

# Literasi Media Dengan Perilaku Perundungan Dunia Maya Dalam Penggunaan Media Sosial Pada Remaja

Muhammad Yasin Halimin

Department of Faculty of Social and Political Sciences, University Mulawarman, Indonesia  
Email: m.yasinhilimin@gmail.com

---

## Article Info

### Article history:

Received April 3, 2020  
Revised May 17, 2020  
Accepted June 28, 2020

### Keywords:

cyberbullying behavior  
Media literacy

---

## ABSTRACT

*These reseach purpose to determine the corelation of media literacy with cyberbullying in the use of social media in adolescents at SMK Negeri 16 Samarinda. These researches using quantitative approach. subjects of this research involving 100 students selected using purposive sampling technique. Method data collection used scale of cyberbullying and media literacy scale. The drove data are analyst with analyst correlation experiment with helped by Statistical Package for Social Sciences (SPSS) 22.0 for windows. Results of this research using analyst correlation product moment showing the r value calculated is 0.298 ( $p < 0.05$ ). this value show that there is a low correlation between media literacy and cyberbullying. The Higher media literacy is accordingly higher cyberbullying.*

---

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan literasi media dengan perilaku perundungan dunia maya dalam penggunaan media sosial pada remaja di SMK Negeri 16 Samarinda. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Subjek penelitian ini adalah sebanyak 100 siswa yang dipilih dengan menggunakan teknik *purposive sampling*. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah skala perilaku perundungan dunia maya dan skala literasi media. Data yang terkumpul dianalisis dengan menggunakan uji korelasi *person product moment* bantuan program SPSS 22.0 *for windows*. Hasil penelitian ini menggunakan analisis korelasi *product moment* dengan menunjukkan nilai *r* hitung sebesar 0.298 ( $p < 0,05$ ) dimana angka ini menunjukkan terdapat hubungan yang rendah antara literasi media dan perilaku perundungan dunia maya dengan hasil semakin tinggi literasi media semakin tinggi perilaku perundungan dunia maya.

---

## Kata kunci

Perilaku perundungan dunia maya  
Literasi media

## PENDAHULUAN

Penggunaan media sosial sebagai media komunikasi menjadi faktor tumbuh dan berkembangnya perundungan dunia maya. Perundungan dunia maya pada umumnya dilakukan melalui media situs jejaring sosial seperti *Facebook*, *Twitter*, *Yahoo Messenger*, dan *Line*. Cara pembuliannya pun bermacam-macam, mulai dari pengancaman, menghina, menyebarkan isu-isu palsu, bahkan asusila. Ada juga pelaku yang mencuri atau meng-*hack password* akun e-mail atau situs jejaring sosial milik korban, lalu mengupdate status dengan kata-kata atau gambar-gambar yang tak senonoh. Perundungan dunia maya lebih mudah dilakukan karena pelaku tidak berhadapan langsung dengan si korban. Selain itu, perundungan dunia maya juga lebih sulit untuk diidentifikasi oleh para orang tua dan guru. Sehingga di jaman sekarang ini, hampir semua anak usia sekolah menengah bahkan sekolah dasar sudah memiliki akun jejaring sosial.

Fenomena perilaku perundungan dunia maya yang terjadi korban yang bernama arinda korban perundungan oleh kakak kelasnya sendiri. dia dianiaya, rambutnya digunting jarinya diiris dengan pisau cutter oleh pelaku. Pelaku dibebaskan oleh polisi karena masih dibawah umur sehingga orang tua dari sikorban menuntut keadilan, sedangkan sipelaku masih dengan bangganya tertawa karena sudah membuat korban masuk rumah sakit kejadian ini terjadi di sangtta kutai timur. Masih ada lagi kasus kematian seorang santri di Samarinda, Kalimantan Timur karena ulah temannya korban berusia 13 tahun tewas akibat dianiaya temannya sendiri sumber LIPUTAN 6.

Berdasarkan fenomena di atas peneliti melakukan wawancara awal untuk menggali fenomena yang ada. berdasarkan

hasil wawancara awal yang dilakukan peneliti didapatkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru BK pada tanggal 5 november 2018 berdasarkan hasil wawancara dengan guru BK tersebut guru BK menuturkan bahwa perilaku perundungan dunia maya yang dilakukan hanya sekedar untuk bahan bercanda tetapi ada siswa yang tidak terima ketika di perundung dan terjadi beberapa kasus kekerasan fisik maupun verbal yang terjadi karena penggunaan media sosial yang tidak seharusnya seperti mengejek nama orang tua, memposting aib teman di status *Facebook*, memposting foto aib temannya di *Instagram* yang mengakibatkan kemarahan korban yang mengakibatkan pada kekerasan fisik maupun verbal. Kekerasan fisik yg dilakukan adalah dengan mendorong, memukul dan ketika ingin berkelahi teman-teman lain langsung meleraikan akan tetapi jika terjadi perkelahian diluar sekolah bukan tanggung jawab dari pihak sekolah.

Perundungan dunia maya paling sering menimpa pada anak-anak dan remaja. hal itu terjadi karena mereka belum memiliki kematangan mental dalam mengontrol emosi diri. Masa remaja adalah masa yang paling menarik dan menantang untuk melakukan hal-hal baru. Remaja kerap melakukan hal-hal yang beresiko tinggi, baik *online* maupun *offline*.

