

**DAMPAK MEDIA SOSIAL TERHADAP PERILAKU  
CYBERBULLYING BAGI REMAJA DI KOTA MEDAN**

**SKRIPSI**

**Oleh :**

**DAFFA ALBAN NAULI**

**NPM: 2003090015**

**Program Studi Kesejahteraan Sosial**



**UMSU**

Unggul | Cerdas | Terpercaya

**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
MEDAN  
2024**

## BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Telah selesai diberikan bimbingan dalam penulisan skripsi sehingga naskah skripsi ini telah memenuhi syarat dan dapat disetujui untuk dipertahankan dalam ujian skripsi, oleh:

Nama Lengkap : **DAFFA ALBAN NAULI**  
N.P.M : 2003090015  
Program Studi : Kesejahteraan Sosial  
Judul Skripsi : **DAMPAK MEDIA SOSIAL TERHADAP PERILAKU CYBERBULLYING BAGI REMAJA DI KOTA MEDAN**

Medan, 14 Agustus 2024

Dosen Pembimbing

**Dr. MUHAMMAD THARIQ., S.Sos, M.IKom.**

NIDN : 0106077607

Disetujui Oleh  
Ketua Program Studi

**Assoc. Prof. Dr. H. MUJAHIDDIN, S.Sos.,MSP.**

NIDN : 0128088902

Dekan,



**Dr. ARIFIN SALEH, S.Sos, MSP**

NIDN: 0030017402

## BERITA ACARA PENGESAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Skripsi ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji Ujian Skripsi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara oleh:

Nama Lengkap : **DAFFA ALBAN NAULI**

N P M : 2003090015

Program Studi : Kesejahteraan Sosial

Pada hari, tanggal : Kamis, 22 Agustus 2024

W a k t u : Pukul 08.15 s/d selesai

### TIM PENGUJI

PENGUJI I : **Assoc. Prof. Dr. H. MUJAHIDDIN, S.Sos.,MSP.** (.....)

PENGUJI II : **Dr. EFENDI AUGUS, M. Si.** (.....)

PENGUJI III : **Dr. MUHAMMAD THARIQ, S.Sos, M.I.Kom** (.....)

### PANITIA PENGUJI

Ketua,

Sekretaris,

    
Dr. ARIFIN SALEH, S.Sos., MSP      Dr. ABRAR ADHANI, S.Sos., M.I.Kom

## PERNYATAAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Dengan ini saya, **DAFFA ALBAN NAULI**, NPM 2003090015 menyatakan dengan sungguh-sungguh :

1. Saya menyadari bahwa memalsukan karya ilmiah dalam segala bentuk yang dilarang oleh undang-undang, termasuk perbuatan karya ilmiah orang lain dengan suatu imbalan, atau memplagiat atau menjiplak atau mengambil karya orang lain, adalah tindakan kejahatan yang harus dihukum menurut undang-undang yang berlaku.
2. Bahwa skripsi ini adalah hasil karya tulisan saya sendiri, bukan karya orang lain, atau plagiat, atau karya jiplakan dari orang lain.
3. Bahwa di dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar Pustaka.

Bila dikemudian hari terbukti pernyataan saya ini tidak benar. saya bersedia mengajukan banding menerima sanksi :

1. Skripsi saya ini beserta nilai-nilai hasil ujian skripsi saya dibatalkan.
2. Pencabutan kembali gelar kesarjanaan yang telah saya peroleh, serta pembatalan dan penarikan ijazah sarjana dan transkrip nilai yang saya terima.

Medan, Senin 26 Agustus 2024



Yang menyatakan

*DAFFA ALBAN NAULI*  
**DAFFA ALBAN NAULI**

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kita panjatkan kepada kehadiran Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “ **Dampak Media Sosial terhadap Perilaku *Cyberbullying* bagi Remaja di Kota Medan**” sebagai syarat wajib bagi mahasiswa untuk menyelesaikan program pendidikan Strata-1. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Ilmu Kesejahteraan Sosial, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis banyak mendapat dukungan, bimbingan, dan bantuan dari berbagai pihak. Penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada orang tua tercinta bapak Nauli dan Ibunda Julaini Siregar serta adik penulis Davina Azzahra Nauli dan M. Dzikra Almachzumi Nauli. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, penulis ingin menyampaikan terima kasih juga kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Agussani, M.AP selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Bapak Dr. Arifin Saleh, S.Sos.,M.SP selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
3. Bapak Dr. Abrar Adhani, S.Sos.,M.Ikom selaku Wakil Dekan I Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
4. Ibu Hj. Dra. Yurisna Tanjung, M.AP selaku Wakil Dekan III Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
5. Bapak Asoc. Prof. Dr. H. Mujahiddin, S.Sos.,M.SP selaku Ketua Prodi Kesejahteraan Sosial Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
6. Bapak Dr. Sahran Sahputra, S.Sos., M.Sos selaku Sekretaris Prodi Kesejahteraan Sosial Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

7. Bapak Muhammad Thariq, S.sos., M.I.Kom. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan dukungan yang sangat berharga dalam proses penyusunan skripsi ini.
8. Ibu Ridha Siregar selaku tante penulis yang membantu dalam pengumpulan data pada penelitian ini.
9. Teman penulis, Fatahilla Majid, Ainurrahmi, Indri Yani Pratiwi, Denny Ari Setiawan, Jell Roymona, beserta teman - teman penulis lainnya.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk perbaikan di masa mendatang. Akhir kata, penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang membutuhkan, penulis ucapkan terima kasih.

Medan, Selasa 13 Agustus 2024



**Daffa Alban Nauli**

NPM : 2003090015

# DAMPAK MEDIA SOSIAL TERHADAP PERILAKU CYBERBULLYING BAGI REMAJA DI KOTA MEDAN

DAFFA ALBAN NAULI

NPM: 2003090015

## ABSTRAK

*Bullying* kerap terjadi di lingkungan sekolah, lingkungan sekitar masyarakat juga seiring berjalannya waktu *bullying* juga terjadi di media sosial yang biasa disebut dengan *cyberbullying*. Adanya media sosial memudahkan pengguna untuk melakukan *cyberbullying*, pelaku dapat memposting tulisan kejam atau mengunggah foto yang berhubungan dengan individu lain dengan tujuan mengintimidasi sehingga korban merasa tersakiti dan malu. Menurut UNICEF kasus *cyberbullying* meningkat tiap tahunnya. menurut data UNICEF pada tahun 2022 bahwa 45 persen dari 2.777 anak di Indonesia mengaku pernah menjadi korban *cyberbullying*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk melihat adanya pengaruh dampak media sosial terhadap perilaku *cyberbullying* pada remaja di Kota Medan. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan menyebarkan kuesioner melalui *google form* kepada remaja yang sedang menetap atau tinggal di Kota Medan sebanyak 100 orang. Hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa didapatkan nilai  $t$  hitung sebesar 13.463 kemudian diperoleh  $t$  tabel 1.984. Karena  $t$  hitung lebih besar daripada  $t$  tabel yaitu  $13.463 > 1.984$  dan nilai signifikansi (Sig.)  $0.000 < 0.05$  dinyatakan signifikan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara Dampak Media Sosial terhadap Perilaku *Cyberbullying*. Semakin tinggi pengaruh dampak media sosial yang terjadi, semakin tinggi pula tingkat *cyberbullying* nya.

**Kata kunci :** *Media Sosial, Remaja, Cyberbullying*

## DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	ii
ABSTRAK.....	iv
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR DIAGRAM.....	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	5
1.3. Tujuan Penelitian.....	5
1.4. Manfaat Penelitian.....	5
3.1.1. Manfaat teoritis.....	5
3.1.2. Manfaat praktis.....	5
1.5. Sistematika Penulisan.....	6
BAB II URAIAN TEORITIS.....	7
2.1. Media Sosial.....	7
3.1.3. Pengertian Media Sosial.....	7
3.1.4. Fungsi Media Sosial.....	8
3.1.5. Manfaat Media Sosial.....	9
2.2. Konsep Dasar <i>Cyberbullying</i> .....	11
3.1.6. Pengertian <i>Cyberbullying</i> .....	11
3.1.7. Karakteristik <i>Cyberbullying</i> .....	12
3.1.8. Bentuk – bentuk <i>Cyberbullying</i> .....	13
3.1.9. Elemen <i>Cyberbullying</i> .....	14
3.1.10. Motif tindakan <i>Cyberbullying</i> .....	16
3.1.11. Dampak <i>Cyberbullying</i> .....	16
3.1.12. Pencegahan perilaku <i>cyberbullying</i> .....	18
3.1.13. Hipotesis Penelitian.....	19
BAB III METODE PENELITIAN.....	20



3.2.	Jenis Penelitian .....	20
3.3.	Kerangka Konsep .....	20
3.4.	Definisi Konsep .....	21
3.5.	Definisi Operasional.....	21
3.6.	Populasi dan Sampel.....	22
3.7.	Teknik Pengumpulan Data .....	23
3.8.	Teknik Analisis Data .....	24
3.8.1.	Uji Validitas.....	24
3.8.2.	Uji reliabilitas.....	25
3.8.3.	Uji Normalitas.....	26
3.8.4.	Uji Heteroskdastisitas .....	27
3.8.5.	Uji Linearitas .....	27
3.8.6.	Regresi Linear Sederhana .....	27
3.8.7.	Koefisien Determinasi ( $r^2$ ) .....	29
3.9.	Uji Signifikansi dan Hipotesis .....	29
3.10.	Tempat dan Lokasi Penelitian.....	30
3.11.	Deskripsi Ringkas Objek Penelitian .....	30
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>		<b>32</b>
4.1.	Hasil Penelitian .....	32
4.2.	Pembahasan .....	44
<b>BAB V PENUTUP.....</b>		<b>47</b>
5.1.	Kesimpulan.....	47
5.2.	Saran.....	48
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>49</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>		<b>51</b>

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 3.1 Kerangka Konsep Penelitian .....</b>	<b>20</b>
<b>Gambar 3.2 Rumus Uji Reliabilitas .....</b>	<b>26</b>

## DAFTAR TABEL

<b>3.1 Operasional Variabel.....</b>	<b>21</b>
<b>3.2 Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin .....</b>	<b>31</b>
<b>3.3 Karakteristik Responden Berdasarkan Umur .....</b>	<b>31</b>
<b>3.4 Karakteristik Responden Berdasarkan Status Pendidikan.....</b>	<b>31</b>
<b>4.1 Uji Validitas Seluruh Variabel .....</b>	<b>32</b>
<b>4.2 Uji Reliabilitas Variabel Dampak Media Sosial (X).....</b>	<b>34</b>
<b>4.3 Uji Reliabilitas Variabel Dampak Perilaku Cyberbullying (Y).....</b>	<b>34</b>
<b>4.4 Output SPSS Uji Normalitas .....</b>	<b>36</b>
<b>4.5 Uji Linearitas (X) .....</b>	<b>39</b>
<b>4.6 Uji Regresi Linear Sederhana.....</b>	<b>39</b>
<b>4.7 Output SPSS Uji T Partial .....</b>	<b>41</b>
<b>4.8 Uji Koefisien Korelasi .....</b>	<b>42</b>
<b>4.9 Output SPSS Koefisien Determinasi .....</b>	<b>43</b>

## DAFTAR DIAGRAM

<b>4.1 Plot Normalitas.....</b>	<b>35</b>
<b>4.2 Histogram Normalitas.....</b>	<b>36</b>
<b>4.3 Output SPSS Uji Heteroskedastisitas .....</b>	<b>38</b>

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Saiful (dalam Arifin dkk, 2022), menyatakan bahwa munculnya internet termasuk sosial media membukakan jalan tiap negara yang berada seluruh dunia dan mempermudah segala hal karena adanya internet berkaitan dengan sosial media semua informasi dan juga berkomunikasi bisa dengan cepat menyebar. Sedangkan menurut Nasrullah, (dalam Putra Perssela dkk, 2022) menyatakan bahwa media sosial merupakan sebuah media di internet yang memungkinkan pengguna nya merepresentasikan dirinya maupun berinteraksi, bekerja sama, berbagi, berkomunikasi dengan pengguna lain membentuk ikatan sosial secara virtual. Dalam media sosial, tiga bentuk yang merujuk pada makna bersosial adalah pengenalan (*cognition*), komunikasi (*communicate*) dan kerjasama (*cooperation*).

Tidak dapat disangkal bahwa saat ini sosial media telah menjadi cara baru masyarakat dalam berkomunikasi. Hal ini berdampak pada berbagai sisi kehidupan masyarakat. Kehadiran media sosial telah membawa dampak yang sangat signifikan dalam cara melakukan komunikasi. Menurut data laporan *We Are Social* dalam situs mereka mencatat ada 139 juta identitas pengguna media sosial di Indonesia pada Januari 2024. Jumlahnya setara 49,9% dari total populasi nasional.

