan, serta merusak nama baik orang lain, dan seringkali terjadi karena ketidakseimbangan kekuatan antara pelaku dan korban.

Metode Penelitian

Penelitian yang dilakukan adalah penelitian kuantitatif dengan jenis pengembangan instrumen psikologis atau alat ukur. Tahapan penelitian pengembangan alat ukur ini terbagi menjadi beberapa tahap yakni: melakukan validasi isi dengan meminta 6 *rater* yang ahli dalam bidang psikologi untuk memberikan penilaian terhadap 75 aitem dengan 4 kriteria penilaian yaitu, (SS) Sangat Sesuai, (S) Sesuai, (TS) Tidak Sesuai, (STS) Sangat Tidak Sesuai. Berikut adalah *blueprint* skala perilaku perundungan di dunia maya sebelum dilakukannya validasi isi oleh *rater*.

Tabel 1. *Blueprint* Skala Perilaku Perundungan di Dunia Maya

No	Aspek	Indikator	Aitem		Jumlah
			F	UF	
1	Ketidakseimbangan Kekuatan	Perilaku yang mendominasi saat berinteraksi dengan orang yang tidak disukai dan dianggap lebih lemah melalui media sosial.	1, 2, 3	4, 5	5
		Mengisolasi secara sosial melalui media sosial kepada orang yang tidak disukai dan dianggap lebih lemah.	6, 7, 8	9, 10	5
		Ancaman untuk mengungkapkan rahasia orang yang tidak disukai dan dianggap lebih lemah melalui media sosial.	11, 12, 13	14, 15	5
		Menggunakan kekuatan sosial untuk menekan orang yang tidak disukai dan dianggap lebih lemah melalui media sosial.	17, 18, 20	16, 19	5
		Keberanian untuk menyerang orang yang tidak disukai dan dianggap lemah.	23, 24	21, 22, 25	5
2	Pencemaran Nama Baik	Penyebaran gambar atau video yang telah dimanipulasi tentang orang	28, 27	26, 29, 30	5

		yang tidak disukai dan dianggap lemah.			
		Membagikan berita atau informasi tentang orang yang tidak disukai dan dianggap lemah berdasarkan sumber yang tidak jelas.	31, 32	33, 34, 35	5
		Membagikan ulang konten konten negatif tentang orang yang tidak disukai dan dianggap lemah dengan pengguna lainnya.	36, 37, 38	39, 40	5
		Berpartisipasi dalam diskusi suatu grup di media sosial yang mencemarkan nama baik orang yang tidak disukai dan dianggap lemah.	41, 42, 43	44, 45	5
		Menggunakan akun palsu untuk menyamar sebagai orang yang tidak disukai dan dianggap lemah untuk menyebarkan informasi yang merugikan.	46, 50	47, 48, 49	5
3	Perilaku Agresif	Menggunakan kata-kata yang kasar yang ditujukan kepada orang yang tidak disukai dan dianggap lemah melalui media sosial.	51, 52, 53	54, 55	5
		Mengintimidasi orang yang tidak disukai dan dianggap lemah melalui media sosial.	56, 57, 58	59, 60	5

Menggunakan humor dengan motif menyakiti kepada orang yang tidak disukai dan dianggap lemah di media sosial.	61, 62	63, 64, 65	5
Mengirimkan pesan menghina kepada orang yang tidak disukai dan dianggap lemah di media sosial.	69, 70	66, 67, 68	5
Membuat unggahan bernarasi negatif melalui media sosial tentang orang yang tidak disukai dan dianggap lemah.	74, 75	71, 72, 73	5
Jumlah	37	38	75