Hasil ini dapat dibuktikan dengan hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan beberapa siswa untuk memperkuat fenomena perilaku perundungan yang terjadi di SMK Negeri 16 Samarinda. Peneliti melakukan wawancara terhadap siswa yang dilakukan pada tanggal 5 November 2018 dengan siswa berinisial FS, ia mendapatkan perundungan dari teman lain sehingga ada rasa ingin membalas teman yang ia anggap lemah dan ia menyatakan bahwa tidak peduli dengan teman yang terpenting dapat melakukan perundungan, tidak ada

rasa kasihan dan tidak mau meminta maaf sehingga tidak takut dengan hukuman yang akan diberikan oleh pihak sekolah.

Dampak dari perundungan dunia maya bisa lebih serius dari tindak perundungan tradisional. Hal itu disebabkan karena pada perundungan dunia maya memberikan kesempatan bagi banyak orang untuk dapat melakukannya (baik orang yang dikenal maupun tidak dikenal), dan sulitnya untuk mengontrol pelaku tindak kejahatan. Sehingga sebagai orang tua harus bisa mengawasi anak-anaknya dalam menggunakan media sosial jika tidak ada pengawasan dari orang tua maka anak-anak akan menjadi semenah-menah dalam menggunakan media sosial sehingga pentingnya literasi media untuk mengontrol anak-anak dalam menggunakan media sosial.

Perundungan melalui media sosial menjadi permasalahan yang sulit dikendalikan oleh orang tua dan guru, karena pelakunya yang tidak nampak. Dampak dari perundungan dunia maya bisa lebih serius dari tindak perundungan tradisional. Hal itu disebabkan karena pada perundungan dunia maya memberikan kesempatan bagi banyak orang untuk dapat melakukannya (baik orang yang dikenal maupun tidak dikenal), dan sulitnya untuk mengontrol pelaku tindak kejahatan. Sehingga sebagai orang tua harus bisa mengawasi anak-anaknya dalam menggunakan media sosial jika tidak ada pengawasan dari orang tua maka anak-anak akan menjadi semenah-menah dalam menggunakan media sosial sehingga pentingnya literasi media untuk mengontrol anak-anak dalam menggunakan media sosial.

Literasi media sangat berguna untuk menghadapi berbagai informasi yang ada dalam media baru seperti media sosial. Karakteristik media sosial dapat menghubungkan serta menyebarkan

informasi diberbagai wilayah dunia tanpa mengenal ruang dan waktu, sebagaimana yang telah diulas oleh Richard Hunter dalam Nasrullah (2015) dengan *world without secret* bahwa kehadiran media baru (*new media/cybermedia*) seperti media sosial menjadikan informasi sebagai sesuatu yang mudah dicari dan terbuka.

Literasi media berkembang seiring dengan perkembangan teknologi media, yang mana pada awalnya konsep literasi media hanya merujuk pada kemampuan mengakses media dan menanggapi pesan media secara kritis untuk meningkatkan kontrol individu terhadap media yang digunakan (Baran & Dennis dalam Tamburaka, 2013), namun seiring dengan adanya perubahan dari media lama ke media baru memunculkan konsep *New Media Literacy* atau lebih dikenal dengan literasi media baru.

Literasi media baru merupakan kemampuan yang tidak hanya menekankan pada kemampuan mengakses media dan menghadapi pesan media secara kritis melainkan juga kemampuan individu terlibat secara kritis dan kreatif dalam dunia media seperti melakukan partisipasi serta produksi suatu konten media sendiri. Berdasarkan wawancara tentang literasi media dengan subjek PA pada hari sabtu 16 September 2017 subjek PA mengatakan tidak ingin percaya dengan berita-berita yang ada di media karena subjek ia harus mencari kebenarannya terlebih dahulu ketika hanya untuk melihat atau mendengar secara sepihak menurut ia masih ada yang tidak sesuai, karena berita-berita yang ada di media tidak semuanya benar ada berita-berita *hoax* yang banyak bermunculan dikarenakan orang-orang yang tidak bertanggung jawab.

Berbeda dengan subjek ke dua dengan wawancara yang dilakukan pada hari minggu 17 September 2017 ia mengatakan, ada beberapa yang ia percaya

dengan isi-isi berita yang ada di media karena masih terdapat kebenaran yang dibicarakan tidak semua yang di tampilkan di media semuanya tidak benar pasti ada terdapat berita yang benar menurut ia.

Berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan jenis penelitian kuantitatif, adapun penelitian yang dilakukan berjudul “Hubungan Literasi Media dengan Perilaku Perundungan Dunia Maya dalam Pengguna Media Sosial pada Remaja SMK Negeri 16 Samarinda.

## METODE PENELITIAN

### Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis rancangan penelitian statistik deskriptif. Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi (Sugiyono, 2016).