Mujahiddin & Said, (2017:144) menyatakan bahwa tingginya angka pengguna internet dan media sosial pada usia tersebut tentunya harus mendapat perhatian yang serius. Sebab bagaimana pun banyak juga pemuda-pemuda yang tanpa sengaja akhirnya terjebak menjadi haters dan pembullyan. Banyaknya jumlah pengguna media sosial di Indonesia tentu saja memunculkan dampak buruk seperti *bullying*. Menurut Federasi Serikat Guru Indonesia (FSGI) dalam jurnal (Andryawan dkk, 2023) mengeluarkan data terkait kasus *bullying* pada

tahun 2023. Dalam rentang waktu Januari hingga September, terdapat 23 insiden *bullying* yang tercatat. Dari jumlah tersebut, 50% terjadi di tingkat SMP, 23% di tingkat SD, 13,5% di tingkat SMA, dan 13,5% di tingkat SMK. Kejadian paling banyak terjadi di tingkat SMP dan melibatkan pelaku baik sesama siswa maupun dari kalangan pendidik. Dalam beberapa kasus tersebut, satu insiden *bullying* telah menyebabkan korban jiwa.

(Adiyono dkk, 2022:650) menyatakan bahwa perilaku *bullying* adalah masalah sosial yang telah menjadi perhatian serius bagi dunia pendidikan di berbagai negara. Ini bukan hanya fenomena lokal, tetapi juga terjadi di seluruh dunia dan mengancam kesejahteraan dan perkembangan psikologis para pelajar. *Bullying* dapat merugikan fisik, emosional, dan sosial korban, dan dapat mengakibatkan dampak jangka panjang, seperti stres, kecemasan, depresi, bahkan pemikiran untuk bunuh diri. *Bullying* ini melibatkan lebih dari sekadar pemikiran dari pelakunya, keinginan untuk melukai orang lain dalam *bullying* selalu diikuti oleh perilaku negatif (Indarwati, 2023).

Menurut pandangan pekerja sosial *bullying* merupakan salah satu masalah sosial yang cukup serius dan kerap terjadi di kehidupan sehari-hari. Pekerja sosial disini berperan sebagai fasilitator utama yang tidak hanya memberikan dukungan psikososial kepada korban, tetapi juga membantu dalam membangun hubungan empati, serta bekerja sama dengan berbagai pihak terkait. Peran pekerja sosial memberikan dukungan, bimbingan, serta pembelaan untuk membantu klien perundungan dalam mengatasi masalah yang dihadapi.

*Bullying* kerap terjadi di lingkungan sekolah, lingkungan sekitar masyarakat juga seiring berjalannya waktu *bullying* juga terjadi di media sosial yang biasa disebut dengan *cyberbullying*. Adanya media sosial memudahkan pengguna untuk melakukan *cyberbullying*, pelaku dapat memposting tulisan kejam atau mengunggah foto yang berhubungan dengan individu lain dengan tujuan mengintimidasi dan merusak nama baik korban sehingga korban merasa

tersakiti dan malu, sedangkan pelaku merasa puas dan senang karena tujuannya telah tercapai. Menurut UNICEF kasus *cyberbullying* meningkat tiap tahunnya. Menurut data UNICEF pada tahun 2022 bahwa 45 persen dari 2.777 anak di Indonesia mengaku pernah menjadi korban *cyberbullying*. Faktor utama tindakan *cyberbullying* terjadi karena pola asuh orang tua yang membentuk seorang anak menjadi pelaku ataupun korban *cyberbullying*. Faktor lainnya yakni karakteristik individu, pesatnya perkembangan teknologi, sekolah, melemahnya control sosial, teman sebaya, perbedaan (ekonomi, agama, gender, dan etnis), dan perilaku suka meniru.

Bentuk dan metode tindakan *cyberbullying* cukup beragam. Bisa berupa pesan mengancam melalui *e-mail*, mengunggah foto yang mempermalukan korban, membuat situs *web* untuk menyebarkan fitnah dan mengolok-olok korban hingga mengakses akun jejaring sosial orang lain untuk mengancam korban dan membuat masalah. Motivasi pelakunya juga beragam. Ada yang melakukannya karena marah dan ingin balas dendam, frustrasi, ingin mencari perhatian, bahkan ada pula yang menjadikannya sekedar hiburan pengisi waktu luang. Tidak jarang motivasinya kadang-kadang hanya ingin bercanda.

*Cyberbullying* yang berkepanjangan berpotensi mematikan rasa percaya diri anak, membuat anak menjadi murung, khawatir, dan selalu merasa bersalah atau gagal karena tidak mampu mengatasi sendiri gangguan yang menimpanya. Bahkan ada pula korban *cyberbullying* yang berpikir untuk mengakhiri hidupnya karena tak tahan lagi diganggu. Remaja korban *cyberbullying* dapat mengalami stress yang mampu memicu untuk melakukan tindakan-tindakan rawan masalah seperti mencontek, membolos, kabur dari rumah, dan bahkan minum minuman keras atau menggunakan narkoba. Anak-anak atau remaja pelaku *cyberbullying* biasanya memilih untuk mengganggu anak lain yang dianggap lebih lemah, tak suka melawan, dan tak bisa membela diri. Pelakunya sendiri biasanya adalah anak-anak yang ingin berkuasa atau senang mendominasi. Anak-anak ini biasanya merasa lebih hebat, berstatus sosial lebih tinggi, dan lebih populer di kalangan teman-teman sebayanya. Sedangkan untuk

korban biasanya anak-anak atau remaja yang sering diejek dan dipermalukan karena penampilan mereka, warna kulit, keluarga mereka, atau cara mereka bertingkah laku di sekolah.

Contoh kasus *cyberbullying* yang pernah terjadi di Kota Medan yaitu Kasus Sonya Depari tahun 2016 pada media sosial *Instagram*. Kasusnya bermula saat Sonya dan kawan-kawannya diberhentikan oleh Polwan karena kedatangan konvoi usai merayakan kelulusan. Saat ditegur Sonya mengaku sebagai anak pejabat Deputi BNN dan marah-marah. Aksi tersebut direkam dan diunggah ke Instagram dan menjadi viral. Pengakuan datang dari pejabat BNN, bahwa Sonya bukan anaknya. Akibat dari pengakuan pejabat tersebut, instagram Sonya diserbu pengguna sosial media. Mendapat cacian dan makian secara terus menerus melalui instagramnya, Sonya mengalami trauma, bahkan orang tua kandungnya sakit hingga akhirnya meninggal. Kasus ini tidak di proses ke ranah hukum. Dari kasus ini menjadi bukti bahwa dampak media sosial terhadap perilaku *cyberbullying* cukup besar bagi remaja. Bahkan orang terdekat juga ikut terkena dampak dari tindak *cyberbullying* tersebut.

Pentingnya peran orang tua beserta pekerja sosial ikut andil dalam memberikan pengawasan serta mengedukasi remaja guna mengatasi masalah sosial tersebut untuk mencegah timbulnya kasus *cyberbullying* lain yang terjadi karena dampak penggunaan media sosial yang bebas oleh orang tua. Kondisi *bullying* yang sedang terjadi di media sosial atau biasa disebut *cyberbullying* menarik penulis untuk melakukan penelitian di kota tempat tinggal penulis di Kota Medan, terutama penyebab terjadinya perilaku *cyberbullying* sendiri merupakan salah satu dampak negatif yang timbul dari penggunaan media sosial. Berdasarkan uraian diatas maka penulis terdorong untuk mengkaji dan meneliti permasalahan ini dengan judul **“Dampak Media Sosial terhadap Perilaku *Cyberbullying* bagi Remaja di Kota Medan”**



## **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas maka dapat pula rumusan masalah sebagai berikut : Apakah terdapat pengaruh dari dampak yang timbul dari penggunaan Media sosial terhadap perilaku *cyberbullying* bagi remaja di kota Medan?

## **1.3. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui adanya pengaruh dari dampak penggunaan media sosial terhadap perilaku *cyberbullying* bagi remaja di Kota Medan.

## **1.4. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teori dan praktik sebagai berikut :

### **3.1.1. Manfaat teoritis**

- a) Bagi akademisi/lembaga pendidikan khususnya bagi Jurusan Kesejahteraan Sosial menjadi bahan informasi dan masukan serta pengembangan ilmu pengetahuan dalam upaya meningkatkan mutu mahasiswa dalam jurusan tersebut.
- b) bagi penulis, akan dijadikan sebagai masukan untuk pengembangan peneliti di masa mendatang.

### **3.1.2. Manfaat praktis**

- a) bagi sekolah dapat dijadikan sebagai referensi dalam peningkatan peran konselor di sekolah.
- b) bagi remaja dapat dijadikan sebagai latihan bagi dirinya untuk mengatasi masalah yang dihadapi.

- c) bagi orang tua dapat dijadikan sebagai peringatan dalam menghadapi permasalahan anak khususnya tindakan *cyberbullying* yang terjadi di media sosial
- d) Bagi mahasiswa, diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan pelajaran ke depannya jika sudah terjun ke lapangan sebagai seorang pekerja sosial.

### 1.5. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dilakukan secara sistematis, logis dan konsisten agar dapat melihat dan mengkaji penelitian ini secara teratur dan sistematis, maka sistematika penulisan dibentuk yang dianggap berkaitan antara bab yang satu dengan bab lainnya yaitu sebagai berikut :

#### **BAB I PENDAHULUAN ;**

Bab ini terdiri dari latar belakang masalah, pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

#### **BAB II: URAIAN TEORITIS ;**

Dalam bab ini yang akan diuraikan adalah pengertian media sosial, cyberbullying, jenis, dan dampaknya terhadap remaja.

#### **BAB III: METODE PENELITIAN ;**

Dalam bab ini terdiri dari jenis penelitian, kerangka konsep, defenisi konsep, defenisi operasional, populasi dan sampel, teknik pengumpulan data, teknik analisis data serta tempat dan lokasi penelitian

#### **BAB IV: HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN ;**

Dalam bab ini yang akan diuraikan adalah penyajian data dan analisis hasil kuesioner.

#### **BAB V: PENUTUP ;**

Dalam bab ini yang akan diuraikan adalah kesimpulan dan saran.

## **BAB II**

### **URAIAN TEORITIS**

#### **2.1. Media Sosial**

##### **3.1.3. Pengertian Media Sosial**

Media sosial dewasa ini banyak digunakan dan sangat populer hampir semua orang menggunakan media sosial. Selain media sosial digunakan sebagai media untuk berinteraksi namun sekarang ini media sosial juga banyak digunakan oleh perusahaan sebagai media pemasaran. (Amanda, 2020) menyatakan bahwa media sosial merupakan sebuah media online yang beroperasi dengan bantuan teknologi berbasis *web* yang membuat perubahan dalam hal komunikasi yang dahulu hanya dapat satu arah dan berubah menjadi dua arah atau dapat disebut sebagai dialog interaktif. Media sosial merupakan tempat, layanan, dan alat bantu yang memungkinkan setiap orang terhubung sehingga dapat mengekspresikan dan berbagi dengan individu lainnya dengan bantuan internet. Menurut Chris Brogan, (2010) dalam bukunya yang berjudul “*Social Media 101: Tactics and Tips to Develop Your Business*”, menyebutkan bahwa media sosial adalah suatu perangkat alat komunikasi yang memuat berbagai kemungkinan untuk terciptanya bentuk interaksi gaya baru.

Media sosial adalah sarana komunikasi dan pemasaran di mana orang dapat berbagi pemikiran, ide, dan pengalaman mereka dengan orang lain. Ini adalah bentuk media elektronik yang memungkinkan orang membuat konten dan membagikannya kepada publik. Media sosial telah menjadi bagian penting dari kehidupan kita. Memungkinkan kita untuk tetap terhubung dengan teman dan anggota keluarga yang jauh dari kita. Ini juga membantu kita terhubung dengan orang-orang yang memiliki minat yang sama dengan kita.

Selain itu, media sosial juga membantu kita untuk mempromosikan bisnis atau merek kita dengan cara yang efektif karena menyediakan platform bagi bisnis untuk menjangkau target audiens dengan mudah tanpa harus menghabiskan terlalu banyak uang untuk kampanye iklan. Sejumlah besar orang menggunakan media sosial setiap hari sehingga memudahkan bisnis untuk memasarkan produk atau layanan mereka melalui platform ini dengan mudah tanpa mengalami kesulitan apa pun.

#### **3.1.4. Fungsi Media Sosial**

Media sosial adalah platform yang memungkinkan kamu terhubung dengan orang dan bisnis lain. Tujuan media sosial adalah untuk membantu kamu menemukan hal-hal yang kamu minati, membagikan pemikiran dan ide kamu dengan orang lain, dan mempelajari lebih lanjut tentang apa yang terjadi di dunia sekitar kamu.