Setelah melakukan *expert judgement* oleh para *rater*, hasil skor yang didapatkan, kemudian di analisis validitasnya, dengan menggunakan rumus CVI (*Content Validity Index*) menggunakan konsep (Aiken, 1985) sebagai berikut:

$$V = \frac{\sum s}{n(c-1)}$$

V = *item validity index*

s = r - lo

r = angka yang diberikan oleh rater

lo = angka penilaian validitas terendah

c = angka penilaian validitas tertinggi

n = banyaknya rater

Berdasarkan hasil analisis data dari skor yang sudah didapatkan sebelumnya, aitem-aitem tersebut akan diseleksi dan kemudian di uji coba dengan menyebarkan skala tersebut kepada para responden yang sesuai dengan kriteria yakni mahasiswa di berbagai perguruan tinggi di Indonesia yang secara aktif menggunakan media sosial. Skala tersebut disebarkan menggunakan *google form*, dalam bentuk skala likert. Skor yang didapatkan dari para responden akan dianalisis menggunakan *software* aplikasi ITEMAN 4.3 untuk mengetahui *item correlation* pada aitem-aitem serta mengetahui *cronbach alpha* dan SEM yang dimiliki. Tahap selanjutnya adalah menghitung indeks reliabilitas aitem yang dimiliki oleh masing-masing aitem untuk menentukan apakah aitem tersebut reliabel. Analisis reliabilitas ini menggunakan rumus dengan konsep oleh (Aiken, 1985) sebagai berikut:

$$IRA = \sqrt{Si^2} \times Rix$$

$$\sqrt{Si^2} = Si$$

Si = *Item Varian*

Rix = *Item Scale Correlation*

Hasil dan Pembahasan

Pengembangan skala perilaku perundungan di dunia maya disusun berdasarkan 3 (tiga) aspek yaitu (1) Ketidakseimbangan kekuatan, yang dimana aspek ini menjelaskan bahwa timbulnya perilaku perundungan di dunia maya dapat didasari karena adanya ketidakseimbangan kekuatan antara pelaku dan korban, hal ini membuat pelaku memiliki keberanian dalam melakukan perundungan di dunia maya kepada seseorang yang tidak disukai dan dianggap lemah. (2) Pencemaran nama baik, tindakan ini dilakukan secara terus-menerus dengan menyebarkan informasi palsu tentang seseorang yang tidak disukai dan dianggap lemah di media sosial. (3) Perilaku agresif, tindakan yang dilakukan secara berulang kali dengan tujuan menyakiti, merendahkan atau mengintimidasi orang yang tidak disukai dan dianggap lemah.

Aspek-aspek tersebut kemudian diturunkan menjadi 5 (lima) indikator untuk setiap aspeknya. Setelah mendapatkan 15 (lima belas) indikator, kemudian masing-masing indikator disusun sebanyak 2 (dua) hingga 3 (tiga) butir pernyataan, baik itu merupakan aitem *favourable* dan aitem *unfavourable*, sehingga diperoleh total sebanyak 75 aitem pada pengembangan skala ini.

Setelah dilakukan *expert judgment* oleh para ahli, skor hasil *rater* tersebut dianalisis menggunakan konsep oleh (Aiken, 1985). Aitem dinyatakan *valid* jika bernilai $\geq 0,78$. Kemudian aitem dinyatakan *moderately valid* jika bernilai $\leq 0,67-0,78$, dan tidak *valid* jika bernilai $\leq 0,67$. Berdasarkan hasil yang dapat dilihat pada tabel 2, terdapat 5 (lima) aitem yang dinyatakan tidak valid yakni aitem pada nomor 2, 13, 25, 27 dan 42.

Tabel 2. Hasil Analisis Validasi Instrumen Perilaku Perundungan di Dunia Maya

Item	Evaluasi						ΣS	$n \times (c-1)$	Aiken Index (CVI)
1	3	4	2	3	3	3	12	18	0,67
2	3	3	2	2	3	4	11	18	0,61
3	3	3	4	3	3	3	13	18	0,72
4	3	3	4	3	4	4	15	18	0,83
5	3	3	3	3	4	3	13	18	0,72
6	3	4	3	3	4	4	15	18	0,83
7	3	4	4	3	4	4	16	18	0,89
8	3	4	2	3	2	4	12	18	0,67
9	3	3	3	3	4	4	14	18	0,78
10	3	4	4	3	4	4	16	18	0,89
11	3	4	2	3	3	4	13	18	0,72
12	3	4	2	3	3	3	12	18	0,67
13	3	3	2	3	2	3	10	18	0,56
14	3	4	4	3	4	4	16	18	0,89
15	3	4	3	3	4	4	15	18	0,83
16	3	4	3	3	3	4	14	18	0,78
17	3	4	4	3	4	4	16	18	0,89
18	3	4	3	3	2	3	12	18	0,67
19	3	4	4	3	3	3	14	18	0,78
20	3	4	3	3	1	4	12	18	0,67
21	3	4	3	3	3	3	13	18	0,72
22	3	4	3	3	3	3	13	18	0,72
23	3	4	4	3	3	3	14	18	0,78
24	3	4	3	3	3	3	13	18	0,72
25	3	4	3	3	2	2	11	18	0,61
26	3	4	2	3	3	4	13	18	0,72
27	3	4	3	3	1	3	11	18	0,61
28	3	4	3	3	2	4	13	18	0,72

