

GAMBARAN PERILAKU *CYBER AGGRESSION* PADA SISWA

SKRIPSI

Disusun untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh

**VINNY MAULIDYA
NIM. 21006095**

**DEPARTEMEN BIMBINGAN DAN KONSELING
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2026**

PERSETUJUAN SKRIPSI

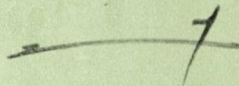
Gambaran Perilaku *Cyber Aggression* pada Siswa

Nama : Vinny Maulidya
NIM : 21006095
Departemen/Prodi : Bimbingan dan Konseling
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 07 November 2025

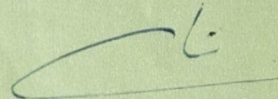
Disetujui Oleh

Kepala Departemen



Dr. Zadrian Ardi, M.Pd., Kons.
NIP.199006012015042001

Pembimbing Akademik



Prof. Ifdil, S.HI., S.Pd., M.Pd., Ph.D., Kons.
NIP. 198112112009121002

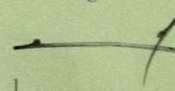
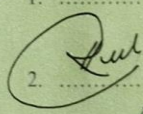
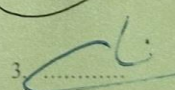
PENGESAHAN TIM VALIDATOR

Dinyatakan Lulus Setelah Menerbitkan Naskah Artikel Ilmiah pada
Jurnal Ilmiah Terakreditasi/Bereputasi dan Divalidasi sesuai Ketentuan
Peraturan Rektor Nomor 05 Tahun 2024 tentang Pelaksanaan Tugas Akhir
Mahasiswa Universitas Negeri Padang

Judul : Gambaran Perilaku *Cyber Aggression* pada Siswa
Jurnal Artikel Ilmiah : Tingkat *Cyber Aggression* pada Siswa Sekolah
Menengah Pertama (SMP)
Jurnal Ilmiah : Sinta 3
Nama : Vinny Maulidya
NIM : 21006095
Departemen/Prodi : Bimbingan dan Konseling
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 07 November 2025

Tim Validator

No	Nama	Jabatan	Tanda Tangan
1.	Dr. Zadian Adri, M.Pd., Kons.	Kepala Departemen	1. 
2.	Dr. Rezki Hariko, M.Pd., Kons	Kepala Laboratorium	2. 
3.	Prof. Ifdil, S.HI., S.Pd., M.Pd., Ph.D., Kons.	Pembimbing	3. 

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

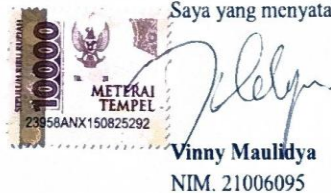
Nama : Vinny Maulidya
NIM/BP : 21006095
Departemen/Prodi : Bimbingan dan Konseling
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Judul : Gambaran Perilaku *Cyber Aggression* Pada Siswa.

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi dengan judul “Gambaran Perilaku *Cyber Aggression* pada Siswa” ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko/sanksi apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Dengan demikian, pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan.

Padang, 23 Februari 2026

Saya yang menyatakan,


Vinny Maulidya
NIM. 21006095

UCAPAN TERIMA KASIH

Bismillahirrahmanirrahiim, Allahumma shalli 'ala muhammad, wa 'ala ali muhammad. Segala puji dan syukur peneliti ucapkan kepada Allah SWT, yang telah memberikan rahmat, kesehatan dan nikmat kepada peneliti sehingga memudahkan segala bentuk urusan dan memberikan kelancaran dalam menyelesaikan tugas akhir dengan tepat waktu. Dalam penyusunan skripsi ini peneliti mendapatkan banyak bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung, sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Oleh karena itu peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Ifdil, S.HI., S.Pd., M.Pd., Ph.D., Kons selaku dosen pembimbing yang telah banyak membantu dan meluangkan waktu, tenaga, pikiran dan kesabaran serta memberikan arahan, ilmu, masukan dan motivasi yang sangat berarti bagi peneliti sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.
2. Dr. Dina Sukma, S. Psi., S. Pd., M. Pd., Kons dan Ibu Dr. Frischa Meivilona Yendi, S. Pd., M. Pd., Kons., selaku tim kontributor yang telah meluangkan waktu, memberi arahan, masukan dan saran yang membangun yang membantu peneliti untuk meningkatkan kualitas skripsi ini.
3. Bapak Dr. Zadrian Ardi, S.Pd., M.Pd., Kons selaku Kepala Departemen BK Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
4. Bapak dan Ibu dosen Departemen Bimbingan dan Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang yang telah memberikan ilmu pengetahuan yang sangat bermanfaat bagi peneliti selama peneliti menempuh jenjang Pendidikan.