Media sosial dapat digunakan untuk berbagai tujuan, antara lain:

- a) Berbagi informasi tentang diri atau bisnis kamu dengan orang lain
- b) Menciptakan koneksi antara orang-orang yang memiliki minat yang sama
- c) Membantu orang menemukan bisnis lokal dan sumber daya lainnya
- d) Memberi akses informasi tentang peristiwa yang terjadi di dekat tempat tinggal atau di seluruh dunia

Terdapat beberapa fungsi media sosial antara lain

- a) Komunikasi

Sebelum berkembang hingga seperti ini, media sosial pada awalnya hanya berfokus pada membangun ekosistem komunikasi yang baik baik bagi pengguna. Namun, seiring dengan berkembangnya internet dan teknologi, media sosial lebih dari hanya komunikasi, media sosial telah menjadi dunia kedua bagi manusia di seluruh belahan

dunia untuk berkumpul dan berinteraksi. Media sosial telah berhasil membangun komunikasi yang tanpa batasan waktu dan geografi.

b) Branding

Branding sendiri adalah cara seseorang dalam membangun sebuah citra di mata banyak orang. Untuk melakukan branding, pengguna memiliki cara yang unik dan khas untuk mendesain akun media sosial sehingga menarik untuk dilihat pengguna yang lain. Hal inilah yang menjadikan akun media sosial mirip seperti dunia nyata, karena setiap orang memiliki ciri khasnya masing-masing.

c) Tempat Usaha

sebagai wadah untuk melakukan usaha atau bisnis. Setelah berhasil menyediakan komunikasi dan branding, sosial media perlahan berkembang sehingga membuat setiap penggunanya dapat membangun sebuah usaha dalam jaringan atau online. Sebagai tempat yang terbuka selama 24 jam, media sosial terbukti sangat memudahkan penggunanya untuk membangun suatu bisnis secara maya. Hal ini diprediksi memiliki banyak potensi untuk menjangkau lebih banyak orang dibandingkan usaha yang hanya mengandalkan dunia nyata.

d) Marketing

Sebagai platform yang hampir selalu digunakan oleh manusia, sekarang ini media sosial berhasil menciptakan layanan yang memudahkan pebisnis untuk mengenalkan dan menjangkau lebih banyak konsumen. Cara ini terbukti efektif untuk meningkatkan keuntungan dan memudahkan pengguna untuk mendapatkan kebutuhannya.

### **3.1.5. Manfaat Media Sosial**

Media sosial memiliki berbagai manfaat yang dapat dirasakan oleh pengguna. Berikut adalah beberapa manfaat utama media sosial ;

- a) Koneksi dan Jaringan Sosial, Media sosial memungkinkan pengguna untuk terhubung dengan teman, keluarga, dan orang-orang dari berbagai belahan dunia. Ini membantu memperluas jaringan sosial dan memungkinkan orang untuk tetap terhubung meskipun jarak jauh.
- b) Informasi dan Berita, Media sosial memberikan akses cepat dan mudah ke informasi dan berita terkini. Pengguna dapat mengikuti berbagai sumber informasi dan mendapatkan pembaruan langsung tentang peristiwa terbaru di seluruh dunia.
- c) Pemasaran dan Promosi, Bagi bisnis dan organisasi, media sosial merupakan *platform* yang efektif untuk memasarkan produk, layanan, atau acara. Mereka dapat menjangkau audiens yang lebih luas dan membangun hubungan dengan pelanggan melalui interaksi online.
- d) Pendidikan dan Pembelajaran, Media sosial juga dapat digunakan sebagai alat untuk pendidikan dan pembelajaran. Banyak institusi pendidikan dan instruktur menggunakannya untuk memberikan konten edukatif, memfasilitasi diskusi, dan memperluas akses ke materi pembelajaran.
- e) Kreativitas dan Ekspresi, Pengguna media sosial dapat menggunakan *platform* tersebut sebagai sarana untuk mengekspresikan diri, berbagi karya kreatif seperti foto, video, tulisan, dan seni lainnya. Hal ini memungkinkan mereka untuk mengekspresikan kreativitas dan minat mereka dengan lebih luas.
- f) Kesadaran Sosial dan Aktivisme, Media sosial sering digunakan sebagai alat untuk menyebarkan kesadaran tentang isu-isu sosial, lingkungan, dan politik. Ini memungkinkan pengguna untuk berpartisipasi dalam gerakan aktivisme dan memobilisasi dukungan untuk perubahan positif.

## 2.2. Konsep Dasar Cyberbullying

### 3.1.6. Pengertian Cyberbullying

Istilah *bullying* adalah sebutan umum terdengar dan beredar, *bullying* merupakan suatu tindakan atau perilaku yang dilakukan dengan cara menyakiti dalam bentuk fisik, verbal atau emosional/psikologis oleh seseorang atau kelompok yang merasa lebih kuat kepada korban yang lebih lemah fisik ataupun mental secara berulang-ulang tanpa ada perlawanan dengan tujuan membuat korban menderita. *Bullying* dapat juga terjadi lewat media internet yang dikenal dengan sebutan *cyberbullying*.

Rifauddin, (2016:38) menyatakan bahwa *Cyberbullying* dapat diartikan sebagai bentuk intimidasi yang pelaku lakukan untuk melecehkan korban nya melalui perangkat teknologi. Sedangkan menurut Willard (dalam Malihah & Alfiasari, 2018:146) juga mengungkapkan bahwa *cyberbullying* merupakan kegiatan mengirim atau mengunggah materi yang berbahaya dan melakukan agresi sosial dengan pengguna internet lainnya. *Cyberbullying* merupakan hal yang baru dari perilaku *bullying* dengan karakteristik dan akibat yang sama.

*Cyberbullying* yang terjadi di dunia internet tentu nya memiliki jangkauan yang luas tanpa batas, biasanya di dukung dengan program dan sistem yang kekinian yaang biasa disebut dengan media sosial, menurut Boyd (dalam Setiadi 2018:02) mengatakan bahwa media sosial adalah sekumpulan perangkat lunak yang memungkinkan individu maupun komunitas untuk berkumpul, berbagi, berkomunikasi dan dalam kasus tertentu saling berkolaborasi atau bermain. Media sosial merupakan sebuah revolusi besar yang mampu mengubah perilaku manusia dimasa ini dimana pertemanan dilakukan melalui dunia digital atau internet yang di operasikan melalui situs-situs jejaring sosial (Mulawarman dkk, 2017:37). Karena itu tidak mengherankan, kehadiran

media sosial menjadi fenomenal seperti kehadiran aplikasi *facebook*, *twitter*, *youtube*, *instagram* adalah beberapa media sosial yang diminati banyak orang (Mulawarman dkk., 2017:37).

Menurut *The United Nations Children's Fund* (UNICEF) *cyberbullying* adalah penindasan atau perundungan dengan menggunakan teknologi digital. Hal ini dapat terjadi di media sosial, *platform* pengiriman pesan, *platform game*, maupun telepon seluler. Tindakan ini dilakukan secara berulang yang ditujukan untuk menakut-nakuti, membuat marah, atau mempermalukan orang-orang yang menjadi sasaran.

Beberapa tindakan yang termasuk perundungan *online* ini, adalah menyebarkan kebohongan atau mengunggah foto atau video memalukan seseorang di media sosial. Bisa juga berupa mengirimkan pesan, gambar, atau video yang menyakitkan, kasar, atau mengancam melalui *platform* pengiriman pesan.

*Cyberbullying* adalah tindakan yang sangat merugikan dan bisa memiliki dampak emosional dan psikologis yang serius pada korban. Penting untuk mengambil tindakan untuk melindungi diri sendiri dan melaporkan tindakan tersebut kepada pihak berwenang atau penyedia platform media sosial. Hal ini perlu dilakukan oleh korban atau siapa pun yang menyaksikan tindakan tersebut.

### 3.1.7. Karakteristik Cyberbullying

Menurut (Safaria, 2016) *Cyberbullying* pada umumnya memiliki karakteristik sebagai berikut:

- a) *Cyberbullying* yang dilakukan berulang-ulang. *Cyberbullying* biasanya tidak hanya terjadi satu kali, tapi dilakukan berulang kali, kecuali jika itu adalah ancaman pembunuhan atau ancaman serius terhadap hidup seseorang.



- b) Menyiksa secara psikologis. *Cyberbullying* menimbulkan penyiksaan secara psikologis bagi korbannya. Korban biasanya mendapat perlakuan seperti difitnah/digosipkan, penyebaran foto dan video korban dengan tujuan mempermalukan korban.
- c) *Cyberbullying* dilakukan dengan tujuan. *Cyberbullying* dilakukan karena pelaku memiliki tujuan, seperti untuk mempermalukan korban, balas dendam, mengatasi stress dari konflik yang sedang terjadi., dan hanya untuk bersenang-senang.
- d) Terjadi di dunia maya. *Cyberbullying* dilakukan dengan menggunakan sarana Teknologi Informasi, seperti jejaring sosial dan pesan teks.

### 3.1.8. Bentuk – bentuk *Cyberbullying*

Menurut Willard (dalam Saripah dkk, 2018:182), bentuk-bentuk *cyberbullying* antara lain adalah sebagai berikut:

- a) *Flaming*. *Flaming* merupakan perilaku yang berupa mengirim pesan teks dengan kata-kata kasar, dan frontal. Perlakuan ini biasanya dilakukan di dalam chat group di media sosial seperti mengirimkan gambar-gambar yang dimaksudkan untuk menghina orang yang dituju.
- b) *Harassment*. *Harassment* merupakan perilaku mengirim pesan-pesan dengan kata-kata tidak sopan, yang ditujukan kepada seseorang yang berupa gangguan yang dikirimkan melalui email, sms, maupun pesan teks, di jejaring sosial secara terus menerus. *Harassment* merupakan hasil dari tindakan flaming dalam jangka panjang. *Harassment* dilakukan dengan saling berbalas pesan atau bisa disebut perang teks.
- c) *Denigration*. *Denigration* merupakan perilaku mengumbar keburukan seseorang di internet dengan maksud merusak reputasi dan nama baik orang yang dituju. Seperti seseorang yang

mengirimkan gambar-gambar seseorang yang sudah diubah sebelumnya menjadi lebih sensual agar korban diolok-olok dan mendapat penilaian buruk dari orang lain.

- d) *Impersonation*. *Impersonation* merupakan perilaku berpura-pura menjadi orang lain dan mengirimkan pesan-pesan atau status yang tidak baik.
- e) *Outing and Trickery*. *Outing* merupakan perilaku menyebarkan rahasia orang lain, atau foto-foto pribadi milik orang lain. *Trickery* merupakan perilaku membujuk seseorang dengan tipu daya agar mendapatkan rahasia atau foto pribadi orang tersebut.
- f) *Exclusion*. *Exclusion* merupakan perilaku dengan sengaja dan kejam mengeluarkan seseorang dari grup online.
- g) *Cyberstalking*. *Cyberstalking* merupakan perilaku berulang kali mengirimkan ancaman membahayakan atau pesan-pesan yang mengintimidasi dengan menggunakan komunikasi elektronik.

### 3.1.9. Elemen Cyberbullying

Menurut Kowalski dkk (2008), terdapat beberapa elemen dalam proses *cyberbullying*, yaitu:

- a). Pelaku (*Cyberbullies*)

Karakteristik anak yang menjadi pelaku *cyberbullying* adalah memiliki kepribadian yang dominan dan dengan mudah dan menyukai melakukan kekerasan. Cenderung lebih cepat temperamental, impulsif dan mudah frustrasi dengan keadaan yang sedang dialaminya. Lebih sering melakukan kekerasan terhadap orang lain dan sikap agresif kepada orang dewasa dibandingkan dengan anak lainnya. Sulit dalam menaati peraturan. Terlihat kuat dan menunjukkan rendahnya rasa empati pada orang yang dia *bully*. Pandai memanipulasi dan berkelit pada situasi sulit yang di hadapi. Sering terlibat dalam

agresi proaktif, agresi yang disengaja untuk tujuan tertentu dan agresi reaktif, reaksi defensif ketika di-provokasi.

b). Korban (*victims*)

Seorang remaja yang biasanya menjadi target *cyberbullying* biasanya mereka yang berbeda dalam pendidikan, ras, berat badan, cacat, agama dan mereka yang cenderung sensitif, pasif, dianggap lemah dan biasanya mereka yang jarang bergaul atau keluar rumah. Karakteristik remaja yang menjadi target atau korban *cyberbullying* adalah sensitif, menarik diri dari lingkungan sosial, pasif, mengalami masalah dengan keterbelakangan mental, sering membiarkan orang lain mengendalikan dirinya, dan cenderung depresi. Dalam beberapa penelitian korban *cyberbullying* cenderung memiliki *self-esteem* yang lebih rendah dibandingkan teman sebayanya. Hal tersebut yang membuat dirinya mengalami kecemasan sosial dan cenderung menghindari kontak sosial.

c). Saksi (*bystander*)

Saksi peristiwa adalah seseorang yang menyaksikan penyerangan perilaku bully pada korbannya. Saksi peristiwa dapat dengan bergabung dalam web dan meninggalkan komentar yang menyakitkan, atau tanpa melakukan apapun kecuali, mengamati perilaku *bullying*. *Bystander* terbagi menjadi dua, yaitu:

- 1) *Harmful bystander*, pengamat yang mendukung peristiwa *bullying* atau terus mengamati kejadian tersebut dan tidak memberi bantuan apapun kepada korban.
- 2) *Helpful bystander*, pengamat yang berusaha menghentikan *bullying* dengan cara memberikan dukungan kepada korban atau memberi tahu orang yang lebih mempunyai otoritas.