29	3	4	4	3	3	3	14	18	0,78
30	3	4	4	3	2	3	13	18	0,72
31	3	4	4	3	4	4	16	18	0,89
32	3	4	4	3	4	4	16	18	0,89
35	3	4	4	3	4	3	15	18	0,83
36	3	4	4	3	3	3	14	18	0,78
37	3	4	3	3	4	4	15	18	0,83
38	3	4	2	3	4	3	13	18	0,72
39	3	4	3	3	4	3	14	18	0,78
40	3	4	2	3	3	4	13	18	0,72
41	3	4	3	3	3	3	13	18	0,72
42	3	3	2	3	3	3	11	18	0,61
43	3	3	3	3	4	3	13	18	0,72
44	3	4	3	3	4	3	14	18	0,78
45	3	4	4	3	4	3	15	18	0,83
46	3	4	3	3	4	4	15	18	0,83
47	3	4	2	3	4	3	13	18	0,72
48	3	4	2	3	3	3	12	18	0,67
49	3	4	4	3	4	4	16	18	0,89
50	3	4	4	3	3	4	15	18	0,83
51	3	4	4	3	3	4	15	18	0,83
52	3	4	4	3	3	3	14	18	0,78
53	3	4	3	3	3	4	14	18	0,78
54	3	4	4	3	4	3	15	18	0,83
55	3	4	2	3	4	4	14	18	0,78
56	3	4	2	3	4	3	13	18	0,72
57	3	4	4	3	4	4	16	18	0,89
58	3	4	3	3	4	3	14	18	0,78
59	3	4	3	3	3	3	13	18	0,72
60	3	4	3	3	3	4	14	18	0,78
61	3	4	4	3	2	3	13	18	0,72
62	3	4	3	3	4	4	15	18	0,83
63	3	4	3	3	4	3	14	18	0,78
64	3	4	3	3	3	3	13	18	0,72
65	3	4	3	3	3	4	14	18	0,78
66	3	4	3	3	4	4	15	18	0,83
67	3	4	4	3	4	2	14	18	0,78
68	3	4	4	3	3	3	14	18	0,78
69	3	4	3	3	4	4	15	18	0,83
70	3	4	3	2	4	4	14	18	0,78
71	3	4	3	3	4	3	14	18	0,78
72	3	4	4	3	4	3	15	18	0,83
73	3	4	2	3	4	3	13	18	0,72
74	3	4	3	3	4	3	14	18	0,78
75	3	4	3	3	3	3	13	18	0,72

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan maka *blueprint* skala perilaku perundungan di dunia maya yang sebenarnya dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. *Blueprint* Skala Perilaku Perundungan di Dunia Maya Setelah Melakukan Pemvalidasian Isi oleh Rater

No	Aspek	Indikator	Aitem		Jumlah
			F	UF	
1	Ketidakseimbangan Kekuatan	Perilaku yang mendominasi saat berinteraksi dengan orang yang tidak disukai dan dianggap lebih lemah melalui media sosial.	1, 3	4,5	4
		Mengisolasi secara sosial melalui media sosial kepada orang yang tidak disukai dan dianggap lebih lemah.	6, 7, 8	9, 10	5
		Ancaman untuk mengungkapkan rahasia orang yang tidak disukai dan dianggap lebih lemah melalui media sosial.	11, 12	14, 15	4
		Menggunakan kekuatan sosial untuk menekan orang yang tidak disukai dan dianggap lebih lemah melalui media sosial.	17, 18, 20	16, 19	5
		Keberanian untuk menyerang orang yang tidak disukai dan dianggap lemah.	23, 24	21, 22	4
2	Pencemaran Nama Baik	Penyebaran gambar atau video yang telah dimanipulasi tentang orang yang tidak disukai dan dianggap lemah.	28	26, 29, 30	4
		Membagikan berita atau informasi tentang orang yang tidak disukai dan dianggap lemah berdasarkan sumber yang tidak jelas.	31, 32	33, 34, 35	5
		Membagikan ulang konten konten negatif tentang orang yang tidak disukai dan dianggap lemah	36, 37, 38	39, 40	5