5. Bapak Ramadi selaku staf Tata Usaha Departemen Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang yang telah membantu dalam administrasi demi kelancaran proses penyelesaian skripsi ini.
6. Teristimewa kepada orang tua tersayang yang tak pernah lelah memberikan doa dan merestui setiap langkah yang peneliti tempuh, serta selalu memberikan dukungan moril dan materil selama perjalanan pendidikan peneliti. Peneliti mengucapkan terima kasih kepada Ayahanda Edi Yanto dan Ibunda Irma Susianti atas pengorbanan yang telah diberikan. Inshaallah semua harapan ayahanda dan ibunda terhadap peneliti diridhoi Allah SWT dan menjadi kesuksesan bagi peneliti.
7. Kepada saudara dan saudari tersayang, M. Raviv Al Fajri, Chelshe Aulia Cindy, Rahma Aura Julian dan M. Bilal Al Fatih yang memberikan semangat dan motivasi sepanjang proses penyusunan proposal ini.
8. Sahabat seperjuangan Regina Meiza Hendri, Risda Mardha Tillah, Vina Mei Lana, Vini Mei Lani dan Wisni Dahliani yang selalu kebersamai dalam suka maupun duka selama perkuliahan, telah membantu dan memberikan semangat kepada peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini. Semoga kita bisa sama-sama menjadi orang yang sukses dimasa depan. Aamiin.
9. Kepada sahabatku tersayang Dira Salsabela, Salsabila Mutiara Putri dan Kartika Aulia Rahmi yang telah menjadi penyemangat peneliti selama proses penyusunan skripsi. Terima kasih selalu memberikan dukungan,

mendengarkan keluhan kesah dan meyakinkan peneliti untuk pantang menyerah hingga penyusunan skripsi ini terselesaikan.

10. Kepada pihak sekolah dan keluarga besar SMP Pembangunan Laboratorium UNP yang telah memudahkan peneliti dalam melakukan penelitian, semoga segala kebaikan kalian dibalas oleh Allah SWT.
11. Seluruh pihak yang tidak bisa peneliti sebutkan satu persatu, yang memberikan bantuan baik secara langsung maupun tidak langsung sejak awal perkuliahan hingga selesai skripsi.
12. Terakhir, terimakasih untuk diri sendiri karena telah mampu berusaha keras dengan berjuang sejauh ini. Menyelesaikan skripsi dengan sebaik dan semaksimal mungkin. Semoga allah selalu memberkati dan sukses dunia maupun akhirat. Aamiin.

Semoga segala bantuan yang telah bapak/Ibu dan semua pihak berikan menjadi amal ibadah di sisi Allah SWT.

ABSTRAK

Vinny Maulidya, 2025. Gambaran Perilaku *Cyber Aggression* Pada Siswa. Skripsi. Departemen Bimbingan dan Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Cyber aggression merupakan perilaku agresif secara online yang bertujuan menyakiti seseorang secara psikologis. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis perilaku *cyber aggression* pada siswa berdasarkan faktor penyebabnya. Tujuan penelitian adalah untuk (1) Mendeskripsikan perilaku *cyber aggression* siswa dalam bentuk *Impulsive aversive aggression* atau *Rage* (Kemarahan). (2) Mendeskripsikan perilaku *cyber aggression* siswa dalam bentuk *Controlled aversive aggression* atau *Reward* (Penghargaan). (3) Mendeskripsikan perilaku *cyber aggression* siswa dalam bentuk *Impulsive appetitive aggression* atau *Revenge* (Pembalasan). (4) Mendeskripsikan perilaku *cyber aggression* siswa dalam bentuk *Controlled appetitive aggression* atau *Recreation* (Kesenangan).

Jenis penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif yang menggunakan metode deskriptif dengan melibatkan 125 orang siswa yang terdiri dari kelas VII dan VIII di SMP Pembangunan Laboratorium UNP dengan sampel yang dipilih menggunakan teknik *simple random sampling*. Instrumen yang digunakan adalah *cyber aggression typology questionnaire* (CATQ) dengan nilai realibilitas *cronbach alpha* sebesar 0,941.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa perilaku *cyber aggression* pada siswa secara keseluruhan berada pada kategori rendah. *Cyber aggression* berdasarkan faktor (1) *Rage* (Kemarahan) berada pada kategori sedang, (2) *Reward* (Penghargaan) berada pada kategori sedang, (3) *Recreation* (Kesenangan) berada pada kategori sangat rendah dan (4) *Revenge* (Pembalasan) berada pada kategori sangat rendah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *cyber aggression* siswa secara umum berada pada kategori rendah, dengan aspek *rage* dan *reward* tergolong sedang. Berdasarkan hasil penelitian ini layanan yang dapat diberikan oleh guru BK untuk mencegah perilaku *cyber aggression* yaitu dengan memberikan layanan konseling individual, bimbingan kelompok dan konseling kelompok.

Kata Kunci: *Cyber Aggression*, Siswa, Guru BK.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan berkat dan rahmat kepada peneliti, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“Gambaran Perilaku *Cyber Aggression* pada Siswa”**. Shalawat serta salam peneliti ucapkan kepada baginda besar Nabi Muhammad SAW yang telah memberikan perubahan kepada umat manusia untuk menjadi manusia yang berilmu pengetahuan dan berakhlakul karimah.

Penulisan skripsi penelitian ini bertujuan untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan pendidikan pada Departemen Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang. Peneliti menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih terdapat kekurangan. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati peneliti mengharapkan saran dan masukan yang bersifat membangun demi penyempurnaan skripsi pada masa yang akan datang. Peneliti berharap skripsi ini nantinya dapat memberikan manfaat bagi kita semua. Aamiin.