### 3.1.10. Motif tindakan *Cyberbullying*

Terdapat suatu motivasi seseorang untuk melakukan tindakan *Cyberbullying*. Williard (2005) mengemukakan motif seseorang dalam melakukan *cyberbullying* antara lain:

- a) *Trolling cyberbullies* merupakan istilah yang merujuk pada kebiasaan  
Pelaku *cyberbullying* yang memiliki motif bahwa *cyberbullying* merupakan hiburan individu yang terlibat di dalamnya. Mereka sengaja menyakiti korban dengan ejekan, main hakim sendiri sehingga mereka dapat mengontrol korban secara sosial (Willard, 2005).
- b) Haus akan kekuasaan dengan menonjolkan ego sehingga menyakiti orang lain. Perebutan kekuasaan di lingkungan sekolah dan pergaulan. Perebutan kekuasaan tersebut dapat berbentuk upaya untuk menyakiti, menghina, atau mempengaruhi perilaku untuk memperoleh atau kembali memperoleh sesuatu atau seseorang dianggap berharga.
- c) Memiliki masalah interpersonal dengan korban (Rahmat Syah & Istiana Hermawati, 2018).
- d) Balas dendam, atau perilaku yang dapat menyakiti orang lain (Rahmat Syah & Istiana Hermawati, 2018).

### 3.1.11. Dampak *Cyberbullying*

*Cyberbullying* merupakan kekerasan non fisik secara tidak langsung yang dampaknya bisa lebih berpengaruh terhadap kesehatan mental seseorang, karena dipermalukan di media sosial yang diketahui banyak orang dan meninggalkan jejak digital. Dampak psikologis *cyberbullying* bisa sangat merusak, dan penting untuk memahami bagaimana tindakan ini dapat memengaruhi kesehatan mental seseorang.

Beberapa dampak buruk dapat dialami seseorang yang mengalami *cyberbullying* ini, antara lain:

- a) Gangguan Kesehatan Mental: Salah satu dampak paling serius dari *cyberbullying* adalah gangguan kesehatan mental. Korban dapat mengalami gangguan cemas, depresi, penyalahgunaan zat dan lainnya. Mereka mungkin merasa terisolasi, tidak berdaya, dan merasa bahwa tidak ada tempat yang aman untuk mereka. Gangguan kesehatan mental ini bisa berdampak dari yang ringan hingga berat tergantung bagaimana resiliensi mental korban.
- b) Risiko Bunuh Diri: Salah satu dampak psikologis yang paling serius adalah risiko bunuh diri. Korban yang merasa tidak memiliki jalan keluar dari situasi yang dihadapinya (depresi berat) dapat memiliki pemikiran bunuh diri yang sangat berbahaya.
- c) Kurang Percaya Diri: *Cyberbullying* dapat merusak harga diri dan percaya diri korban. Pesan negatif dan penghinaan yang terus-menerus dapat membuat mereka merasa tidak berharga dan meragukan kemampuan mereka.
- d) Rasa Takut dan Kekhawatiran: Korban *cyberbullying* sering hidup dalam ketakutan yang menetap. Mereka mungkin merasa khawatir bahwa serangan akan terus berlanjut atau bahkan meningkat. Rasa takut ini bisa sangat mengganggu kehidupan sehari-hari.
- e) Perubahan Perilaku: Beberapa korban *cyberbullying* dapat mengalami perubahan perilaku yang mencolok. Mereka mungkin menjadi lebih tertutup, marah, atau bahkan cenderung melakukan tindakan yang merugikan diri mereka sendiri.
- f) Mikroagresi dan Diskriminasi: Selain *cyberbullying* yang eksplisit, korban juga dapat menghadapi mikroagresi dan diskriminasi yang lebih tersembunyi. Hal ini dapat mencakup pengabaian, stereotip negatif, dan perlakuan tidak setara yang dapat merusak harga diri dan citra diri mereka.

- g) Gangguan Tidur dan Kesehatan Fisik: Stres yang disebabkan oleh *cyberbullying* dapat berdampak pada gangguan tidur dan kesehatan fisik. Korban mungkin mengalami insomnia, sakit kepala, gangguan pencernaan, dan masalah kesehatan lainnya.
- h) Masalah Sosial: Dalam upaya untuk menghindari *cyberbullying*, korban sering menarik diri dari interaksi sosial. Mereka mungkin merasa takut untuk berinteraksi dengan orang lain, terutama secara daring. Ini dapat menghambat perkembangan sosial mereka dan membuat mereka merasa terasing.
- i) Masalah Pekerjaan dan Akademik: Kesehatan mental yang buruk yang disebabkan oleh *cyberbullying* dapat berdampak negatif pada kinerja pekerjaan dan akademik korban. Mereka mungkin kesulitan berkonsentrasi, bekerja, belajar, dan berpartisipasi dalam kegiatan sekolah.

Dalam menghadapi dampak psikologis *cyberbullying*, penting untuk mencari dukungan dan bantuan. Korban perlu tahu bahwa mereka tidak sendirian dan bahwa tersedia sumber daya yang dapat membantu mereka mengatasi situasi ini. Orang tua, guru, teman, dan profesional kesehatan mental dapat memberikan dukungan emosional dan bantuan untuk mengatasi dampak psikologis yang dihasilkan dari *cyberbullying*. Pendidikan dan kesadaran tentang bahaya *cyberbullying* harus terus ditingkatkan agar bisa mencegah tindakan *cyberbullying* dan memberikan perlindungan kepada para korban.

### **3.1.12. Pencegahan perilaku *cyberbullying***

Tindakan *cyberbullying* bisa dicegah dengan menerapkan beberapa cara berikut:

- a) Berusaha memahami perasaan orang lain.
- b) Berpikir secara bijaksana sebelum mengutarakan pendapat di dunia maya.

- c) Menghormati orang lain sekalipun di dunia maya.
- d) Menumbuhkan sikap toleransi kepada orang lain yang berbeda suku, ras, agama, gender, dan pandangan hidup.
- e) Ikut menghentikan kasus *cyberbullying* apabila menemukannya.

### **3.1.13. Hipotesis Penelitian**

Pada uraian diatas, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak media sosial terhadap perilaku *cyberbullying* bagi remaja di Kota Medan. Terdapat dua hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini.

H<sub>0</sub> : Menyatakan bahwa tidak ada pengaruh dari dampak media sosial terhadap perilaku *cyberbullying* bagi remaja di Kota Medan

H<sub>1</sub> : Menyatakan bahwa adanya pengaruh dari dampak media sosial terhadap terhadap perilaku *cyberbullying* bagi remaja di Kota Medan

# BAB III

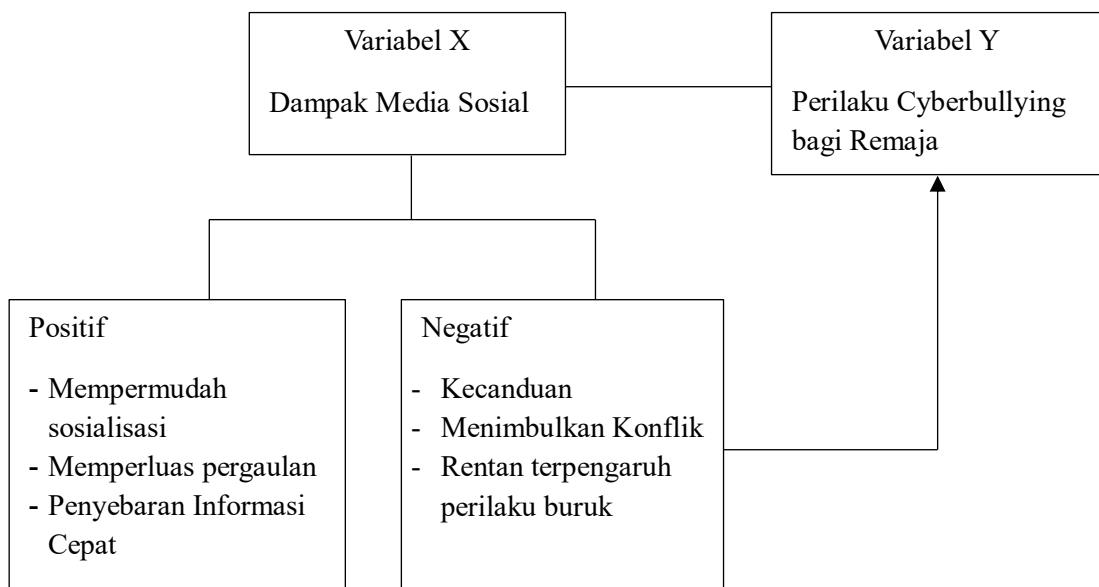
## METODE PENELITIAN

### 3.2. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif yang ditujukan sebagai pembuktian hipotesis penelitian dampak media sosial terhadap perilaku *cyberbullying* bagi remaja. Menurut Sugiyono (2022) menjelaskan pendekatan kuantitatif ialah metode yang berlandaskan data konkrit dan diterapkan dalam melakukan penelitian sampel dan populasi. Data penelitiannya berbentuk angka yang dapat dihitung dengan analisis statistik untuk alat uji perhitungan yang bertujuan dalam melakukan pengujian hipotesisnya.

### 3.3. Kerangka Konsep

**Gambar 3.1**  
**Kerangka Konsep Penelitian**



Sumber : Peneliti, 2024



### 3.4. Definisi Konsep

Variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2019:68). Berdasarkan kerangka konsep diatas terdapat variabel x sebagai variabel yang mempengaruhi dan variabel y sebagai variabel yang dipengaruhi. Variabel yang mempengaruhi diatas terdapat pada dampak media sosial sedangkan variabel yang dipengaruhi terdapat pada perilaku *cyberbullying* bagi remaja yang dimana terdapat dampak positif dan negatif media sosial. Salah satu dampak positif media sosial adalah terhubungnya satu individu dengan individu lain di seluruh dunia. Sedangkan dampak negatif media sosial yaitu rentan terpengaruh perilaku buruk seperti *cyberbullying*.

### 3.5. Definisi Operasional

Menurut Sugiyono (2013), definisi operasional variabel adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

**Tabel 3.1**  
**Operasional Variabel**

Variabel	Definisi operasional variabel	Indikator	Skala	Sumber indikator
Penggunaan media sosial (X)	Kegiatan yang timbul dari adanya aktivitas sosial yang dilakukan secara daring	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Alokasi waktu media sosial</li> <li>2. Banyaknya akun media sosial yang dimiliki</li> <li>3. Kegunaan media sosial bagi remaja</li> <li>4. Dampak yang timbul dari penggunaan media sosial</li> </ol>	Likert	Rasyidah (2017)

Perilaku <i>cyberbullying</i> (Y)	Suatu bentuk kekerasan atau intimidasi yang dilakukan oleh pengguna internet terhadap pengguna internet lainnya	1. Menghina( <i>flaming</i> ) 2. Gangguan ( <i>harrasment</i> ) 3. Mencemarkan nama baik ( <i>denigration</i> ) 4. Perbuatan meniru( <i>impersonation</i> ) 5. <i>Outing &amp; Trickery</i> 6. Mengucilkan ( <i>exclusion</i> )	Likert	Wilard (2007)
---	--	--	--------	------------------

### 3.6. Populasi dan Sampel

Cooper & Emory (1997) mengemukakan bahwa populasi adalah seluruh kumpulan elemen yang dapat kita gunakan untuk membuat beberapa kesimpulan. Populasi yang dipilih dalam penelitian ini adalah remaja yang aktif dalam bersosial media berusia 15 – 24 tahun yang tinggal atau sedang menetap di Kota Medan. Menurut Somantri (2006:63) mengemukakan sampel adalah bagian kecil dari anggota populasi yang diambil menurut prosedur tertentu sehingga dapat mewakili populasinya. Dalam mencari sampel penelitian, penulis menggunakan rumus Lemeshow. Menurut Riyanto dan Hermawan (2020:13-14) perhitungan sampel dengan pendekatan rumus Lemeshow dapat digunakan untuk menghitung jumlah sampel dengan total populasi yang tidak dapat diketahui secara pasti.

$$n = \frac{Z^2 \cdot P \cdot (1-P)}{d^2}$$

Keterangan :

n = Jumlah Sampel

Z = Skor z pada kepercayaan 95% = 1,96

P = Maksimal estimasi ( dikarenakan tidak diketahui = 0,5)

$$d = \alpha (0,10) \text{ atau } \textit{sampling error} = 10\%$$

Dari rumusan tersebut diatas maka penentuan jumlah sampel dengan menggunakan rumus Lemeshow dengan maksimal estimasi 50 % dan tingkat kesalahan 10%.

$$n = \frac{1,96^2 \cdot 0,5 (1-0,5)}{0,1^2}$$

$$n = \frac{3,8416 \cdot 0,5 \cdot 0,5}{0,1^2}$$

$$n = \frac{0,9604}{0,1^2}$$

$$n = 96,04 = 100$$

Berdasarkan hasil perhitungan diatas maka penulis mendapatkan sebanyak 100 responden untuk digunakan sebagai sampel penelitian.