		dengan pengguna lainnya.			
		Berpartisipasi dalam diskusi suatu grup di media sosial yang mencemarkan nama baik orang yang tidak disukai dan dianggap lemah.	41, 43	44,45	4
		Menggunakan akun palsu untuk menyamar sebagai orang yang tidak disukai dan dianggap lemah untuk menyebarkan informasi yang merugikan.	46, 50	47, 48, 49	5
		Menggunakan kata-kata yang kasar yang ditujukan kepada orang yang tidak disukai dan dianggap lemah melalui media sosial.	51, 52, 53	54, 55	5
		Mengintimidasi orang yang tidak disukai dan dianggap lemah melalui media sosial.	56, 57, 58	59, 60	5
3	Perilaku Agresif	Menggunakan humor dengan motif menyakiti kepada orang yang tidak disukai dan dianggap lemah di media sosial.	61, 62	63, 64, 65	5
		Mengirimkan pesan menghina kepada orang yang tidak disukai dan dianggap lemah di media sosial.	69, 70	66, 67, 68	5
		Membuat unggahan bernarasi negatif melalui media sosial tentang orang yang tidak disukai dan dianggap lemah.	74, 75	71, 72, 73	5
		Jumlah	33	37	70

Setelah melakukan validasi isi, instrumen tersebut diuji coba dengan cara membagikan kepada seluruh mahasiswa aktif di perguruan tinggi yang ada di Indonesia yang secara aktif menggunakan media sosial. Responden yang bersedia ikut dalam uji coba diberikan instrumen skala ini dengan menggunakan *google form*. Tautan *google form* dibagikan melalui media sosial

yaitu X, Instagram, WhatsApp serta secara luring dengan memberikan QR Code. Uji coba tersebut menghasilkan responden sebanyak 260 mahasiswa yang terdiri dari 18 perguruan tinggi yang ada di Indonesia. Jumlah responden pada setiap universitas dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 4. Jumlah Responden Uji Coba Instrumen Perilaku Perundungan di Dunia Maya pada Mahasiswa Pengguna Media Sosial

No	Nama Perguruan Tinggi	Jumlah Mahasiswa
1	Universitas Muhammadiyah Kalimantan Timur	218
2	Universitas 17 Agustus 1945	2
3	Politeknik Pertanian Negeri Samarinda	2
4	Universitas Islam Negeri Sultan Aji Muhammad Idris Samarinda	2
5	Universitas Terbuka	3
6	Politeknik Negeri Samarinda	8
7	Universitas Mulawarman	8
8	Universitas Sumatera Utara	5
9	Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Samarinda	1
10	Universitas Jenderal Achmad Yani	1
11	Universitas Pancasakti Tegal	2
12	Universitas Airlangga	1
13	Telkom University	2
14	Institut Teknologi Bandung	1
15	Universitas Negeri Malang	1
16	Universitas Sriwijaya	1
17	Universitas Wijaya Putra	1
18	Universitas Muslim Indonesia	1
TOTAL		260

Selanjutnya data hasil uji coba yang telah diperoleh dianalisis dengan menggunakan *software* ITEMAN 4.3 untuk mengetahui *item correlation* yang dimiliki oleh masing-masing aitem dan *cronbach alpha* serta SEM yang dimiliki. Hasil analisis data diketahui bahwa instrumen skala perilaku perundungan di dunia maya memiliki nilai koefisien reliabilitas *cronbach alpha* sebesar 0,957 dan SEM sebesar 0,099. Kemudian aitem-aitem tersebut di hitung untuk mengetahui *index reliability aitem* (IRA) pada masing-masing aitem dengan menggunakan konsep oleh (Aiken, 1985).