Padang, 01 November 2025

Vinny Maulidya
NIM. 21006095

DAFTAR ISI

	Halaman
UCAPAN TERIMA KASIH	i
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR TABEL	viii
GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Batasan Masalah	8
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian.....	9
F. Manfaat Penelitian.....	9
BAB II KAJIAN TEORI	11
A. Cyber Aggression	11
1. Pengertian Cyber Aggression.....	11
2. Aspek- aspek Cyber Aggression	12
3. Faktor-faktor Cyber Aggression	14
4. Dampak-dampak Cyber Aggression	18
B. Peranan Layanan BK terhadap Perilaku <i>Cyber Aggression</i> Siswa	19
C. Penelitian Relevan	22
D. Kerangka Konseptual	24
BAB III METODE PENELITIAN	25
A. Jenis Penelitian	25
B. Populasi dan Sampel.....	25
C. Jenis Data dan Sumber Data.....	28
D. Definisi Operasional	29
E. Instrumen dan Pengembangannya	29
F. Teknik Pengumpulan Data	33
G. Teknik Analisis Data	33
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	35
A. Deskripsi Hasil Penelitian	35
B. Pembahasan Hasil Penelitian.....	39

C. Implikasi Layanan BK terhadap Perilaku Cyber Aggression Siswa	44
BAB V PENUTUP	46
A. Kesimpulan	46
B. Saran	46
DAFTAR PUSTAKA	48
LAMPIRAN	52

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Populasi Penelitian.....	26
Tabel 2. Skor Jawaban Kuesioner <i>Cyber Aggression</i> Siswa.....	30
Tabel 3. Adopsi Instrumen <i>Cyber Aggression</i>	31
Tabel 4. Distribusi dan Persentase Perilaku <i>Cyber Aggression</i> Pada Siswa	35
Tabel 5. Distribusi dan Persentase Perilaku <i>Cyber Aggression</i> Pada Siswa dari Aspek <i>Impulsive aversive aggression</i> atau <i>Rage</i> (Kemarahan)	36
Tabel 6. Distribusi dan Persentase Perilaku <i>Cyber Aggression</i> Pada Siswa dari Aspek <i>Controlled Aversive Aggression</i> atau <i>Reward</i> (Penghargaan)	37
Tabel 7. Distribusi dan Persentase Perilaku <i>Cyber Aggression</i> Pada Siswa dari Aspek <i>Controlled Appetitive Aggression</i> atau <i>Recreation</i> (Kesenangan)	38
Tabel 8. Distribusi dan Persentase Perilaku <i>Cyber Aggression</i> Pada Siswa dari Aspek <i>Impulsive appetitive aggression</i> atau <i>Revenge</i> (Pembalasan)	38

GAMBAR

Halaman

Gambar 1. Kerangka Konseptual	24
-------------------------------------	----

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran I. Instrumen Penelitian.....	53
Lampiran II. Rekap Instrumen.....	60
Lampiran III. Tabulasi Data Uji Validitas.....	71
Lampiran IV. Tabulasi Hasil Pengolahan Data Uji Validitas.....	73
Lampiran V. Tabulasi Hasil Pengolahan Data.....	77
Lampiran VI. Tabulasi Hasil Pengolahan Data Per Sub Variabel.....	81
Lampiran VII. Surat Penelitian.....	90
Lampiran VIII. Dokumentasi Penelitian.....	93

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan usaha untuk mempersiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan latihan bagi peranannya dimasa yang akan datang untuk kemajuan suatu bangsa (Hamalik, 2010) . Pentingnya pendidikan bagi bangsa menempatkan pendidikan sebagai pilar perubahan generasi muda. Menurut UU RI No. 20 Tahun 2003 Pasal 3, pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan bertanggung jawab. Dengan ini pendidikan diharapkan mampu membentuk generasi yang tidak hanya cerdas secara akademik, tetapi juga matang secara emosional dan sosial.

Pendidikan yang diperoleh seseorang akan menjadikan pribadi yang lebih baik dan lebih beretika, namun ada faktor yang dapat mempengaruhi seseorang sehingga karakter tersebut bisa saja berubah. Perubahan biasanya dialami pada masa remaja karena masa remaja adalah masa yang banyak mengalami perubahan, baik perubahan fisik maupun psikologis. Menurut Santrock (2007), masa remaja merupakan masa peralihan yang mana pada tahap ini remaja sedang mencari jati diri. Sejalan dengan itu, Hurlock (2004) menyatakan bahwa masa remaja ditandai dengan pencarian jati diri, perubahan emosi, serta kebutuhan akan penerimaan sosial dari lingkungan sebaya (Hurlock, 2004).

Remaja adalah kelompok usia yang sedang mengalami proses pembentukan nilai, sikap, dan perilaku. Menurut Allen et al. (2018), rasa memiliki atau sekolah belonging dapat ditingkatkan melalui lingkungan sekolah yang positif dan mendukung. Rasa memiliki ini penting untuk kesejahteraan psikologis peserta didik. Seorang remaja yang berkembang dengan baik tidak harus menonjolkan perilaku yang mengarah pada perilaku negatif. Menurut Prayitno (2006), perilaku positif bukanlah karakteristik perkembangan remaja yang normal, karena remaja yang berkembang secara normal akan menunjukkan perilaku negatif. Namun, karena perkembangan teknologi saat ini, beberapa remaja menunjukkan perilaku negatif, termasuk perilaku agresif (Sriwahyuningsih, Yusuf, & Daharnis, 2016).