Sampel penelitian ini menggunakan *Non-probability sampling* yaitu teknik pengambilan sampel yang tidak memberi peluang atau kesempatan sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel (Sugiyono, 2018). Penulis menggunakan jenis *sampling* yaitu *purposive sampling* yaitu teknik pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2013:218). Penulis menggunakan teknik ini dikarenakan terdapat kriteria sampel yang harus terpenuhi yaitu seorang remaja yang aktif bersosial media ber usia 15-24 tahun yang tinggal atau sedang menetap di Kota Medan.

### 3.7. Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif berupa pengisian kuesioner (angket). Angket adalah teknik pengumpulan data dengan cara membagikan beberapa instrument pertanyaan tertulis kepada subjek penelitian. Sejalan dengan pendapat Creswell (dalam Sugiyono, 2016 : 230) yang menyatakan bahwa kuesioner merupakan teknik pengumpulan data di mana

responden yang akan mengisi pertanyaan/pernyataan. Penggunaan angket dilakukan dengan menentukan secara pasti variabel yang akan diukur. Angket yang digunakan oleh penulis yaitu angket tertutup, yaitu angket yang didalamnya sudah tersedia pertanyaan/pernyataan dan jawaban yang akan dipilih oleh responden. Metode skala yang digunakan dalam penulisan ini adalah skala likert.

Sugiyono (2017:93) menyatakan bahwa skala likert merupakan skala yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Untuk mengetahui pengukuran jawaban responden pada penelitian ini menggunakan instrumen penelitian berupa kuesioner, penulis menggunakan metode skala likert (*likert's summated ratings*). Penulis juga menggunakan *google form* sebagai media dalam menyebarkan kuesioner yang akan disebar kepada responden.

### **3.8. Teknik Analisis Data**

Analisis data merupakan kegiatan yang dilakukan setelah data dari seluruh responden terkumpul. Kegiatan dalam analisis data adalah mengelompokkan data berdasarkan variabel dari seluruh responden, menyajikan data setiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah, dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan (Sugiyono, 2006;142). Di dalam penelitian data mempunyai kedudukan yang paling tinggi, karena data merupakan penggambaran variabel yang diteliti, dan berfungsi sebagai alat pembuktian hipotesis. Oleh karena itu benar atau tidaknya data, sangat menentukan bermutu tidaknya hasil penelitian.

#### **3.8.1. Uji Validitas**

Uji validitas adalah suatu ukuran yang dihasilkan dari data lapangan dan sesuai dengan kenyataan yang sebenarnya, dan menunjukkan kevalidan atau keabsahan dari suatu instrumen. Instrumen dikatakan valid jika dapat digunakan untuk mengukur dan menghasilkan ukuran yang sesuai dengan

maksud dalam penelitian Uji validitas digunakan untuk mengetahui kelayakan dari berbagai instrumen, kemudian mencari dan membuktikan variabel sesuai dengan maksud dalam penelitian ini. Adapun dalam penelitian ini uji validitas akan dilakukan dengan bantuan komputer melalui Microsoft Excel menggunakan rumus kolerasi product moment sebagai berikut:

$$r = \frac{n \sum_{i=1}^n X_i Y_i - \left( \sum_{i=1}^n X_i \right) \left( \sum_{i=1}^n Y_i \right)}{\sqrt{\left[ n \sum_{i=1}^n X_i^2 - \left( \sum_{i=1}^n X_i \right)^2 \right] \left[ n \sum_{i=1}^n Y_i^2 - \left( \sum_{i=1}^n Y_i \right)^2 \right]}}$$

Keterangan :

r : Koefisien kolerasi antara variabel x dan variabel y

n : Jumlah responden

X : Skor untuk nutir ke-1 (dari subjek uji coba)

Y : Total skor dari subjek uji coba

$\sum X$  : Jumlah skor X

$\sum Y$  : Jumlah skor Y

### 3.8.2. Uji reliabilitas

Uji reliabilitas merupakan suatu alat yang digunakan untuk mengukur konsistensi dari sebuah kuesioner yang merupakan indikator dari suatu variabel. Menurut Sumadi Suryabrata (2004: 28) reliabilitas menunjukkan sejauh mana hasil pengukuran dengan alat tersebut dapat dipercaya. Hasil pengukuran harus reliabel dalam artian harus memiliki tingkat konsistensi dan kemantapan.

Pengujian reliabilitas instrumen dengan menggunakan rumus *Alpha Cronbach* karena instrumen penelitian ini berbentuk angket dan skala bertingkat. Rumus *Alpha Cronbach* sebagai berikut :

Gambar 3.2

## Rumus Uji Reliabilitas

$$r_{11} = \left( \frac{n}{n-1} \right) \left( 1 - \frac{\sum \sigma_t^2}{\sigma_t^2} \right)$$

Keterangan

$r_{11}$  = Nilai reliabilitas yang dicari

$n$  = jumlah item pertanyaan yang diuji

$\sum \sigma_t^2$  = Jumlah skor varian tiap-tiap item

$\sigma_t^2$  = varian total

Sumber : KajianPustaka.com

Jika reabilitas kurang dari 0,6 maka dapat dikatakan kurang baik, sedangkan 0,7 dapat diterima dan diatas 0,8 adalah baik. Dalam penelitian ini penulis menggunakan aplikasi IBM SPSS Versi 26 dan Microsoft Excel untuk memudahkan uji reabilitas.

### 3.8.3. Uji Normalitas

Sebelum melakukan analisa data dari lapangan, terlebih dahulu ,melakukan uji normalitas. Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data dari lapangan berdistribusi normal atau tidak normal. Pengujian normalitas menggunakan *Kolmogorov-Smornov*. Uji ini merupakan salah satu alat yang telah teruji keterandalannya untuk mengetahui apakah data penulis ini berdistribusi normal atau tidak. Penulis menggunakan *software* SPSS *Version 26*. Kriteria pengambilan keputusan adalah sebagai berikut:

1. Jika nilai Signifikansi Uji *Kolmogorov-Smornov*  $> \alpha$  ( $\alpha = 0,05$ ), maka data berdistribusi normal.

2. Jika nilai Signifikansi Uji *Kolmogorov-Smirnov*  $< \alpha$  ( $\alpha = 0,05$ ), maka variabel tidak berdistribusi normal.

#### **3.8.4. Uji Heteroskedastisitas**

Uji heteroskedastisitas adalah uji asumsi klasik yang harus dipenuhi dalam analisis regresi. Uji heteroskedastisitas ini dilakukan untuk mengetahui apakah terjadi bias atau tidak dalam suatu analisis model regresi. Biasanya jika dalam suatu model analisis regresi terdapat bias atau penyimpangan, estimasi model yang akan dilakukan menjadi sulit dikarenakan varian data yang tidak konsisten.

#### **3.8.5. Uji Linearitas**

Uji linieritas digunakan untuk mengetahui apakah variabel mempunyai hubungan yang linier. Metode pengambilan keputusan untuk uji linieritas yaitu jika signifikansi pada linearity  $> 0,05$  maka hubungan antara dua variabel tidak linier dan jika signifikansi  $< 0,05$  maka hubungan antara dua variabel dinyatakan linier.

#### **3.8.6. Regresi Linear Sederhana**

Untuk mengetahui bagaimana pengaruh kedua variabel tersebut penulis menggunakan teknik analisis Regresi Linier Sederhana. Analisa Regresi Linier digunakan untuk mengetahui perubahan yang terjadi pada variabel dependent (variabel Y), nilai variabel dependent berdasarkan nilai independent (variabel X) yang diketahui. Dengan menggunakan teknik analisis regresi linier maka akan mengukur perubahan variabel terikat berdasarkan perubahan variabel bebas. Analisis regresi linier dapat digunakan untuk mengetahui perubahan pengaruh yang akan terjadi berdasarkan pengaruh yang ada pada periode waktu sebelumnya. Untuk mengetahui dampak media sosial terhadap perilaku *cyberbullying* bagi remaja di Kota Medan dilakukan dengan rumus linear regresi sederhana yaitu sebagai berikut ;

$$\hat{Y} = a + bx$$

Keterangan :

$\hat{Y}$  = Subjek variabel terikat (terhadap perilaku cyberbullying bagi remaja di kota Medan)

$x$  = Subjek Variabel bebas yang mempunyai nilai tertentu (dampak media sosial)

$a$  = Bilangan konstant regresi untuk  $X = 0$  (nilai  $Y$  pada saat  $X$  nol)

$b$  = Koefisien arah regresi yang menunjukkan angka peningkatan atau penurunan variabel  $Y$  bila bertambah atau berkurang 1 unit.

Besarnya konstanta  $a$  dan  $b$  dapat ditentukan menggunakan persamaan ;

$$a = \frac{(\sum Y_i)(\sum X_i^2) - (\sum X_i)(\sum X_i Y_i)}{n \sum X_i^2 - (\sum X_i)^2}$$

$$b = \frac{n (\sum X_i Y_i) - (\sum X_i)(\sum Y_i)}{n \sum X_i^2 - (\sum X_i)^2}$$

Yang dimana  $n$  = jumlah data.

Adapun langkah-langkah yang perlu dilakukan untuk melakukan analisis dan pengujian regresi linier sederhana adalah sebagai berikut:

1. Menentukan tujuan analisis regresi linier sederhana
2. Menentukan variabel  $X$  dan  $Y$
3. Mengumpulkan data dalam format tabel
4. Menghitung  $X^2, XY$  dan total dari masing-masingnya
5. Menghitung  $a$  dan  $b$  menggunakan rumus yang telah ditentukan
6. Membuat model persamaan garis regresi



7. Membuat prediksi tentang prediktor atau respons variabel
8. Gunakan uji t untuk menguji signifikansi dan menentukan tingkat signifikansi.

### 3.8.7. Koefisien Determinasi ( $r^2$ )

Besarnya peran variabel X terhadap variabel Y dapat diketahui dengan menggunakan analisis koefisien determinasi atau disingkat Kd, yang diperoleh dengan mengkuadratkan koefisien korelasinya yaitu :

$$Kd = r^2 \times 100\%$$

Keterangan :

Kd = Nilai koefisien determinasi

r = Koefisien korelasi product moment

100% = Pengali yang menyatakan dalam persentase.

### 3.9. Uji Signifikansi dan Hipotesis

Ismael Nurdin dan Sri Hartati (2019) menyatakan bahwa hipotesis adalah satu kesimpulan sementara atau dugaan sementara yang merupakan konstruk peneliti terhadap masalah penelitian, yang menyatakan hubungan antara dua atau lebih variabel. Pengujian hipotesis dimaksudkan untuk melihat apakah suatu hipotesis yang diajukan ditolak atau dapat diterima. Dalam pengujian hipotesis terdapat asumsi/ pernyataan istilah hipotesis nol. Hipotesis nol merupakan hipotesis yang akan diuji, dinyatakan oleh  $H_0$  dan penolakan  $H_0$  dimaknai dengan penerimaan hipotesis lainnya yang dinyatakan oleh  $H_1$ .

Apabila Koefisien Determinasi ( $r^2$ ) sudah ditemukan, maka selanjutnya dilakukan uji signifikan hipotesis yang diajukan. Uji ini dapat menggunakan Uji-t ; Uji-F ; Uji-z atau Uji Chi Kuadrat. Dengan uji signifikansi ini dapat diketahui apakah variabel bebas/ *predictor*/ independen (X) berpengaruh secara signifikan

terhadap variabel tak bebas/ *response*/ dependen (Y). Arti dari signifikan adalah bahwa pengaruh antar variabel berlaku bagi seluruh populasi.