Tabel 5. Hasil Perhitungan *Index Reliabilty Aitem* (IRA)

No.	S_i^2	$\sqrt{S_i^2}$	Rix	IRA	Keterangan
1	0,748	0,865	0,54	0,467	Dapat dipakai
2	0,627	0,792	0,56	0,443	Dapat dipakai
3	1,038	1,019	0,36	0,367	Dapat dipakai
4	1,421	1,192	0,21	0,250	Dapat dipakai
5	0,6	0,775	0,57	0,442	Dapat dipakai
6	0,681	0,825	0,53	0,437	Dapat dipakai
7	0,997	0,998	0,46	0,459	Dapat dipakai
8	1,198	1,095	0,14	0,153	Dapat dipakai
9	1,014	1,007	0,45	0,453	Dapat dipakai
10	0,502	0,709	0,68	0,482	Dapat dipakai
11	0,483	0,695	0,70	0,486	Dapat dipakai
12	0,994	0,997	0,54	0,538	Dapat dipakai
13	1,623	1,274	0,35	0,446	Dapat dipakai

14	0,999	0,999	0,48	0,480	Dapat dipakai
15	0,591	0,769	0,60	0,461	Dapat dipakai
16	0,546	0,739	0,63	0,466	Dapat dipakai
17	1,437	1,199	0,43	0,515	Dapat dipakai
18	0,708	0,841	0,55	0,463	Dapat dipakai
19	1,582	1,258	0,14	0,176	Dapat dipakai
20	1,765	1,329	0,13	0,173	Dapat dipakai
21	0,649	0,806	0,63	0,508	Dapat dipakai
22	0,756	0,869	0,58	0,504	Dapat dipakai
23	1,64	1,281	0,19	0,243	Dapat dipakai
24	0,448	0,669	0,68	0,455	Dapat dipakai
25	1,179	1,086	0,55	0,597	Dapat dipakai
26	1,195	1,093	0,58	0,634	Dapat dipakai
27	0,606	0,778	0,66	0,514	Dapat dipakai
28	0,792	0,890	0,44	0,392	Dapat dipakai
29	1,264	1,124	0,59	0,663	Dapat dipakai
30	0,919	0,959	0,48	0,460	Dapat dipakai
31	1,3	1,140	0,5	0,570	Dapat dipakai
32	0,611	0,782	0,5	0,391	Dapat dipakai
33	0,609	0,780	0,57	0,445	Dapat dipakai
34	0,772	0,879	0,56	0,492	Dapat dipakai
35	1,145	1,070	0,56	0,599	Dapat dipakai
36	1,122	1,059	0,59	0,625	Dapat dipakai
37	0,927	0,963	0,38	0,366	Dapat dipakai
38	0,839	0,916	0,40	0,366	Dapat dipakai
39	9,857	3,140	0,60	1,884	Dapat dipakai
40	1,015	1,007	0,53	0,534	Dapat dipakai
41	0,554	0,744	0,61	0,454	Dapat dipakai
42	0,817	0,904	0,64	0,578	Dapat dipakai
43	1,182	1,087	0,13	0,141	Dapat dipakai
44	1,129	1,063	0,49	0,521	Dapat dipakai
45	0,701	0,837	0,58	0,486	Dapat dipakai
46	0,984	0,992	0,48	0,476	Dapat dipakai
47	0,799	0,894	0,56	0,501	Dapat dipakai
48	0,835	0,914	0,48	0,439	Dapat dipakai
49	1,12	1,058	0,47	0,497	Dapat dipakai
50	0,945	0,972	0,67	0,651	Dapat dipakai
51	0,514	0,717	0,64	0,459	Dapat dipakai
52	0,611	0,782	0,61	0,477	Dapat dipakai
53	0,521	0,722	0,75	0,541	Dapat dipakai
54	1,269	1,126	0,50	0,563	Dapat dipakai
55	1,072	1,035	0,58	0,601	Dapat dipakai
56	0,688	0,829	0,50	0,415	Dapat dipakai
57	0,747	0,864	0,62	0,536	Dapat dipakai
58	1	1,000	0,56	0,560	Dapat dipakai
59	1,008	1,004	0,58	0,582	Dapat dipakai
60	1,156	1,075	0,59	0,634	Dapat dipakai
61	0,967	0,983	0,62	0,610	Dapat dipakai
62	1,001	1,000	0,62	0,620	Dapat dipakai
63	0,826	0,909	0,57	0,518	Dapat dipakai
64	0,727	0,853	0,6	0,512	Dapat dipakai
65	0,609	0,780	0,68	0,531	Dapat dipakai
66	0,914	0,956	0,68	0,650	Dapat dipakai