Berbagai aktivitas di media sosial telah dipermudah dan difasilitasi oleh kemajuan yang begitu pesat dalam teknologi informasi dan komunikasi. 99,16% pengguna media sosial adalah usia 13-18 tahun (APJII, 2022). Survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada tahun 2023 menemukan bahwa lebih dari 95% siswa di Indonesia mengakses internet setiap hari, dan 83,7% dari mereka menggunakan media sosial sebagai cara komunikasi utama. Pada tahun 2024, generasi Z (lahir antara tahun 1997 dan 2012) menjadi pengguna internet terbanyak di Indonesia, dengan 34,40%, diikuti oleh generasi milenial (lahir antara tahun 1981 dan 1995).

Penelitian Muryono, et. al (2022) menemukan bahwa siswa dengan intensitas tinggi dalam menggunakan media sosial terutama mereka yang memiliki banyak akun, perangkat, dan pengikut lebih cenderung terpapar

konten-konten yang memicu kecemasan sosial, tekanan sosial, dan kebutuhan untuk “tampil” di ruang digital. Pemanfaatan internet dan perangkat digital membuka akses ke sumber belajar tak terbatas, metode pembelajaran interaktif, dan kolaborasi tanpa batas ruang dan waktu. Meskipun demikian, perkembangan teknologi digital juga menghadirkan tantangan tersendiri dalam dunia pendidikan, salah satunya adalah munculnya fenomena cyber aggression atau agresi dunia maya. Khairati dan Ifdil (2024) menemukan bahwa siswa yang terlalu sering bermain internet cenderung berperilaku agresif, baik secara verbal maupun sosial. Agresi yang tidak tersalurkan secara langsung ini dapat berkembang menjadi cyber aggression, terutama pada remaja yang belum stabil secara emosional.

Pyzalski (2011) menyatakan bahwa cyber aggression adalah jenis agresi yang muncul karena media internet, yang berbeda dengan agresi tradisional. Menurut Runions (2013), cyber aggression mencakup perilaku agresif yang dilakukan melalui media elektronik dengan tujuan menyakiti orang lain secara psikologis.

Menurut Runions et al. (2016), ada empat jenis cyber aggression: impulsive aversive aggression atau Rage (kemarahan), impulsive appetitive aggression atau Revenge (pembalasan), kontrol aggression atau Reward (penghargaan), dan kontrol aggression atau Recreation (kesenggangan). Karena cakupan bentuk perilakunya yang luas dan beragam, setiap orang dapat terkoneksi satu sama lain dengan menggunakan media elektronik, ada

kemungkinan besar seseorang melakukan cyber aggression (Runions & Bak, 2015).

Febriana dan Zulida (2019) menyatakan bahwa faktor-faktor penyebab perilaku agresif adalah, pengaruh teman sebaya, harga diri, dan mencari kesenangan. Sejalan dengan itu Chamizo et. al, (2020) mengelompokkan faktor penyebab terjadinya perilaku *cyber aggression* yaitu, faktor internal seperti pernah menjadi korban, tingkat agresivitas yang tinggi, rendahnya kontrol diri, kesadaran diri dan kecerdasan emosional. Faktor eksternal yaitu keluarga dan lingkungan sekolah .

Perilaku *cyber aggression* banyak terjadi dalam skala internasional maupun nasional. Álvarez-garcía, Nú, dan González, (2015) dalam penelitiannya menyatakan bahwa 9% dari 3.175 remaja dengan rentang usia 12-18 tahun mengaku pernah menyerang orang lain dengan memperlukannya, sedangkan 29,3% lainnya pernah memaki orang lain dengan menggunakan aplikasi *chatting*. Korbannya sendiri, 1,1% mengalami perlakuan cyber aggression secara keseluruhan, dan 56,5% lainnya mengalami kekerasan verbal. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Runions, Bak, dan Shaw (2016) melihat perilaku agresi cyber pada 314 siswa. Hasilnya menunjukkan bahwa 73,8 persen responden mengaku pernah menyakiti orang lain secara online, baik secara disengaja maupun tidak. Selain itu, 82,4 persen mengaku pernah menjadi korban agresi online.

Perilaku *cyber aggression* dalam skala nasional sendiri terlihat melalui survey oleh Dalam sampel 400 remaja di Indonesia, Gayatri et al. (2015)

menemukan bahwa 9% remaja mengaku pernah mempermalukan atau berbuat kasar pada orang lain melalui media sosial, dan 14% mengaku melakukan hal yang sama dengan aplikasi pengolah pesan (chatting). Selanjutnya, 13% orang mengalami perilaku cyber aggression sekali dan 5% mengalaminya lebih dari sekali. Selain penelitian tersebut, studi Kusumastuti dan Endah (2019) menemukan bahwa tingkat cyber aggression remaja berada dalam kategori sedang hingga tinggi: 53,4% berada dalam kategori sedang, 13,1% berada dalam kategori tinggi, dan 7% berada dalam kategori sangat tinggi.