Langkah-langkah yang perlu dilakukan dalam uji-t pada regresi linier adalah :

1. Menentukan hipotesis

$H_0 : \beta = 0$ ; variabel X tidak berpengaruh signifikan/nyata terhadap Y

$H_1 : \beta \neq 0$  ; variabel X berpengaruh signifikan/nyata terhadap Y

2. Menentukan tingkat signifikansi ( $\alpha$ )

Tingkat signifikansi,  $\alpha$  yang sering digunakan adalah  $\alpha = 5\%$  ( $\alpha = 0,05$ )

3. Menghitung nilai t hitung menggunakan rumus :  $t_{hit} = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$

4. Menentukan daerah penolakan  $H_0$  (daerah kritis)

Bentuk pengujian dua arah, sehingga menggunakan uji-t dua arah :

$H_0$  akan ditolak jika  $t_{hit} > t_{tab}$  atau  $-(t_{hit}) < -(t_{tab})$ , berarti  $H_1$  diterima.

$H_0$  akan diterima jika  $-(t_{hit}) < t_{tab} < t_{hit}$ , berarti  $H_1$  ditolak

5. Menentukan t table (mempergunakan tabel Uji-t)

Tabel Uji-t untuk  $\alpha = 5\%$  dan derajat kebebasan (df) =  $n - k$ ; (n= jumlah sampel/pengukuran, k adalah jumlah variabel (variabel bebas + variabel terikat)).

6. Kriteria Pengujian nilai t hitung dan t tabel

Bila nilai  $t_{hit} < t_{tab}$ , maka  $H_0$  diterima,  $H_1$  ditolak

Bila nilai  $t_{hit} > t_{tab}$ , maka  $H_0$  ditolak,  $H_1$  diterima

7. Kesimpulan hasil uji signifikansi.

### 3.10. Tempat dan Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Kota Medan, Provinsi Sumatera Utara dengan pengambilan data berupa angket/kuisisioner. Peyebaran kuesioner dilakukan melalui link *google form* yang digunakan untuk memudahkan penulis mendapatkan responden. Penelitian ini diselenggarakan setelah seminar proposal skripsi dilaksanakan.

### 3.11. Deskripsi Ringkas Objek Penelitian

Objek penelitian merupakan suatu sasaran dalam sebuah penelitian untuk menemukan jawaban atau solusi dari permasalahan yang terjadi. Objek dalam penelitian ini adalah remaja berusia 15-24 tahun yang sedang menetap atau tinggal di Kota Medan, sebanyak 100 responden. Sumber data diperoleh melalui penyebaran kuesioner melalui *google form* sebagai perantara. Adapun data mengenai karakteristik responden sebagai berikut;

**Tabel 3.2**

**Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin**

No	Jenis Kelamin	Frekuensi
1	Laki – Laki	54
2	Perempuan	46
<b>Total</b>		<b>100</b>

sumber : data primer *google form*, 2024

**Tabel 3.3**

**Karakteristik Responden Berdasarkan Umur**

No	Umur	Frekuensi
1	15 - 18 tahun	37
2	19 – 24 tahun	63
<b>Total</b>		<b>100</b>

sumber : data primer *google form*, 2024

**Tabel 3.4**

**Karakteristik Responden Berdasarkan Status Pendidikan**

No	Status	Frekuensi
1	SMP	2
2	SMA	35
3	Kuliah/Bekerja	63
<b>Total</b>		<b>100</b>

sumber : data primer penulis, 2024

## BAB IV

### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 4.1. Hasil Penelitian

##### 4.1.1. Uji Validitas

Uji validitas dilakukan untuk melihat sejauh mana suatu instrument dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Uji validitas pada penelitian ini dilakukan pada 100 responden, pengujian validitas menggunakan tingkat signifikan ( $\alpha$ ) sebesar 5% atau 0,05. Untuk memperoleh nilai r tabel terlebih dahulu mencari  $Df = N - 2 = 100 - 2 = 98$  sehingga nilai r tabel = 0.197. Data dinilai valid apabila nilai r hitung  $>$  r table dan nilai signifikan  $<$  0.05. Adapun alat pengujian yang dipakai adalah rumus korelasi product moment pearson dengan menggunakan aplikasi IBM SPSS *Statistica* 26.

**Tabel 4.1**  
**Uji Validitas Seluruh Variabel**

Variabel	No. Item	R Hitung	R Tabel	Keterangan
Dampak Media Sosial (X)	X1	0.602	0.197	Valid
	X2	0.652	0.197	Valid
	X3	0.670	0.197	Valid
	X4	0.588	0.197	Valid
	X5	0.658	0.197	Valid
	X6	0.690	0.197	Valid
	X7	0.576	0.197	Valid
	Y1	0.581	0.197	Valid

Perilaku Cyberbullying (Y)	Y2	0.575	0.197	Valid
	Y3	0.567	0.197	Valid
	Y4	0.598	0.197	Valid
	Y5	0.480	0.197	Valid
	Y6	0.560	0.197	Valid
	Y7	0.584	0.197	Valid
	Y8	0.528	0.197	Valid
	Y9	0.562	0.197	Valid
	Y10	0.496	0.197	Valid
	Y11	0.578	0.197	Valid
	Y12	0.511	0.197	Valid
	Y13	0.505	0.197	Valid
	Y14	0.485	0.197	Valid

Berdasarkan tabel diatas, menunjukkan bahwa seluruh item dinyatakan valid, karena koefisien yang dihasilkan lebih besar dari 0.197. Sehingga tidak perlu mengganti atau menghapus pernyataan.

#### 4.1.2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas bertujuan untuk mengetahui konsistensi alat ukur jika digunakan objek yang sama lebih dari sekali. Atau dengan kata lain uji reliabilitas dapat diartikan bertujuan menunjukkan sejauh mana suatu hasil pengukuran relatif konsisten apabila pengukuran diulangi dua kali atau lebih. Jika reabilitas kurang dari 0,6 adalah kurang baik, sedangkan 0,7 dapat diterima dan diatas 0,8 adalah baik. Berdasarkan hasil pehitungan rumus *Alfa Cronbach* dengan menggunakan SPSS versi 26, maka diperoleh keputusan koefisien reabilitas dari penelitian sebagai berikut:

**Tabel 4.2**  
**Uji Reliabilitas Variabel Dampak Media Sosial (X)**

<i>Reliability Statistics</i>	
<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>
.752	7

Sumber: olah data SPSS ver. 26

**Tabel 4.3**  
**Uji Reliabilitas Variabel Perilaku Cyberbullying (Y)**

<i>Reliability Statistics</i>	
<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>
.817	14

Sumber: olah data SPSS ver. 26

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa seluruh variabel pernyataan mempunyai nilai yang bisa dikategorikan reliabilitas adalah dapat diterima karena lebih besar dari nilai *cronbach'c alpha* 0,6.

#### 4.1.3. Uji Normalitas

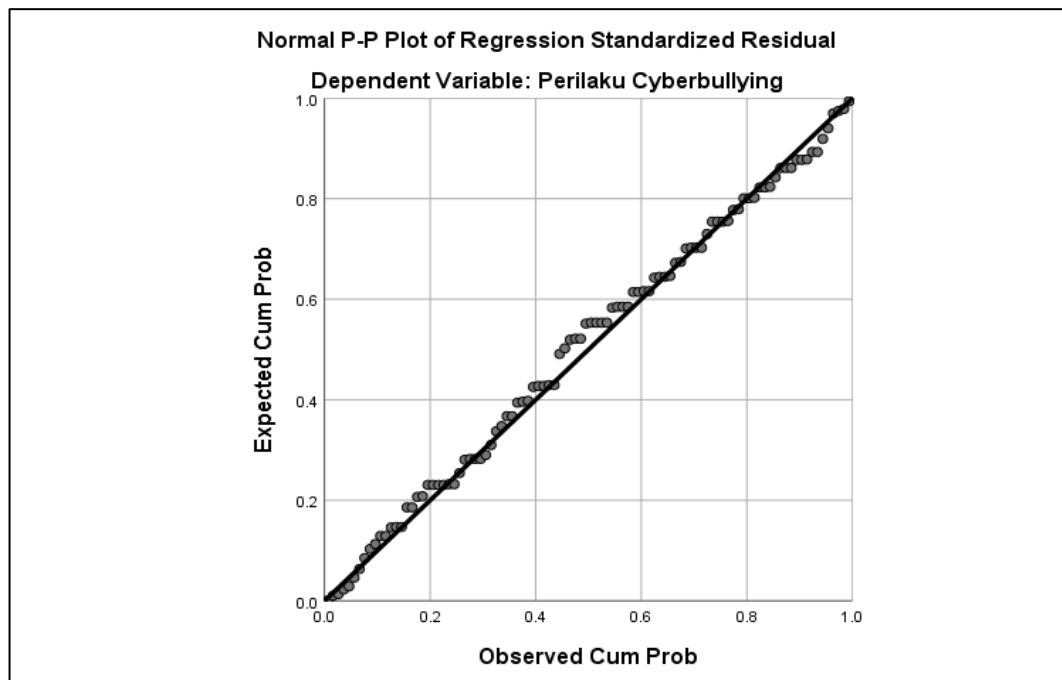
Uji normalitas data bertujuan untuk menguji apakah sampel tersebut mempunyai distribusi normal atau tidak. Dalam model regresi linier, asumsi ini ditunjukkan oleh nilai residual yang berdistribusi normal. Model regresi yang baik adalah model regresi yang dimiliki distribusi normal atau mendekati normal, sehingga layak dilakukan pengujian secara statistik. Pengujian normalitas data menggunakan *Test of Normality Kolmogorov-Smirnov* dalam

program SPSS. Menurut Ghozali (2016) dasar pengambilan keputusan bisa dilakukan berdasarkan probabilitas (*asymtotic significance*), yaitu:

1. Jika probabilitas  $> 0,05$  maka distribusi dari model regresi adalah normal.
2. Jika probabilitas  $< 0,05$  maka distribusi dari model regresi adalah tidak normal

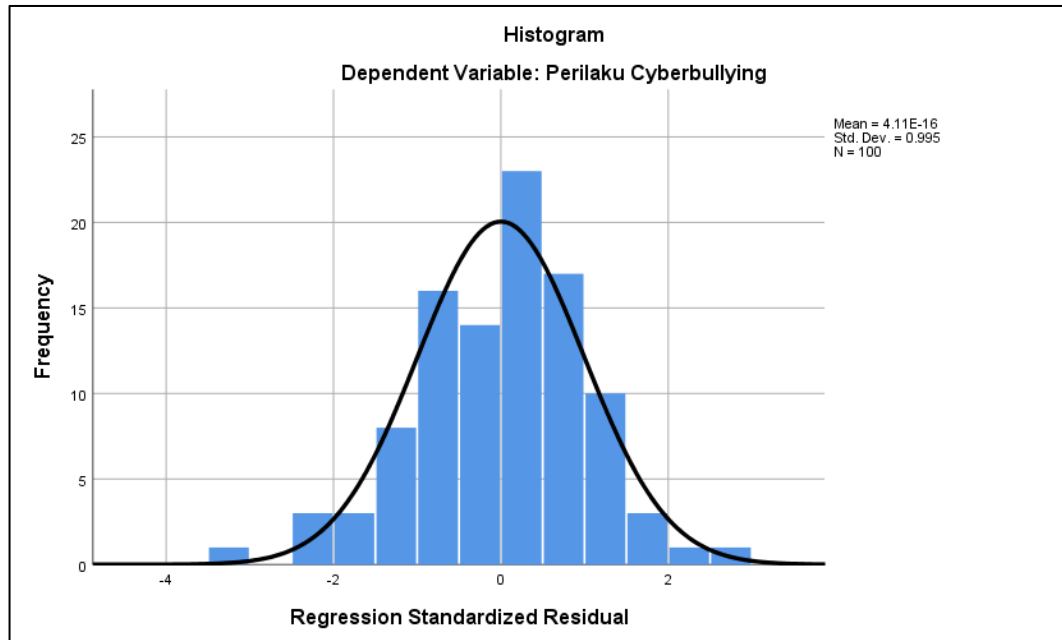
#### Diagram 4.1

#### Plot Normalitas



Sumber : Hasil Olah Data SPSS Ver.26

**Diagram 4.2**  
**Histogram Normalitas**



Sumber : Hasil Olah Data SPSS Ver.26

**Tabel 4.4**  
**Output SPSS Uji Normalitas**

<b>One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test</b>		
		Unstandardized Residual
N		100
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	.0000000
	Std. Deviation	4.20216780