### Subjek Penelitian

Subjek pada penelitian ini adalah remaja usia 13-17 tahun yang merupakan siswa kelas X dan XI Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 16 Samarinda

### Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala. Penelitian ini menggunakan dua macam skala yang meliputi skala perilaku perundungan dunia maya dan literasi

media. Kedua skala ini menggunakan penilaian dengan empat alternatif jawaban, SS (sangat sesuai), S (sesuai), TS (tidak sesuai) dan STS (sangat tidak sesuai). Skor setiap butir pernyataan berkisar dari 1 sampai 4. Pemberian skor untuk setiap pernyataan *favorabel* adalah 4 untuk pilihan jawaban SS (sangat sesuai), 3 untuk S (sesuai), 2 untuk TS (tidak sesuai) dan 1 untuk STS (sangat tidak sesuai). Bobot yang diberikan untuk aitem *unfavorable* 1 pilihan jawaban sangat sesuai (SS), 2 untuk pilihan jawaban sesuai (S), 3 untuk pilihan jawaban tidak sesuai (TS) dan 4 untuk pilihan jawaban sangat tidak sesuai (STS).

### Teknik Analisis Data

Analisis data yang dilakukan untuk pengolahan data penelitian adalah dengan menggunakan analisis uji korelasi teknik analisis digunakan untuk mencari hubungan antara dua variabel untuk mengetahui seberapa besar hubungan dan kemampuan variabel bebas (literasi media) terhadap variabel terikat (perilaku perundungan dunia maya). Sebelum dilakukan analisis data, terlebih dahulu dilakukan uji asumsi yang meliputi normalitas sebaran linearitas hubungan antara variabel bebas dan variabel tergantung. Keseluruhan teknik analisa data menggunakan SPSS versi 22.0 for windows

## HASIL PENELITIAN

### Karakteristik Subjek Penelitian

Karakteristik subjek penelitian dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 1. Karakteristik Subjek Berdasarkan Usia**

No	Umur	Jumlah	Persentase (%)
1	14 tahun	14	19
2	15 tahun	73	65
3	16 tahun	13	16
Jumlah		100	100

Berdasarkan tabel 1 tersebut dapat diketahui bahwa subjek penelitian di SMK Negeri 16 yaitu siswa dengan usia 14 tahun

berjumlah 14 orang (19 persen), usia 15 tahun berjumlah 73 orang (65 persen), usia 16 tahun berjumlah 13 orang (16 persen).

**Tabel 2. Karakteristik Subjek Berdasarkan Jenis Kelamin**

No	Jenis Kelamin	Jumlah	Persentase (%)
1	Laki-laki	44	40
2	Perempuan	56	60
	Jumlah	100	100

Berdasarkan tabel 2 tersebut dapat diketahui bahwa subjek penelitian di SMK Negeri 16 yaitu siswa dengan jenis kelamin

laki-laki berjumlah 44 orang (40 persen) dan siswa dengan jenis kelamin perempuan berjumlah 56 orang (60 persen).

### Uji Deskriptif

Berikut mean empirik dan mean hipotesis penelitian ini.

**Tabel 3. Mean Empiris dan Mean Hipotesis**

Variabel	Mean Empirik	SD Empirik	Mean Hipotetik	SD Hipotetik	Status
Perilaku perundungan dunia maya	91.63	9.391	77	15	Tinggi
Literasi media	69.30	6.242	67	15	Tinggi

Pada tabel 3 diketahui gambaran sebaran data pada subjek penelitian didapatkan hasil mean empirik 91.63 lebih tinggi dari mean hipotetik 77 dengan kategori tinggi. Hal ini membuktikan bahwa

subjek berada pada kategori perilaku perundungan dunia maya yang tinggi. Adapun sebaran frekuensi data untuk skala tersebut sebagai berikut:

**Tabel 4. Kategorisasi Skor Skala Perilaku Perundungan Dunia Maya**

Interval Kecenderungan	Skor	Kategori	F	Persentase
$X \geq M + 1.5 SD$	$\geq 106$	Sangat Tinggi	7	7
$M + 0.5 SD < X < M + 1.5 SD$	90-105	Tinggi	51	51
$M - 0.5 SD < X < M + 0.5 SD$	74-89	Sedang	39	39
$M - 1.5 SD < X < M - 0.5 SD$	58-73	Rendah	3	3
$X \leq M - 1.5 SD$	$\leq 58$	Sangat Rendah	0	0

Berdasarkan kategorisasi pada tabel 4, diketahui bahwa siswa SMK Negeri 16 samarinda memiliki perilaku perundungan dunia maya yang tinggi hal ini ditunjukkan

dengan 51% siswa SMK Negeri 16 Samarinda memiliki skor perilaku perundungan dunia maya dalam kategori tinggi.

**Tabel 5. Kategorisasi Skor Literasi Media**

Interval Kecenderungan	Skor	Kategori	F	Persentase
$X \geq M + 1.5 SD$	$\geq 97$	Sangat Tinggi	0	0
$M + 0.5 SD < X < M + 1.5 SD$	82-96	Tinggi	3	3
$M - 0.5 SD < X < M + 0.5 SD$	67-81	Sedang	62	62
$M - 1.5 SD < X < M - 0.5 SD$	52-66	Rendah	35	35
$X \leq M - 1.5 SD$	$\leq 52$	Sangat Rendah	0	0

Berdasarkan kategorisasi pada tabel 5, diketahui bahwa siswa SMK Negeri 16

Samarinda lebih banyak pada kategori sedang yaitu sebanyak 62%.