Dalam penelitian Mardia, et. al, (2023) menunjukkan bahwa tingkat *cyber aggression* dalam bentuk ujaran kebencian pada remaja berada dalam pada kategori tinggi yaitu sebanyak 90,7%. Tingginya tingkat ujaran kebencian pada seseorang akan mendorong seseorang tersebut untuk melakukan penghinaan, menghasut, memprovokasi, menistakan agama, mencemarkan nama baik dan perbuatan tidak menyenangkan lainnya (Ningrum, et.al, 2018).

Cyber aggression jika dibiarkan akan memberikan dampak negatif terhadap proses belajar siswa. Dampak *cyber aggression* yang dialami korban cenderung mengalami kesulitan dalam berkonsentrasi, kehilangan motivasi belajar, dan menunjukkan penurunan partisipasi dalam kegiatan kelas (Kowalski, et.al, 2014). Sejalan dengan itu Shapka dan Magshoudi (2017) menyatakan bahwa korban *cyber aggression* juga akan mengalami stress dan kecemasan yang berlebihan, sehingga tidak mampu menyerap materi

pelajaran secara optimal. Dalam jangka panjang, kondisi ini dapat menyebabkan turunnya prestasi akademik, ketidakhadiran di sekolah, hingga keinginan untuk menarik diri dari lingkungan belajar (David-Ferdon & Hertz (2009).

Tindakan *cyber aggression* tidak hanya berdampak pada korban, tetapi juga berdampak pada pelaku seperti pelaku dapat terlibat dalam ranah hukum dan mendapatkan stigma negatif (Williams & Pearson, 2016) dan lingkungannya, dapat menggeser nilai moral dan norma yang ada. Selain itu, pelaku juga akan merasakan dampak psikologis seperti terlibat dalam penggunaan narkoba karena tindakan impulsif, untuk mengurangi stres dan masalah kesehatan mental karena telah merugikan orang lain melalui teknologi informasi dan komunikasi (Wright & Sebastian, 2019). Pada saat menjalani hukuman, remaja cenderung memiliki tingkat stres yang tinggi dikarenakan hilangnya kebebasan dan kontrol atas kehidupan sehari-harinya (Maslihah, 2017).

Cyber aggression menimbulkan berbagai dampak yang beragam di kalangan remaja atau siswa. Dengan itu perlu adanya peran guru bimbingan dan konseling untuk memberikan layanan konseling kepada siswa, agar dapat memahami, dan mencegah terjadinya perilaku *cyber aggression*. Layanan bimbingan yang dapat diberikan yaitu layanan informasi, layanan konseling individual, dan layanan bimbingan kelompok yang ditujukan pada bidang layanan pribadi, dan bidang layanan sosial, sehingga siswa mampu

mengendalikan emosi, membangun hubungan sosial yang sehat, serta menghindari perilaku *cyber aggression* atau perilaku agresif di dunia maya.

Berdasarkan fenomena yang ditemui di lapangan dan melihat dari hasil penelitian terdahulu, *cyber aggression* adalah fenomena yang meluas di kalangan remaja, muncul dalam berbagai bentuk, dan membawa dampak emosional maupun psikologis. Namun, belum banyak penelitian yang secara spesifik menggambarkan bentuk dan kecenderungan *cyber aggression* pada siswa sekolah menengah pertama. Oleh karena itu peneliti ingin melihat lebih dalam lagi tentang **“Gambaran Perilaku Cyber Aggression Pada Siswa”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan sebelumnya, bahwa perilaku *cyber aggression* ini dipengaruhi oleh beberapa faktor. Menurut Chamizo et.al, (2020) faktor-faktor yang menjadi penyebab timbulnya perilaku *cyber aggression* yaitu faktor internal yang terdiri dari pernah menjadi korban, tingkat agresivitas yang tinggi, kurangnya *self control*, rendahnya kesadaran emosional, *emotional intellegence* yang rendah. Sedangkan faktor eksternalnya terdiri dari faktor keluarga dan lingkungan sekolah. Berdasarkan uraian tersebut, maka identifikasi masalah untuk proposal penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Adanya siswa menggunakan media elektronik untuk melakukan tindakan *cyber aggression*.
2. Adanya siswa yang menggunakan media elektronik untuk menyakiti dan merugikan orang lain di media sosial

3. Adanya siswa yang menunjukkan perilaku *cyber aggression* dengan mengancam orang lain di media sosial
4. Adanya siswa yang menunjukkan perilaku *cyber aggression* dengan sikap saling menghina dan merendahkan orang lain di sosial media
5. Adanya siswa yang menunjukkan perilaku *cyber aggression* dengan menyebarkan foto atau video untuk mempermalukan orang lain di media sosial.
6. Adanya siswa yang menunjukkan perilaku *cyber aggression* dengan menggunakan kata-kata kasar untuk mengucilkan orang lain dengan berinteraksi di sosial media.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan sebelumnya maka yang menjadi batasan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana gambaran perilaku *cyber aggression* pada siswa ditinjau dari aspek *Impulsive aversive aggression* atau *Rage* (Kemarahan), *Impulsive appetitive aggression* atau *Revenge* (Pembalasan), *Controlled aversive aggression* atau *Reward* (Penghargaan), dan *Controlled appetitive aggression* atau *Recreation* (Kesenangan)

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang di atas, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana gambaran perilaku *cyber aggression* siswa dari aspek *Impulsive aversive aggression* atau *Rage* (Kemarahan)?