67	0,941	0,970	0,67	0,650	Dapat dipakai
68	1,012	1,006	0,49	0,493	Dapat dipakai
69	0,55	0,742	0,67	0,497	Dapat dipakai
70	0,578	0,760	0,62	0,471	Dapat dipakai

Berdasarkan hasil uji coba instrumen perilaku perundungan di dunia maya terhadap 260 mahasiswa di 18 perguruan tinggi yang ada di Indonesia, secara keseluruhan, terdapat 2 mahasiswa dengan kategori perilaku perundungan di dunia maya yang "sangat tinggi", 4 mahasiswa dengan kategori perilaku perundungan di dunia maya yang "tinggi", 34 mahasiswa dengan kategori perilaku perundungan di dunia maya yang "sedang", 82 mahasiswa dengan kategori perilaku perundungan di dunia maya yang "rendah", dan 138 mahasiswa dengan kategori perilaku perundungan di dunia maya sangat yang "sangat rendah". Data tersebut dapat dilihat pada tabel 6.

Tabel 6. Kategorisasi Perilaku Perundungan di Dunia Maya

Kategori Perilaku Perundungan di Dunia Maya	Skor Interval	Jumlah Mahasiswa
Sangat Tinggi	≤ 238 – 280	2
Tinggi	≤ 196 – < 238	4
Sedang	≤ 154 – < 196	34
Rendah	≤ 112 – < 154	82
Sangat Rendah	70 – < 112	138
Total		260

Kemudian apabila dilihat dari setiap aspek, maka dapat dilihat pada tabel 7.

Tabel 7. Kategorisasi Aspek Perilaku Perundungan di Dunia Maya

Aspek	Jumlah Mahasiswa					Jumlah Mahasiswa
	Sangat Tinggi	Tinggi	Sedang	Rendah	Sangat Rendah	
Ketidakseimbangan Kekuatan	2	2	52	98	106	260
Pencemaran Nama Baik	1	4	42	55	158	260
Perilaku Agresif	1	4	19	44	193	260

Berdasarkan hasil kategorisasi, dapat diketahui bahwa pada kategori "rendah", perilaku perundungan di dunia maya yang terjadi hanya sedikit, yang mengindikasikan bahwa sebagian besar interaksi di media sosial cenderung positif. Kategori "sedang" menunjukkan bahwa perilaku perundungan di media sosial dapat di indikasi bahwa ada beberapa individu melakukan tindakan negatif, tetapi tidak dalam skala besar. Sedangkan dalam kategori "tinggi" perilaku perundungan di dunia maya, dapat di indikasi bahwa ada beberapa individu melakukan tindakan negatif, dalam skala cukup besar. Terakhir, kategori "sangat tinggi" menunjukkan adanya perilaku perundungan di dunia maya yang ekstrem, dengan konsekuensi yang dapat merugikan kesehatan mental dan emosional individu. Temuan ini menekankan perlunya lebih banyak perhatian terhadap perilaku perundungan di dunia maya, terutama pada kategori yang menunjukkan adanya perilaku perundungan dunia maya yang sangat tinggi.