### Uji Asumsi

#### Uji Normalitas

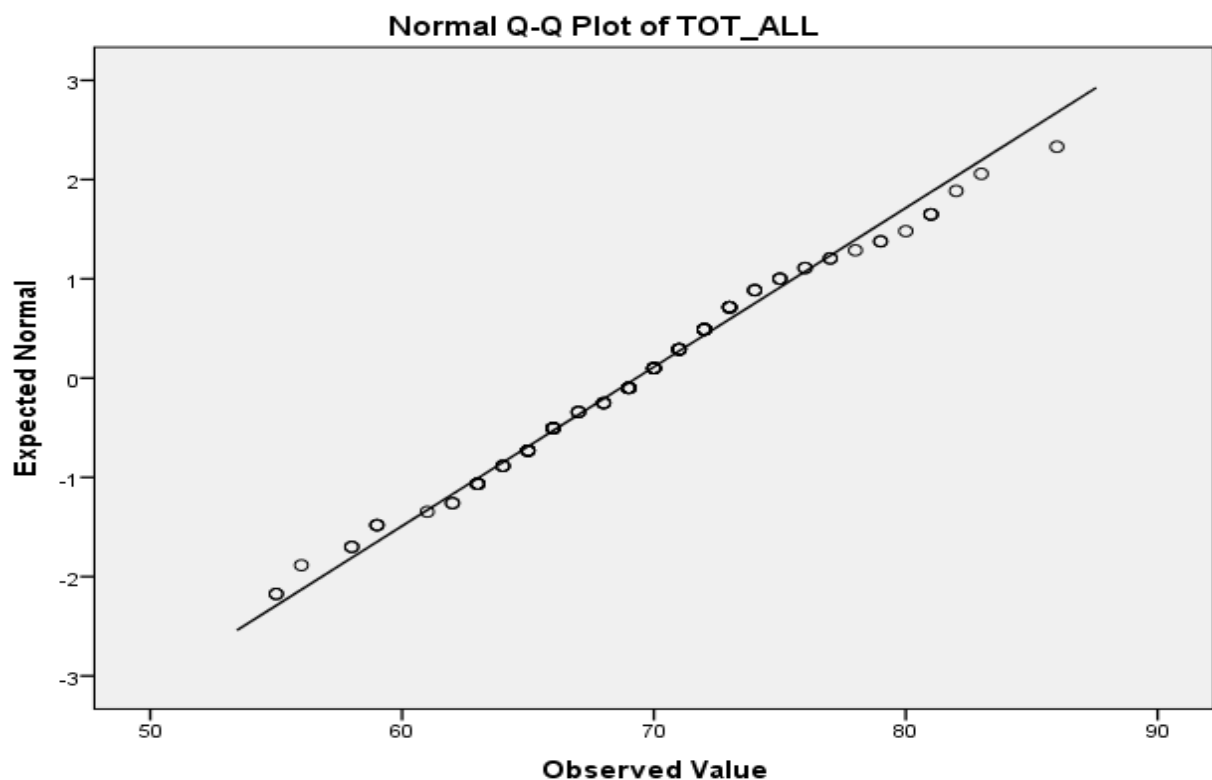
Adapun kaidah yang digunakan dalam uji normalitas adalah jika  $p > 0.05$  maka sebaran datanya normal, sebaliknya jika  $p <$

$0.05$  maka sebaran datanya tidak normal. Hasil uji normalitas dapat dilihat pada tabel berikut ini:

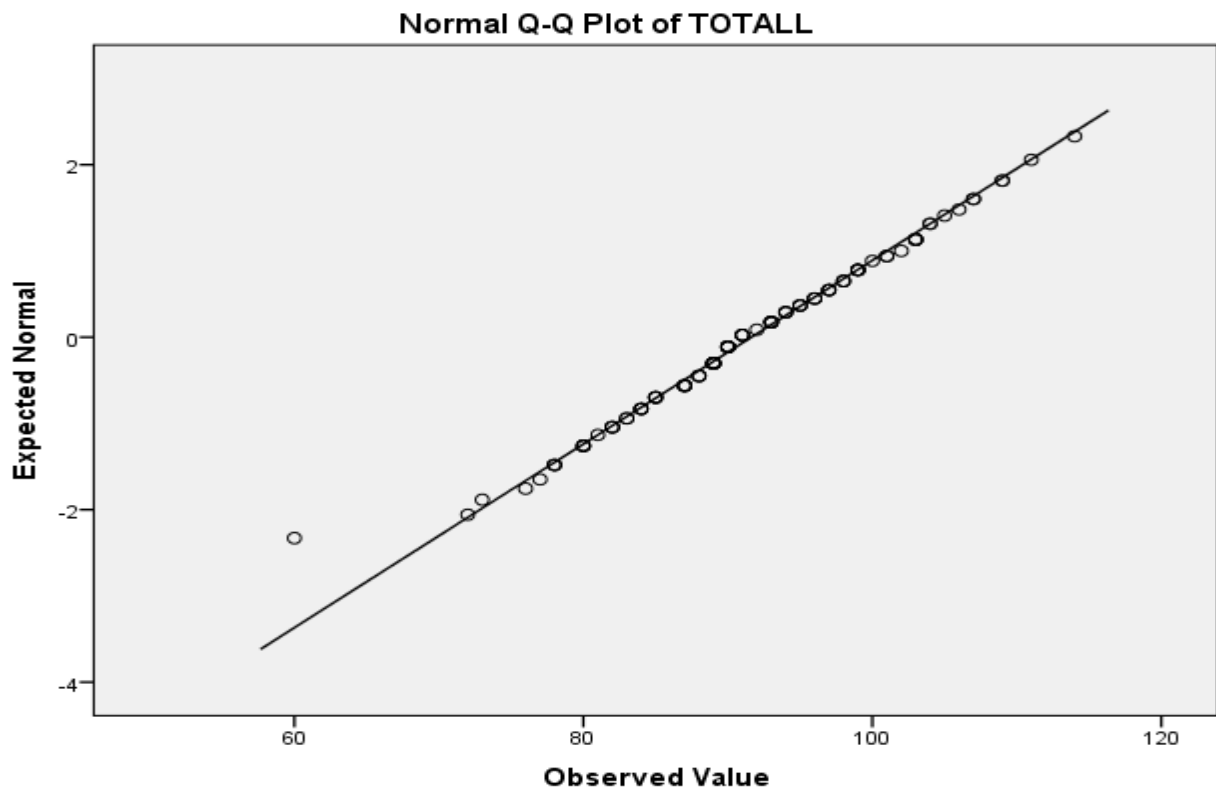
**Tabel 6. Hasil Uji Normalitas**

Variabel	Kolmogorov Smirnov	P	Keterangan
Perilaku Perundungan Dunia maya	0.077	0.156	Normal
Literasi Media	0.059	0.200	Normal

### Q-Q Plot



**Gambar 1. Q-Q Plot Perundungan Dunia Maya**



Gambar 2.Q-Q Plot Literasi Media

Berdasarkan tabel 6 di atas maka dapat disimpulkan bahwa:

- 1) Hasil uji asumsi normalitas sebaran terhadap variabel perundungan dunia maya menghasilkan nilai  $Z = 0.077$  dan  $p = 0.156$ . Hasil uji normalitas berdasarkan kaidah menunjukkan bahwa sebaran data adalah normal.
- 2) Hasil uji asumsi normalitas sebaran terhadap variabel kenakalan remaja menghasilkan nilai  $Z = 0.059$  dan  $p =$

0.200. Hasil uji normalitas berdasarkan kaidah menunjukkan bahwa sebaran data normal.

**Uji Linieritas**

Adapun kaidah yang digunakan dalam uji linearitas hubungan adalah bila nilai linearity  $p < 0.005$  maka hubungan dinyatakan tidak linear atau bila nilai *deviant for linearity*  $p > 0.05$  maka dinyatakan linier.

Tabel 7. Hasil Uji Linieritas Hubungan

Variabel	F Hitung	F Tabel	P	Ket
Perilaku Perundungan Dunia maya – Literasi Media	1.274	1.65	0.209	Linier

Berdasarkan tabel 7, didapatkan hasil nilai *deviant from Linierity*  $P$  sebesar 0.209 ( $p < 0.05$ ) dan  $F$  hitung sebesar  $1.274 < F$  tabel 1,65 hal ini menunjukkan hubungan antara perilaku perundungan dunia maya dengan literasi media dinyatakan linier.

**Uji Hipotesis**

**Uji Analisis Korelasi Product Moment**

Uji korelasi dilakukan untuk melihat ada tidaknya hubungan antara dua variabel serta seberapa kuat tingkat hubungan yang ada. Uji korelasi yang digunakan oleh peneliti adalah *Pearson Product Moment*.

Kaidah yang digunakan yaitu r hitung < rtabel maka soal terdapat hubungan dan sebaliknya. Jika sig < 0.05 maka terdapat

korelasi, jika sig > 0.05 maka tidak terdapat korelasi.

**Tabel 8. Korelasi Product Moment**

Variabel	r hitung	P(sig)
Perilaku Perundungan Dunia Maya- Literasi Media	0.298	0.003

Berdasarkan tabel 8, maka dapat diketahui bahwa nilai korelasi *product moment* didapatkan r hitung sebesar 0.298, dan P(sig) sebesar 0.003 pengujian korelasi *product moment* menunjukkan terdapat hubungan antara

perilaku perundungan dunia maya dengan literasi media.

#### Uji Analisis Korelasi Parsial

Berikut tabel hasil uji analisis korelasi parsial:

**Tabel 9. Hasil Uji Analisis Korelasi Parsial Dengan Aspek Pengulangan (Y<sub>1</sub>)**

Aspek	r Hitung	r Tabel	P
kemampuan menggunakan media secara teknik(X <sub>1</sub> )	3.003	0.195	0.003
kemampuan menggunakan media secara Kognitif (X <sub>2</sub> )	-0.323	0.195	0.747
kemampuan bersosialisasi (X <sub>3</sub> )	-0.187	0.195	0.852

Pada tabel 9, didapatkan hasil bahwa aspek kemampuan menggunakan media secara teknik berhubungan dengan aspek

pengulangan sedangkan aspek lain tidak berhubungan dengan aspek pengulangan.