2. Bagaimana gambaran perilaku *cyber aggression* siswa dari aspek *Impulsive appetitive aggression* atau *Revenge* (Pembalasan)?
3. Bagaimana gambaran perilaku *cyber aggression* siswa dari aspek *Controlled aversive aggression* atau *Reward* (Penghargaan)?
4. Bagaimana gambaran perilaku *cyber aggression* siswa dari aspek *Controlled appetitive aggression* atau *Recreation* (Kesenangan)?

E. Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah yang telah dipaparkan di atas maka tujuan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan perilaku *cyber aggression* siswa dalam bentuk *Impulsive aversive aggression* atau *Rage* (Kemarahan)
2. Mendeskripsikan perilaku *cyber aggression* siswa dalam bentuk *Controlled aversive aggression* atau *Reward* (Penghargaan)
3. Mendeskripsikan perilaku *cyber aggression* siswa dalam bentuk *Impulsive appetitive aggression* atau *Revenge* (Pembalasan)
4. Mendeskripsikan perilaku *cyber aggression* siswa dalam bentuk *Controlled appetitive aggression* atau *Recreation* (Kesenangan)

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak. Manfaat penelitian ini terbagi menjadi manfaat teoretis dan manfaat praktis:

1. Manfaat Teoretis

Secara teoretis penelitian ini dapat memberikan kontribusi positif dan menjadi sumber informasi dalam bidang ilmu Bimbingan dan Konseling terkait dengan *cyber aggression* pada siswa.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru BK

Penelitian ini dapat membantu guru Bimbingan dan Konseling dalam menghadapi anak yang mengalami *Cyber Aggression*. Serta dapat memberikan gambaran kepada guru Bimbingan dan Konseling terkait *Cyber Aggression* yang dapat digunakan sebagai pengembangan layanan yang dapat diberikan terkait permasalahan siswa mengenai *Cyber Aggression*.

b. Bagi Guru Mata Pelajaran

Penelitian ini dapat memberikan informasi mengenai dampak dari *Cyber Aggression*. Sehingga dapat menjadi acuan bagi guru mata pelajaran untuk lebih memperhatikan siswanya agar tidak mengalami *Cyber Aggression*.

c. Bagi Siswa

Penelitian ini dapat memberikan kesadaran kepada siswa terkait dampak dari *Cyber Aggression* tersebut, sehingga dapat dijadikan gambaran agar dapat melakukan hal-hal yang lebih positif supaya nantinya tidak merugikan diri sendiri ataupun orang lain.

d. Bagi Praktisi Bimbingan dan Konseling

Penelitian ini dapat dijadikan acuan terkait *cyber aggression* pada siswa yang nantinya akan dikembangkan untuk menjadi intervensi yang tepat agar dapat membantu siswa yang terindikasi *cyber aggression*.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang dilakukan terkait dengan perilaku *cyber aggression* pada siswa SMP Pembangunan Lab. UNP, diperoleh hasil bahwa siswa SMP Pembangunan Lab. UNP mengalami kecenderungan Perilaku *Cyber Aggression* pada umumnya berada pada kategori **rendah (46,4%)**. Ditinjau dari masing-masing aspek, yaitu sebagai berikut:

1. Perilaku *cyber aggression* pada siswa ditinjau dari aspek *impulsive aversive aggression* atau *Rage* (Kemarahan) pada umumnya berada pada kategori **sedang**
2. Perilaku *cyber aggression* pada siswa ditinjau dari aspek *controlled aversive aggression* atau *Reward* (Penghargaan) **sedang**
3. Perilaku *cyber aggression* pada siswa ditinjau dari aspek *controlled appetitive aggression* atau *Recreation* (Kesenangan) **sangat rendah**
4. Perilaku *cyber aggression* pada siswa ditinjau dari aspek *controlled aversive aggression* atau *Revenge* (Pembalasan) **sangat rendah**

B. Saran

1. Guru BK

Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa kecenderungan perilaku *cyber aggression* pada siswa berada pada kategori rendah. Oleh karena itu, guru BK dapat menyusun program kegiatan layanan Bimbingan dan konseling, yang berkaitan dengan perilaku *cyber aggression* melalui berbagai macam layanan seperti layanan bimbingan

kelompok, layanan konseling kelompok dan layanan konseling individu ataupun dengan bentuk upaya lain

2. Guru Mata Pelajaran

Guru mata pelajaran bisa berkolaborasi dengan guru BK untuk dapat mengatasi masalah perilaku *cyber aggression* yang dialami oleh siswa agar tidak mengganggu proses belajar di sekolah.

3. Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan pengembangan dalam melaksanakan penelitian yang lebih luas. Khususnya yang berkaitan dengan perilaku *cyber aggression* pada siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Allen, K., Kern, M. L., Vella-Brodrick, D., Hattie, J., & Waters, L. (2018). What Schools Need to Know About Fostering School Belonging: a Meta-analysis. *Educational Psychology Review*, 30(1), 1–34. <https://doi.org/10.1007/s10648-016-9389-8>
- Álvarez-garcía, D., Nú, J. C., & González, A. D. (2015). Risk factors associated with cybervictimization in adolescence. <https://doi.org/10.1016/j.ijchp.2015.03.002>
- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII). (2022). Penetrasi dan Perilaku Pengguna Internet Indonesia. Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet <https://apji.or.id/survei/surveiprofilinternetindonesia2022-21072047> Indonesia.
- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII). (2023). Penetrasi dan Perilaku Pengguna Internet Indonesia. Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet <https://apji.or.id/gudang-data/adart-dan-peraturan-asosiasi> Indonesia.
- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII). (2024). Penetrasi dan Perilaku Pengguna Internet Indonesia. Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet <https://apji.or.id/gudang-data/adart-dan-peraturan-asosiasi> Indonesia.
- Azizah, D. M., Hanifah, N., & Muallifah, M. (2024). Konseling individu: Intervensi efektif mengatasi bullying dengan pendekatan reality therapy. *Al-Musyrif: Jurnal Bimbingan dan Konseling Islam*, 7(1), 111-122.
- Azwar, S. (2017). *Metode Penelitian Psikologi* (2nd ed.). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Bilić, V. (2013). Violence among peers in the real and virtual world. *Paediatrics Today*, 9, 78–90. <https://doi.org/10.5457/p2005-114.65>
- Bjørnebekk, G., & Howard, R. (2012). Validation of a Motivation-based Typology of Angry Aggression among Antisocial Youths in Norway. *Behavioral Sciences and the Law*, 30(2), 167–180. <https://doi.org/10.1002/bsl.2007>
- Chamizo-Nieto, M. T., Rey, L., & Pellitteri, J. (2020). gratitude and emotional intelligence as protective factors against cyber-aggression: analysis of a mediation model. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 17(12), 4475. Doi: <http://dx.doi.org/10.3390/ijerph17124475>
- David-Ferdon, C., & Hertz, M. F. (2013). Electronic media and youth violence: A CDC issue brief for researchers. *School Bullying and Aggression: Assessment Tools*, 149–169.
- Farisandy, E. D., Gunawan, S., Anastasia, V., & Kaihatu, M. (2023). Gambaran Cyber-Aggression Remaja Pengguna Fake Account Di Media Sosial, 1(03), 105–117.

- Gayatri, G., Rusadi, U., Meiningsih, S., Mahmudah, D., Sari, D., & Nugroho, A. C. (2015). Digital Citizenship Safety Among Children and Adolescents in Indonesia. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Komunikasi Dan Informatika*, 6(1), 1–18.
- Ghozali. (2009). *Aplikasi Analisis dengan Program SPSS*. Semarang: Universitas Diponegoro Semarang.
- Gunarsa, S. D., & Gunarsa, Y. S. D. (2000). *Psikologi Remaja*. Jakarta: BPK Gunung Mulia.
- Grigg, D. (2010). Cyber-Aggression: Definition and Concept of Cyberbullying. *Australian Journal of Guidance and Counselling*, 20, 143–156. <https://doi.org/10.1375/ajgc.20.2.143>
- Hamalik, O. (2010). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hertz, M. F., & David-Ferdon, C. (2009). Electronic Media and Youth Violence: A CDC Issue Brief for Educators and Caregivers is a publication of the Centers for Disease Control and Prevention's National Center for Chronic Disease Prevention and Health Promotion, the National Center for Injury Pr.
- Hinduja, S., & Patchin, J. (2014). Cyberbullying : Identification, Prevention, & Response. *Research Center*, (October), 1–9.
- Hurlock, E. B. (2004). *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta: Erlangga.
- Khairati, A., & Ifdil, I. (2024). Description of internet gaming disorder in students, 9(2023), 1–12. <https://doi.org/10.23916/0020240947530>
- Kusumastuti, D., & Mastuti, E. (2019). Hubungan kecerdasan emosional dengan perilaku agresi elektronik pada remaja pengguna media sosial. *Jurnal Psikologi Pendidikan Dan Perkembangan*, 8, 10–20.
- Kowalski, R. M., Giumetti, G. W., Schroeder, A. N., & Lattanner, M. R. (2014). Bullying in the digital age: A critical review and meta-analysis of cyberbullying research among youth. *Psychological Bulletin*, 140(4), 1073.
- Kroll, T., & Stieglitz, S. (2021). Digital nudging and privacy: improving decisions about selfdisclosure in sosial networks. *Behaviour and Information Technology*. 40(1), 1-19. <https://doi.org/10.1080/0144929X.2019.1584644>
- Kusumastuti, D., & Mastuti, E. (2019). Hubungan kecerdasan emosional dengan perilaku agresi elektronik pada remaja pengguna media sosial. *Jurnal Psikologi Pendidikan Dan Perkembangan*, 8, 10–20.
- Mardianto, M., Chusniyah, T., Rahmawati, H., Ifdil, I., & Mario, P. (2019). Cyber Aggression of Students : The Role and Intensity of the Use of Social Media and Cyber Wellness. *International Journal of Innovation, Creativity and Change.*, 5(6).