Most Extreme Differences	Absolute	.062
	Positive	.046
	Negative	-.062
Test Statistic		.062
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 <sup>c,d</sup>
<i>a. Test distribution is Normal.</i>		
<i>b. Calculated from data.</i>		
<i>c. Lilliefors Significance Correction.</i>		
<i>d. This is a lower bound of the true significance.</i>		

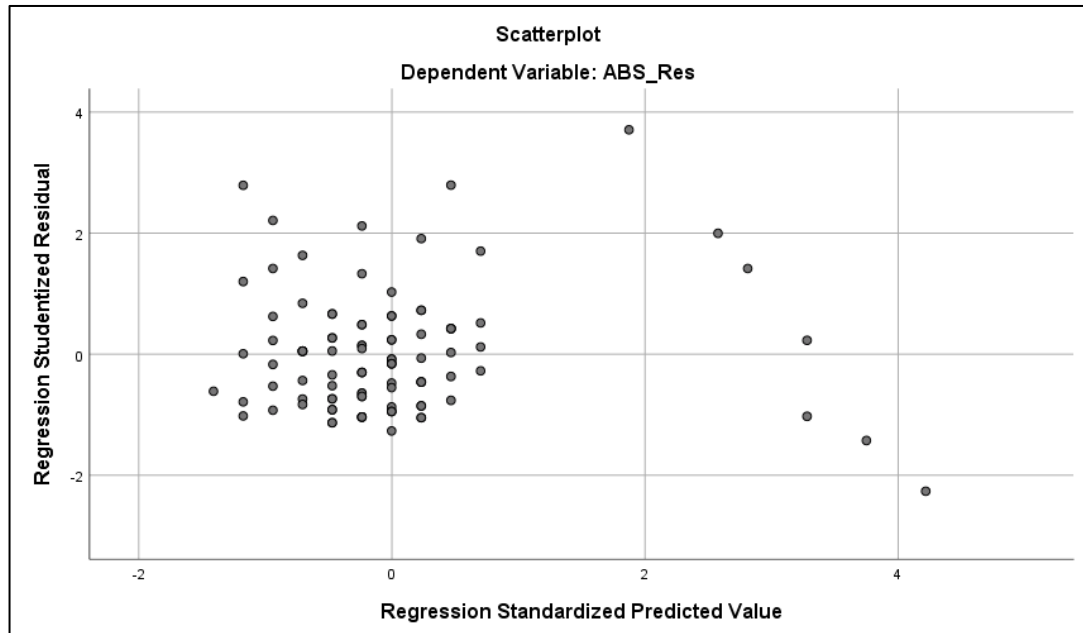
Sumber : Hasil Olah Data SPSS Ver.26

Dari tabel tersebut diketahui bahwa nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0.200 lebih besar dari 0.05. membuktikan bahwa data berdistribusi normal.

#### 4.1.4. Uji Heteroskedastisitas

Menurut Ghozali (2018) uji heteroskedastisitas bertujuan untuk menguji apakah dalam model regresi terjadi ketidaksamaan varian dari residual satu pengamatan kepengamatan lain. Untuk mengetahui apakah terjadi heteroskedastisitas dengan memakai grafik pada SPSS. Dengan pengambilan keputusan pada gambar grafik, tidak ada heteroskedastisitas jika tidak ada pola yang terlihat dan titik-titik tersebar di atas dan di bawah nilai 0 pada sumbu Y. Berikut adalah grafik hasil output SPSS pada penelitian ini:

**Diagram 4.3**  
**Output SPSS Uji Heteroskedastisitas**



Berdasarkan hasil *output scatterplot* diatas, maka dapat dilihat bahwa titik-titik menyebar dan tidak membentuk pola yang jelas. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa tidak terjadi masalah heteroskedastisitas.

#### 4.1.5. Uji Linearitas

Uji linieritas digunakan untuk mengetahui apakah variabel mempunyai hubungan yang linier. Metode pengambilan keputusan untuk uji linieritas yaitu jika signifikansi pada *linearity*  $> 0,05$  maka hubungan antara dua variabel tidak linier dan jika signifikansi  $< 0,05$  maka hubungan antara dua variabel dinyatakan linier.

**Tabel 4.5**  
**Uji Linieritas (X)**

ANOVA Table							
			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Perilaku Cyberbullying * Dampak Media Sosial	Between Groups	(Combined)	4202.031	15	280.135	30.194	.000
		Linearity	3233.197	1	3233.197	348.490	.000
		Deviation from Linearity	968.834	14	69.202	7.459	.000
	Within Groups		779.329	84	9.278		
	Total		4981.360	99			

Sumber : Hasil Olah Data SPSS Ver.26

Dari tabel tersebut diketahui bahwa nilai Linearity sebesar 0.000 lebih kecil dari 0.05. Maka hubungan antara variabel dinyatakan linier.

#### 4.1.6. Uji Regresi Linear Sederhana

**Tabel 4.6**  
**Output SPSS Regresi Linear Sederhana**

Coefficients <sup>a</sup>					
Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		

1	(Constant)	17.917	2.719		6.589	.000
	Dampak Media Sosial	1.340	.100	.806	13.463	.000
a. Dependent Variable: Perilaku Cyberbullying						

Sumber : Hasil Olah Data SPSS Ver.26

Untuk menentukan persamaan regresi Sederhana pengaruh Dampak Media Sosial terhadap Perilaku Cyberbullying dilakukan analisis koefisien regresi sebagai berikut:

$$Y = a + bX$$

$$Y = 17.917 + 1.340 X$$

Yang dimana: X yaitu Dampak Media Sosial sedangkan Y yaitu Perilaku Cyberbullying. Dari persamaan regresi diatas dapat diinterpretasikan sebagai berikut:

- 1)  $a = 17.917$  menunjukkan bahwa jika nilai X (tidak mengalami perubahan) maka nilai konstanta Y sebesar 17.917.
- 2)  $bX = 1.340$  menyatakan jika X bertambah, maka Y akan mengalami peningkatan sebesar 1.340.

#### 4.1.7. Uji Hipotesis

##### a. Uji T Parsial

Uji t parsial (*partial t-test*) adalah suatu metode statistik yang digunakan untuk menguji apakah suatu variabel independen tertentu secara signifikan mempengaruhi variabel dependen dalam suatu model regresi linear sederhana, ketika kontrol terhadap variabel-variabel independen lainnya telah dilakukan. Uji t parsial memungkinkan untuk mengevaluasi kontribusi

individu dari variabel independen yang spesifik terhadap variabel dependen, dengan mengontrol pengaruh variabel independen lainnya.

**Tabel 4.7**  
**Output SPSS Uji T Partial**

Coefficients <sup>a</sup>						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	17.917	2.719		6.589	.000
	Dampak Media Sosial	1.340	.100	.806	13.463	.000

a. Dependent Variable: Perilaku Cyberbullying

Sumber : Hasil Olah Data SPSS Ver.26

Diperoleh nilai Dampak Media Sosial (X) t hitung sebesar 13.463. Selanjutnya menentukan t tabel. Tabel distribusi t dicari pada  $\alpha/2 = 0,05 = 0.025$  dengan derajat bebas  $N-k-1$  yaitu  $100 - 1 - 1 = 98$ , maka diperoleh t tabel 1.984. Karena thitung lebih besar daripada ttabel yaitu  $13.463 > 1.984$  dan nilai signifikansi (Sig.)  $0.000 < 0.05$ , maka dapat diartikan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara Dampak Media Sosial terhadap Perilaku Cyberbullying.

#### 4.1.8. Uji Koefisien

##### a. Uji Koefisien Korelasi

Untuk selanjutnya dilakukan analisis inferensial berupa pengujian hubungan antar variabel. Dalam menghitung besarnya hubungan antara variabel, peneliti menggunakan SPSS versi 26 korelasi product moment sebagai berikut ini:

**Tabel 4.8**  
**Hasil Output Uji Koefisien Kolerasi**

<b>Correlations</b>			
		Dampak Media Sosial	Perilaku Cyberbullyin g
Dampak Media Sosial	Pearson Correlation	1	.806**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	100	100
Perilaku Cyberbullying	Pearson Correlation	.806**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	100	100
** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).			

Sumber : Hasil Olah Data SPSS Ver.26

Berdasarkan tabel diatas, menunjukan bahwa antara variabel Dampak Media Sosial (X) dan Perilaku Cyberbullying (Y) terdapat koefisien korelasi

(R) sebesar 0.806. Hal tersebut dapat diartikan bahwa terdapat korelasi positif antara antara kedua variabel dengan tingkat hubungan sangat kuat.

### b. Uji Koefisien Determinasi

Analisis ini digunakan untuk mengetahui besarnya pengaruh dari variabel bebas (independent variable) terhadap variabel terkait (*dependent variable*), biasanya ditanyakan dalam presentase. Koefisien determinasi ini dapat dihitung dengan menggunakan rumus :

$$Kd = r^2 \times 100\%$$

Dimana:

Kd = Koefisien Determinasi

r = Koefisien Korelasi

**Tabel 4.9**  
**Output SPSS Koefisien Determinasi**

Model Summary <sup>b</sup>				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.806 <sup>a</sup>	.649	.645	4.224
a. Predictors: (Constant), Dampak Media Sosial				
b. Dependent Variable: Perilaku Cyberbullying				

Sumber : Hasil Olah Data SPSS Ver.26

Dari *table output* SPSS diatas *Summary* Uji Koefisien Determinasi diperoleh koefisien determinasi (*R square*) sebesar 0.649 atau  $0.649 \times 100 = 64.9\%$  yang memiliki pengertian bahwa pengaruh variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y) adalah sebesar 64.9% dan selebihnya 35.1% dipengaruhi oleh faktor-faktor lain yang tidak peneliti teliti.

#### 4.1.9. Analisis Deskriptif Responden

Berdasarkan data yang telah terkumpul, maka karakteristik responden dibagi menjadi 2, yaitu usia dan jenis kelamin. Pada penelitian ini, terdapat 2 rentang usia responden mulai dari usia 15 – 18 tahun dan 19 – 20 tahun. Pada kelompok usia 15 – 18 tahun biasanya cenderung masih bersekolah pada tingkat pendidikan SMA sederajat. Sesuai pada pernyataan pada bab sebelumnya, berdasarkan data yang diperoleh penulis melalui *google form* terdapat 63% atau 63 orang dari 100 responden pada kelompok umur 15 – 18 tahun. Sedangkan sisanya 37% atau 37 reponden berasal dari kelompok umur 19 -24 tahun. Berdasarkan data yang diperoleh penulis melalui *google form*, terdapat 46% responden berjenis kelamin perempuan sedangkan 54% berjenis kelamin laki laki.

#### 4.2. Pembahasan

Hasil analisa hipotesis dari penjelasan sebelumnya menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan antara dampak penggunaan media sosial terhadap perilaku *cyberbullying* bagi remaja di Kota Medan yang menyatakan bahwa hipotesis tersebut terbukti benar. Berdasarkan hasil dari analisis data pada sub bab sebelumnya menjelaskan bahwa semakin tinggi penggunaan media sosial maka semakin tinggi pula tingkat perilaku *cyberbullying* yang dilakukan. Data tersebut menunjukkan bahwa media sosial cukup berpengaruh pada perilaku *cyberbullying* bagi remaja di Kota Medan.

Berdasarkan penelitian Wirmando, Fransiska Anita, Verawati Sibiliana Hurat, Verent Vanda Nontje Korompis tentang “ Dampak Penggunaan Media Sosial Terhadap Perilaku *Bullying* Pada Remaja” pada SMP Negeri 1 Tomohon, terdapat hubungan antara penggunaan media sosial dengan perilaku *bullying* yang terjadi pada kalangan remaja. Sebanyak 287 siswa menggunakan media sosial dan sebanyak 276 siswa yang menggunakan media sosial juga melakukan tindakan *cyberbullying*. Sedangkan pada penelitian Fatma Utami, Nur Baiti (2018) tentang “Pengaruh Media Sosial terhadap Perilaku *Cyberbullying* pada Kalangan Remaja”



pada siswa SMK Teknologi Attaqwa 04 Tambun Utara menguatkan bukti bahwa media sosial memiliki pengaruh pada perilaku *cyberbullying* cukup kuat dalam mempengaruhi remaja untuk melakukan kenakalan melalui media sosial contohnya seperti tindakan *cyberbullying*.