**Tabel 10. Hasil Uji Analisis Korelasi Parsial Dengan Aspek Ketidakseimbangan Kekuatan(Y<sub>2</sub>)**

Aspek	r Hitung	r Tabel	P
kemampuan menggunakan media secara teknik (X <sub>1</sub> )	0.706	0.195	0.482
kemampuan menggunakan media secara kognitif (X <sub>2</sub> )	1.794	0.195	0.076
Kemampuan bersosialisasi (X <sub>3</sub> )	1.178	0.195	0.242

Pada tabel 10, berdasarkan tabel didapatkan hasil bahwa ketiga aspek dari literasi media tidak ada yang berhubungan

dengan aspek ketidak seimbangan kekuatan dari perilaku perundungan dunia maya.

**Tabel 11. Hasil Uji Analisis Korelasi Parsial Dengan Aspek Kesengajaan (Y<sub>3</sub>)**

Aspek	r Hitung	r Tabel	P
Kemampuan menggunakan media secara teknik (X <sub>1</sub> )	1.908	0.195	0.59
Kemampuan menggunakan media secara kognitif (X <sub>2</sub> )	1.1457	0.195	0.148
Kemampuan bersosialisasi (X <sub>3</sub> )	1.308	0.195	0.194

Pada tabel 11, didapatkan hasil bahwa ketiga aspek dari literasi media tidak ada yang berhubungan dengan aspek

kesengajaan dari perilaku perundungan dunia maya.

**Tabel 12. Hasil Uji Analisis Korelasi Parsial Dengan Aspek agresi (Y<sub>4</sub>)**

Aspek	r Hitung	r Tabel	P
kemampuan menggunakan media secara teknik (X <sub>1</sub> )	1.410	0.195	0.162
kemampuan menggunakan media secara kognitif (X <sub>2</sub> )	1.756	0.195	0.082
Kemampuan bersosialisasi (X <sub>3</sub> )	0.466	0.195	0.642



Pada tabel 12 di atas didapatkan hasil bahwa ketiga aspek dari literasi media tidak ada yang berhubungan dengan aspek agresi dari perilaku perundungan dunia maya.

## PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan literasi media dengan perilaku perundungan dunia maya pada remaja SMKN 16 Samarinda. Berdasarkan hasil penelitian diketahui terdapat 56% subjek berjenis kelamin perempuan dan 44% berjenis kelamin laki-laki. Subjek pada penelitian ini sebagian besar berusia 15 tahun (73%).

Hasil uji hipotesis korelasi *Pearson Product Moment* antara literasi media dan perundungan dunia maya adalah 0.289 yang tergolong dalam korelasi rendah dimana angka ini menunjukkan tidak adanya korelasi atau tidak adanya hubungan antara perilaku perundungan dunia maya dengan literasi media.

Perilaku perundungan dunia maya lebih mudah dilakukan karena pelaku tidak berhadapan langsung dengan si korban. Selain itu, perundungan juga lebih sulit untuk diidentifikasi oleh para orang tua dan guru. Apalagi di jaman sekarang ini, hampir semua anak usia sekolah menengah bahkan sekolah dasar sudah memiliki akun jejaring sosial. Perundungan dunia maya paling sering menimpa anak-anak dan remaja. hal itu terjadi karena mereka belum memiliki kematangan mental dalam mengontrol emosi diri.

Aspek kemampuan menggunakan media secara kognitif dan kemampuan bersosialisasi pada literasi media dengan aspek pengulangan pada perundungan dunia maya yang didapatkan dari uji parsial bahwa tidak ada hubungan karena dalam hal ini berbeda pandangan anatra kedua aspek tersebut. Sama halnya dengan aspek yang lain antara satu aspek dengan aspek

yang lain tidak berhubungan seperti aspek ketidakseimbangan kekuatan, kesengajaan dan agresif tidak berhubungan dengan aspek literasi media karena dalam literasi media dijelaskan bahwa dalam menggunakan media sosial mampu dan memahami konten media, memahami instrument media, memahami arti dari pengetahuan media, memiliki kemampuan untuk berkomunikasi dan membangun relasi di media sosial dan memiliki kemampuan berpartisipasi dengan baik di media sosial.

Berdasarkan hasil uji korelasi parsial dari beberapa aspek terdapat satu aspek yang memiliki hubungan yaitu aspek kemampuan dalam menggunakan media secara teknik memiliki hubungan yang signifikan terhadap pengulangan perilaku perundungan dunia maya. Hubungan yang signifikan dari kedua aspek tersebut dapat dilihat dari hasil nilai *r* yang memiliki nilai lebih besar dari nilai aspek yang lain. Pengulangan merupakan kriteria utama dalam perundungan Hinduja dan Patchin (dalam Langos, 2012).

Literasi media menekankan dalam mengakses media sosial tidak harus sembarangan dan mampu untuk menanggapi pesan-pesan dengan positif dan remaja harus dapat menggunakan dan memanfaatkan media sosial sesuai kebutuhan yang mana pemanfaatan media sosial saat ini lebih digunakan untuk berkomunikasi serta saling melempar komentar yang baik pada postingan di media sosial dengan tidak saling mengejek, menjelek-jelekan, membuli, bertengkar, mengelurkan kata-kata yang kasar karna perilaku tersebut akan menimbulkan perilaku perundungan dunia maya.