- Maslihah Sri. (2017). Faktor yang mempengaruhi kesejahteraan subjektif anak didik lembaga pembinaan khusus anak. *Psikologi insight*. 1(1), 82-94.
- Muryono, S., Ifdil, I., Syahputra, Y., Rangka, I. B., & Suranata, K. (2022). Social comparison; gender analysis, social media accounts, and instagram followers Corresponding Author, 8(4), 1319–1327.
- Myers, D. G. (2015). *Exploring social psychology* (7th ed.). McGraw-Hill Education, New York, NY.
- Nursanti, F. A. (2020). Pengembangan e-modul bimbingan kelompok teknik homeroom untuk mencegah cyberbullying pada siswa SMP. *Unpublished master's thesis*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Prayitno, E. (2006). *Bahan Ajar Psikologi Perkembangan Remaja*. Padang: Angkasa Raya.
- Putri, D. A., Yendi, F. M., Taufik, T., & Yuca, V. (2019). Rational Emotive Behavior Therapy (REBT) Guidelines To Reduce Student Aggressiveness. *SCHOULID: Indonesian Journal of School Counseling*, 4(3), 83-88.
- Putri, M. E., Nirwana, H., & Sukmawati, I. (2020). Hubungan kemampuan mengelola emosi dengan kecenderungan berperilaku agresif siswa. *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)*, 5(1), 14-20.
- Pusiknas Polri. (2022). Kejahatan Siber di Indonesia Naik Berkali-kali Lipat: https://pusiknas.polri.go.id/detail_artikel/kejahatan_siber_di_indonesia_naik_berkali-kali_lipat
- Puspita, E. A., Hartanti, J., & Mufidah, E. F. (2023). Efektivitas Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Sosiodrama Terhadap Perilaku Cyber Bullying Pada Remaja. *Edu Consilium: Jurnal Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam*, 4(1), 76-86.
- Pyzalski, J. (2011). Electronic Aggression among Adolescents, (January 2011), 278–295. <https://doi.org/10.4018/978-1-60960-209-3.ch016>
- Runions, K., Bak, M., & Shaw, T. (2016). Disentangling Functions of Online Aggression: The Cyber-Aggression Typology Questionnaire (CATQ). *AGGRESSIVE BEHAVIOR*, 9999(April), 1–11. <https://doi.org/10.1002/ab.21663>
- Runions, K. C. (2013). Toward a Conceptual Model of Motive and Self-Control in Cyber-Aggression: Rage, Revenge, Reward, and Recreation. *Journal of Youth and Adolescence*, 42(5), 751–771. <https://doi.org/10.1007/s10964-013-9936-2>
- Runions, K. C., & Bak, M. (2015). Online Moral Disengagement, Cyberbullying, and Cyber-Aggression. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 18(7), 400–405. <https://doi.org/10.1089/cyber.2014.0670>
- Santrock, J. W. (2007). *Perkembangan Remaja*. Jakarta: Penerbit Erlangga

- Sari, N. P. (2019). Hubungan antara Moral Disengagement dan Perilaku Cyberaggression di Media Sosial pada Remaja dengan Anonimitas sebagai Variabel Intervening, 55.
- Sedlar, A. (2020). The Effects of Experienced Cyber-Aggression on Subsequent Aggressive Behavior among College Students. In Dissertation Abstracts International: Section B: The Sciences and Engineering (Vol. 81, Issues 5-B). <http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&AuthType=ip,uid&db=psyh &AN=2020-04055-202&site=ehost-live&scope=site>
- Shapka, J. D., & Maghsoudi, R. (2017). Computers in Human Behavior Examining the Validity and Reliability of the Cyber-aggression and Cyber-victimization Scale. *Computers in Human Behavior*, 69, 10–17. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.12.015>
- Sriwahyuningsih, V., Yusuf, A. M., & Daharnis, D. (2016). Hubungan Prasangka dan Frustrasi dengan Perilaku Agresif Remaja. *JPPI (Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia)*, 2(2), 38-51.
- Sundayana, R. (2016). *Statistika Pendidikan*. Jakarta: Alfabeta.
- Syahri, L. M., Mudjiran, M., Sukma, D., & Syahrial, S. (2022). Kesiapan konselor dalam proses konseling yang berhasil. *Jurnal Bimbingan Konseling Dan Psikologi*, 2(2), 82-91.
- Vandebosch, H., & Van Cleemput, K. (2009). Cyberbullying among youngsters: Profiles of bullies and victims. *New Media & Society*, 11(8), 1349–1371
- Wattimena, G. H. J. A., Ramadhani, Y. D., & Marsetio, M. (2022). Second Account Instagram sebagai Ruang Ekspresi Generasi Milenial. *Jurnal Pewarta Indonesia*, 4(2), 212–222. <https://doi.org/10.25008/jpi.v4i2.119>
- Widiastuti, T. (2016). Rekayasa gambar diri remaja dalam mencapai pengakuan sosial di Instagram. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 14(3), 215-224.
- Williams, M., & Pearson, O. (2016). Hatecrime and bullying in the age of social media conference report. Social Data Science Lab
- Wright, M.F., & Sebastian, W. (2019). Does parental mediation of technology use moderate the associations between cyber aggression involvement and substance use? a three-year longitudinal study. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 16, (2425).
- Yendi, F. M., Ardi, Z., & Ifdil, I. (2014). Counseling Services for Women in Marriage Age. *Jurnal Konseling dan Pendidikan*, 2(3), 31–36.