Kesimpulan

Terdapat beberapa kesimpulan yakni, peneliti merumuskan 75 item awal berdasarkan tiga aspek perilaku perundungan di dunia maya, yakni: ketidakseimbangan kekuatan, pencemaran nama baik, dan perilaku agresif. Kemudian dilakukannya pemvalidasian isi oleh 6 rater ahli, menghasilkan 43 item valid, 27 item *moderately* valid, dan 5 item yang tidak valid. Instrumen

disusun ulang menjadi 70 item valid dengan nilai 0,67-0,78. Kemudian hasil koefisien reliabilitas *cronbach alpha* sebesar 0,957 dan SEM sebesar 0,099. Uji coba instrumen ini dilakukan pada 260 mahasiswa yang berasal dari 18 perguruan tinggi. Hasil uji coba menunjukkan variasi tingkat perilaku perundungan di dunia maya dengan 2 mahasiswa kategori sangat tinggi, 4 mahasiswa kategori tinggi, 34 mahasiswa kategori sedang, 82 mahasiswa kategori rendah, dan 138 mahasiswa kategori sangat rendah. Hasil tersebut menunjukkan bahwa instrumen perilaku perundungan di dunia maya dapat digunakan, karena alat ukur ini memiliki bukti psikometrik yang baik.

Saran

Bagi peneliti selanjutnya diharapkan melakukan uji coba dengan lebih banyak responden serta jangkauan yang lebih luas dengan melibatkan berbagai perguruan tinggi dari berbagai daerah, termasuk perguruan tinggi di daerah terpencil atau yang memiliki karakteristik sosial dan budaya yang berbeda. Hal ini ditujukan untuk mendapatkan responden yang lebih komprehensif terkait perilaku perundungan di dunia maya. Selain itu, peneliti juga disarankan untuk memperluas jangkauan penelitian ke *platform* media sosial lainnya.

Daftar Pustaka

- Aiken, L. R. (1985). Three coefficients for analyzing the reliability and validity of ratings. *Educational and Psychological Measurement*, 45(1), 131-142. doi:10.1177/0013164485451012
- Anshori, I. F., Hidayatulloh, S., Dewi, A. S., Viargi, R., & Yulyanti, S. (2022). Fenomena cyber bullying dalam kehidupan remaja. *Jurnal Sosial & Abdimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 26-32. doi: 10.51977/jsa.v4i1.670
- Awaliyah, C., Dewi, D. A., & Furnamasari, Y. F. (2021). Media Sosial Mempengaruhi Integrasi Bangsa. *Jurnal Pendidikan Tambusai: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pahlawan*, 5(3), 7868-7874. doi: 10.31004/jptam.v5i3.2259
- Batmaz, H., Türk, N., Kaya, A., & Yıldırım, M. (2022). Cyberbullying and cyber victimization: Examining mediating roles of empathy and resilience. *Current Psychology*, 1-11. doi.org:10.1007/s12144-023-05310-9.
- Chadwick, S. (2014). *Impacts of cyberbullying building social and emotional resilience in schools*. Springer Science & Business Media. doi: 10.1007/978-3-319-04031-8
- Fatwa, A. S., & Baiti, U. N. (2018). Pengaruh media sosial terhadap perilaku cyber bullying pada kalangan remaja. *Cakrawala: Jurnal Humaniora Universitas Bina Sarana Informatika*, 18(2), 256-257.
- Kowalski, R. M., Limber, S. P., & Agatston, P. W. (2008). *Cyber bullying: The new moral frontier*. Blackwell Publishing Ltd. doi: 10.1002/9780470694176
- Mutma, F. S. (2019). Deskripsi pemahaman cyberbullying di media sosial pada mahasiswa. *Jurnal Komunikasi*, 13(2), 165-182. doi: 10.21107/ilkom.v13i2.5928
- Pandie, Mira M., & Ivan T. J. Weismann. (2016). Pengaruh cyberbullying di media sosial terhadap perilaku reaktif sebagai pelaku maupun sebagai korban cyberbullying pada siswa kristen SMP nasional Makassar. *Jurnal Jaffray*, 14(1), 43-62.
- Riswanto, D., & Marsinun, R. (2020). Perilaku cyberbullying remaja di media sosial. *Analitika: Jurnal Magister Psikologi UMA*, 12(2), 98-111. doi: 10.31289/analitika.v12i23704
- Willard, N. E. (2007). *Cyberbullying and cyberthreats: Responding to the challenge of online social aggression, threats, and distress*. Research press.