Hasil uji deskriptif kategorisasi, literasi media berada pada kategori sedang dengan frekuensi 62%. Devito (2008) menyatakan bahwa literasi media sebagai kemampuan untuk memahami, menganalisis, dan

memproduksi pesan-pesan komunikasi massa (televi, film, musik, radio, *billboards*, periklanan, *publicrelations*, surat kabar dan majalah, buku, *website* dan *blog*, *newsgroup* dan *chatrooms*).

Literasi media merupakan sebuah bentuk pemberdayaan (*empowerment*), karena dapat membantu untuk menggunakan media dengan lebih cerdas; dapat memahami, menganalisis, dan mengevaluasi pesan-pesan media lebih efektif dan mempengaruhi pesan-pesan yang akan disampaikan oleh media serta menciptakan pesan-pesan yang dimediasi oleh kita sendiri. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan subjek dalam memahami, menganalisa dan memproduksi pesan-pesan komunikasi dalam media masa khususnya media sosial masih rendah.

Hasil uji deskriptif kategorisasi nilai perundungan dunia maya berada pada kategorisasi tinggi dengan frekuensi sebanyak 55%. Perilaku perundungan dunia maya adalah setiap perilaku yang dilakukan melalui media elektronik atau digital oleh individu atau kelompok secara berulang kali mengkomunikasikan pesan bermusuhan atau agresif yang dimaksud untuk menimbulkan bahaya atau ketidaknyamanan pada orang lain (Tokunaga, 2010).

Perundungan dunia maya merupakan masalah yang umum terjadi di kalangan para remaja dalam era globalisasi saat ini. Perilaku perundungan dunia maya para remaja disebabkan oleh beberapa faktor perundungan tradisional, Peristiwa perundungan di dunia nyata memiliki pengaruh yang besar pada kecenderungan individu untuk menjadi pelaku perundungan.

Adapun dalam Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan, keterbatasan dalam penelitian ini adalah penelitian ini hanya berfokus pada remaja dan keterbatasan waktu yang diberikan oleh

pihak sekolah, serta tidak dapat melakukan penelitian secara keseluruhan terhadap siswa SMK Negeri 16 Samarinda, hal ini karena jadwal penelitian tidak dapat disesuaikan dengan jadwal pembelajaran di sekolah dan hanya kelas X saja yang digunakan untuk penelitian dikarenakan untuk kelas XIII diliburkan oleh pihak sekolah dan kelas XII melaksanakan PSG. Keterbatasan penelitian selanjutnya terdapat pada skala yang membuat banyak aspek yang tidak berhubungan antara aspek satu dengan aspek yang lain dikarenakan dalam jawaban skala yang seharusnya menggunakan jawaban sesuai seperti yang ada di bab 3 tetapi di skala menggunakan jawaban setuju.

## SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka penelitian ini disimpulkan tidak ada hubungan antara literasi media dan perilaku perundungan dunia maya.

### Saran

1. Bagi Subjek Penelitian
  - a. Sebaiknya siswa diharapkan dalam menggunakan media sosial dapat memilih konten yang bersifat positif agar terhindar dari perilaku perundungan dunia maya.
  - b. Diharapkan untuk siswa dapat memahami instrumen yang ada di media dan mampu mengoprasikan media sehingga tidak menyalahgunakan media sosial.
2. Bagi Sekolah
  - a. Diharapkan dapat memberikan pemahaman siswa-siswinya terhadap dampak buruk dari perilaku perundungan dunia maya dan mengajarkan pentingnya literasi media.

- b. Diharapkan dapat memanfaatkan pentingnya literasi media dan mengedukasi siswa untuk tidak melakukan perilaku perundungan dunia maya di media sosial.
3. Bagi Peneliti Selanjutnya  
Peneliti selanjutnya yang ingin melakukan penelitian diharapkan dapat menggunakan semua umur sehingga tidak berfokus pada remaja saja dan harus dapat menggunakan waktu yang lebih maksimal untuk mendapatkan hasil penelitian yang lebih baik dari peneliti sebelumnya. Peneliti selanjutnya dapat menambah variabel pendukung lainnya dan lebih tepat dalam menentukan pilihan jawaban skala.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Asdani, K. & Community, S. (2010). *Efektif Blogging dengan Aplikasi Facebook*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. (2014). *Profil Pengguna Internet Indonesia 2014: PUSKAKOM*.
- Ali, M., & Asrori, M. (2012). *Psikologi Remaja; Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Arikunto, S. (2006). *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Bumi Aksara
- \_\_\_\_\_. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Azwar, S. (2000). *Reliabilitas dan Validitas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- \_\_\_\_\_. (2004). *Penyusunan Skala Psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- \_\_\_\_\_. (2016). *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Bagaskara, M. (2019). Hubungan Antara Konformitas Dengan Perilaku Cyberbullying Siswa Sekolah Menengah Atas Di Samarinda Sebrang. *Jurnal Psikoborneo*, Vol 7. No 2
- Baran, S. J. (2010). *Teori Komunikasi Massa Dasar, Pergolakan, dan Masa Depan*. Jakarta: Salemba Humanik.
- Brewer, G., & Kerslake, J. (2015). *Cyberbullying, self esteem, empathy andloneliness*. UK. Computers in Human Behavior, University of Central Lancashire.
- Cole, L. (1963). *Psychology of Adolescence*. New York: Binch Art and Company. Inc.
- Dasgupta, (2010). *Social Capital A multifaseted Perspective*. Washibgton DC: The World Bank
- Devito, (2008). *Essentials of Human Communication*. Boston, USA: Pearson Education, Inc.
- Denis, M. (2011). *Teori Komunikasi Massa*. Jakarta: Erlangga.
- Dracic, S. (2009). Bullying and peer victimization. *Materia Socio-Medica*, Vol 21. No 4
- Eadie, W. F. (2009). *Twenty Firsst Century Communication*. San Diego University USA. SAGE Publishing.
- Hasanuddin, (2011). *Anxieties / Desires*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Hadi, S. (2006). *Methodology Research*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Hair, J.R. (2010). *Multivariate Data Analysis*. United States: Pearson
- Hinduja, & Patchin. (2013). Social influences on cyberbullying behavior among middle and high school students. *Journal Youth Adolescence*, Vol. 80. No 12
- Kowalski, R. M., Limber, S. P. & Agatston, P. W. (2012). *Cyberbullying: Bullying in The Digital Age*. Second Edition. Willy-Blackwill
- Langos, C. (2012). Cyberbullying: The Challenge to Define. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, Vol 15. No 6

- Lattimore, dkk. (2010). *Public Relations: Profesi dan Praktis*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Moleong, L. J. (2007). *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Penerbit PT Remaja Rosdakarya
- Myers, D.G. (2002). *Psikologi Sosial*. (Terjemahan: Mursalin, Dinastuti). Jakarta: Erlangga
- Nasrullah, R. (2015). *Media Sosial: Perspektif Komunikasi, Budaya, dan Siosioteknologi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Notoatmodjo, S. (2007). *Kesehatan Masyarakat Ilmu dan Seni*. Jakarta: Rineka cipta.
- Notar, C. E., Padget, S., Roden, J. (2013). Cyberbullying: A Review of the Literature. *Universal Journal of Educational Research*, Vol 1. No 3.
- Olweus, D. (2007). *Olweus bullying questionnaire: Standard school report*. North America: Hazelden.
- Pinchot, J.L., & Poullet, K.L. (2013). *Social Network: Friend or Foe? A Study of Cyberbullying at a University Campus*. *Issues in Information Systems* Vol 14. No 2.
- Pratiwi, M. D. (2011). Faktor-faktor yang Mempengaruhi Cyberbullying pada Remaja. Seminar dan Workshop APSIFOR Indonesia.
- Reksoatmodjo, T. N. (2009). *Statistika untuk Penelitian dan Pendidikan*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Riebel, J., Jager, R.S. & Fischer, U.C. (2009). Cyberbullying in Germany an Exploration Prevalence, Overlapping with Real Life Bullying and Coping Strategies. *Psychology Science Quarterly*, Vol 51. No. 3.
- Sarwono, S. W. (2009). *Psikologi Sosial*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Santrock (2003). *Perkembangan Remaja*. Edisi Keenam. Jakarta: Erlangga.
- Santoso, S. 2012. *Statistik Parametrik*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Umum.
- \_\_\_\_\_.(2015). *SPSS 20: Pengolah Data Statistik di Era Informasi*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Sejiwa, (2008). *Bullying: Mengatasi kekerasan di sekolah dan lingkungan sekitar anak*. Jakarta: PT Grasindo.
- Smith, P.K. (2008). Cyber bullying: It's nature and impact and secondary school pupils. *Journal of Child Psychology and Psychiatry*, Vol 49. No 4.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kombinasi*. Bandung: Alfabeta.
- Sonia, Livingstone. (2008). *Handbook of New Media: Social Shaping and Social Consequences of ICTs*. London: Sage Publications Ltd.
- Tamburaka, A. (2013). *Literasi Media: Cerdas Bermedia Khalayak Media Massa*. Jakarta: Rajawali Press.
- Tokunaga, R. S. (2010). *Following you home from school: A critical review and synthesis of research on cyberbullying victimization*. *Computers in Human Behavior*.
- Winarno, B. (2014). *Kebijakan Publik Teori, Proses dan Studi Kasus*, Cetakan Kedua, CAPS, Yogyakarta.
- Willard, N. (2005). *Cyberbullying and Cyberthreats*. Washington: U.S Department of Education.
- Ybarra, M.L. & K.J. Mitchell (2004). Online Aggressor/Targets, Aggressors, and Targets: A Comparison of Associated Youth Characteristics. *Journal of Child Psychology and Psychiatry*, Vol 11. No. 3.
- Zuhra, U & Sari, K. (2017). *Hubungan Kontrol Sosial Sekolah dengan Perilaku Cyberbullying pada Siswa-Siswi Sekolah Menengah Atas Negeri di Kota Banda Aceh*. *Vola*. 2. No. 2.