Dari hasil penelitian terdahulu semakin membenarkan bahwa penggunaan media sosial memberikan dampak buruk bagi remaja untuk melakukan tindak kenakalan di media sosial seperti perilaku *cyberbullying*. Menurut (Kristiani dkk, 2019:45) menyatakan bahwa media sosial memiliki dampak positif bagi remaja seperti mendapatkan banyak teman dari penggunaan media sosial dan dapat mempererat hubungan satu sama lainnya dikarenakan media sosial dapat menghubungkan satu sama lainnya di manapun dan kapanpun. Sedangkan dampak positif lainnya adalah remaja menjadi pribadi yang lebih percaya diri dan ekspresif dalam mengemukakan perasaan mereka dengan teman-temannya di media sosial sehingga tidak memerlukan mereka untuk bertatap muka langsung.

Hal ini menjadi bukti bahwa dampak positif media sosial sejalan dengan ilmu kesejahteraan sosial yang dimana media sosial membangun dan memperkuat hubungan dengan yang lain. Media sosial juga menjadi wadah dimana individu dapat berbagi pengalaman hidup, mendapatkan dukungan emosional, dan menemukan komunitas yang memahami kondisi yang sedang mereka alami. Sedangkan menurut (Kristiani dkk, 2019:52) menyatakan dampak negatif media sosial dimana penggunaan media sosial sendiri membuat pribadi remaja menjadi malas dan jarang bersosialisasi secara tatap muka langsung dengan orang lain sehingga berpotensi membuat remaja menjadi pribadi yang anti sosial. Dampak negatif lainnya yaitu remaja sering sekali melakukan suatu tindakan hanya untuk menarik perhatian teman-teman dan sekitarnya. Tindakan kekerasan seperti *cyberbullying* terkadang dipicu oleh hal tersebut, penyebab hal itu karena kurangnya perhatian dan komunikasi orang tua kepada anak sehingga mereka mencari perhatian di media sosial dengan melakukan *bullying* pada orang lain.

Cyberbullying merupakan salah satu masalah sosial serius bagi kesejahteraan sosial. Dalam konteks ini dampak negatif media sosial memiliki tantangan bagi pekerja sosial seperti masalah privasi, tindakan kekerasan di media sosial serta kesehatan mental korban yang menyebabkan korban mengalami gangguan kecemasan, kurang percaya diri dan depresi. Afrilia (2020:5) menjelaskan bahwa pada konteks dampak media sosial terhadap kesehatan mental remaja, diperoleh beberapa hal yang perlu dipahami untuk mengenali dan menangani suatu tantangan yang dihadapi oleh remaja dalam menggunakan sosial media. Pertama, media sosial adalah wadah *online* yang memudahkan hubungan sosial, berbagi konten, dan informasi. Dengan demikian, media sosial menawarkan harapan untuk hubungan yang luas, tetapi juga menjadi sumber stress dan tekanan pada remaja. Kedua, remaja sering terpapar berbagai konten dari media sosial, termasuk konten yang dapat menghasut pandangan diri. Konten tersebut dapat menciptakan perasaan tidak memadai atau kurangnya harga diri, karena remaja cenderung membandingkan diri mereka dengan gambaran yang sempurna yang ditampilkan di media sosial. Hal ini menggaris bawahi pentingnya pandangan diri positif dalam menjaga kesehatan mental remaja. Selain itu, penggunaan media sosial yang berlebihan dan tidak sehat dapat meningkatkan risiko gangguan kesehatan mental, seperti depresi dan kecemasan.

Dampak negatif ini sering kali terjadi akibat penggunaan media sosial yang tidak terkendali atau terlalu banyak terlibat dalam interaksi online yang negatif. Oleh karena itu, penting untuk memahami hubungan antara pola penggunaan media sosial dan kesehatan mental remaja. Tantangan lain yang dihadapi remaja adalah mengelola tekanan sosial dan konflik yang muncul di lingkungan media sosial. Cyberbullying dan pelecehan online menjadi masalah serius yang dapat mengganggu kesehatan mental remaja dan memperburuk masalah seperti depresi dan kecemasan (Afrilia, 2020:5).

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian dan pembahasan pada penelitian Dampak Media Sosial terhadap Perilaku *Cyberbullying* bagi Remaja di Kota Medan serta seluruh penjelasan pada bab-bab sebelumnya juga merupakan hasil pengolahan data dengan Regresi Linear Sederhana menggunakan software SPSS versi 26, maka dapat dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut;

1. Nilai Koefisien pada penelitian ini adalah  $Y = 17.917 + 1.340 X$  yang dimana (X) merupakan dampak media sosial sedangkan (Y) adalah perilaku *Cyberbullying* yang bermakna :
  - a.  $a = 17.917$  menunjukkan bahwa jika nilai X (tidak mengalami perubahan) maka nilai konstanta Y sebesar 17.917.
  - b.  $bX = 1.340$  (bernilai positif) yang menyatakan jika X (dampak media sosial) bertambah, maka Y (perilaku *cyberbullying*) akan mengalami peningkatan sebesar 1.340.
2. Hasil uji hipotesis pada penelitian ini menyatakan nilai t hitung sebesar 13.463 kemudian t tabel dicari pada  $\alpha/2 = 0,05 = 0.025$  dengan derajat bebas  $N-k-1$  yaitu  $100 - 1 - 1 = 98$ , maka diperoleh t tabel 1.984. Karena t hitung lebih besar daripada t tabel yaitu  $13.463 > 1.984$  dan nilai signifikansi (Sig.)  $0.000 < 0.05$  dinyatakan signifikan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara Dampak Media Sosial terhadap Perilaku *Cyberbullying*. Semakin tinggi pengaruh dampak media sosial yang terjadi, semakin tinggi pula tingkat *cyberbullying* nya.

3. Berdasarkan tabel 4.9 model *summary*, didapatkan koefisien determinasi (*R square*) sebesar 0.649 atau  $0.649 \times 100 = 64.9\%$  yang memiliki pengertian bahwa pengaruh variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y) adalah sebesar 64.9% dan selebihnya 35.1% dipengaruhi oleh faktor-faktor lain yang tidak peneliti teliti.

## 5.2. Saran

Berdasarkan dari hasil penelitian yang sudah di jelaskan sebelumnya, maka saran dari penelitian ini yaitu;

1. Kepada remaja diharapkan dapat menggunakan media sosial dengan bijak secara positif, kemudian selalu menyaring konten yang ada agar tidak terpengaruh oleh hal negatif yang banyak terjadi di media sosial. Diharapkan untuk mengurangi tindak kenakalan seperti *bullying* kepada seseorang di media sosial karena dapat memberikan dampak buruk bagi korban maupun pelaku itu sendiri.
2. Kepada orang tua diharapkan selalu berkomunikasi dengan anaknya, memperhatikan kebiasaan anak khususnya dalam penggunaan media sosial.
3. Pentingnya edukasi kepada masyarakat, terutama remaja dan orang tua, tentang apa itu *cyberbullying* dan dampak negatifnya. Dengan ini diharapkan orang-orang lebih waspada dan dapat mencegah perilaku ini terjadi. Pemerintah dan *platform* media sosial seharusnya memiliki kebijakan yang jelas dan tegas mengenai *cyberbullying*, termasuk pelaporan yang mudah dan penegakan hukum yang efektif untuk kasus-kasus yang melibatkan intimidasi online.
4. Diharapkan juga pada penelitian selanjutnya dapat lebih beragam. Sehingga hasil penelitian tentang kasus ini lebih lengkap, dan dalam penelitian selanjutnya lebih baik jika meneliti dampak media sosial terhadap perilaku *cyberbullying* bagi para korban maupun pelaku kenakalan beserta penanganannya secara tepat.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adiyono, A., Adiyono, A., Irvan, I., & Rusanti, R. (2022). Peran Guru Dalam Mengatasi Perilaku Bullying. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(3), 649. <https://doi.org/10.35931/am.v6i3.1050>
- Afrilia, C. (2020). *Dampak Media Sosial Terhadap Kesehatan Mental Remaja: Tantangan dan Peluang*. 81(2), 116–121.
- Amanda, N. R. (2020). *Social Interaction Among Adolescents Who Use Social Media*. 395(Acpch 2019), 112–117. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.200120.025>
- Andryawan, A., Laurencia, C., & Putri, M. P. T. (2023). Peran Guru dalam Mencegah dan Mengatasi Terjadinya Perundungan (Bullying) di Lingkungan Sekolah. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3(6), 2837–2850.
- Arifin, M. S., Gustian, N., & Legowo, D. P. (2022). Sosialisasi dampak cyberbullying terhadap remaja di SMP Muhammadiyah 19 Sawangan Lama, Kab. Depok. *Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat LP UMJ*, 4. <http://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaskat>
- Chris Brogan. (2010). *Social Media 101: Tactics and Tips to Develop Your Business*. John Wiley & Sons, Inc. [https://books.google.co.id/books?id=in7BSJIU7z4C&printsec=frontcover&hl=id&source=gbs\\_atb#v=onepage&q&f=false](https://books.google.co.id/books?id=in7BSJIU7z4C&printsec=frontcover&hl=id&source=gbs_atb#v=onepage&q&f=false)
- Ghozali, I. (2018). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IMB SPSS 25* (Kesembilan). Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Kristiani, L., Wersemetawar, S. F., Informasi, P. S., Atma, U., & Yogyakarta, J. (2019). Dampak Media Sosial terhadap Perilaku Sosial Remaja di

Kabupaten. *Journal of Adolescence*, 2018, 39–46.

Malihah, Z., & Alfiasari, A. (2018). Perilaku Cyberbullying pada Remaja dan Kaitannya dengan Kontrol Diri dan Komunikasi Orang Tua. *Jurnal Ilmu Keluarga Dan Konsumen*, 11(2), 145–156.

<https://doi.org/10.24156/jikk.2018.11.2.145>

Mujahiddin, M., & Said, H. (2017). Model Penggunaan Media Sosial di Kalangan Pemuda. *Jurnal Interaksi*, 1(2), 142–155. <http://tekno.liputan6.com/>

Putra Perssela, R., Mahendra, R., & Rahmadiani, W. (2022). Pemanfaatan Media Sosial Untuk Efektivitas Komunikasi. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Kuliah Kerja Nyata (JIMAKUKERTA)*, 2(3), 650–656.

<https://doi.org/10.36085/jimakukerta.v2i3.4525>

Rifauddin, M. (2016). Fenomena Cyberbullying pada Remaja (Studi Analisis Media Sosial Facebook). *Khazanah Al-Hikmah : Jurnal Ilmu Perpustakaan, Informasi, Dan Kearsipan*, 4(1), 35–44.

<https://doi.org/https://doi.org/10.24252/kah.v4i1a3>

Safaria, T. (2016). Prevalence and impact of cyberbullying in a sample of Indonesian junior high school students. *Turkish Online Journal of Educational Technology*, 15(1), 82–91.

Saripah, I., Pratita, A. N., Pendidikan, F. I., Indonesia, U. P., Kelamin, J., & Didik, P. (2018). Kecenderungan Perilaku Cyberbullying. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 180–192.

Unicef.org.(2020). Cyberbullying: Apa itu dan bagaimana menghentikannya : 10 hal yang remaja ingin tahu dari cyberbullying. <https://www.unicef.org/indonesia/id/child-protection/apa-itu-cyberbullying> (diakses tanggal 7 juni 2024)

## LAMPIRAN

**Tabel Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas “Dampak Media Sosial terhadap  
Perilaku *Cyberbullying* bagi Remaja di Kota Medan”**

N	Dampak Media Sosial (X)							TOTAL
	X1	X2	X3	X4	X5	X6	X7	
R1	5	4	5	4	3	3	4	28
R2	4	5	3	3	4	3	5	27
R3	5	4	5	5	5	5	3	32
R4	4	5	4	3	5	4	3	28
R5	5	3	4	4	3	5	3	27
R6	3	5	3	4	5	5	4	29
R7	3	5	4	3	3	3	3	24
R8	3	5	4	3	5	4	3	27
R9	2	3	3	3	2	3	3	19
R10	5	5	4	4	3	4	5	30
R11	4	4	4	5	4	3	5	29
R12	3	4	3	3	5	3	4	25
R13	5	3	5	3	4	5	3	28
R14	5	5	4	3	4	5	5	31
R15	5	3	3	5	3	5	4	28
R16	3	5	4	5	5	5	4	31
R17	4	4	4	5	5	4	4	30
R18	3	4	3	4	3	3	5	25
R19	4	3	3	4	4	3	5	26
R20	4	3	5	4	4	3	3	26
R21	3	2	1	3	1	2	3	15
R22	4	3	3	3	5	5	4	27
R23	5	5	4	4	3	3	3	27
R24	4	5	4	4	4	3	3	27
R25	3	3	5	3	3	3	4	24
R26	3	3	3	3	5	4	3	24
R27	5	3	5	3	5	5	5	31
R28	4	5	3	4	5	5	5	31
R29	5	4	3	4	4	4	5	29
R30	5	3	3	5	5	4	3	28
R31	3	3	4	5	3	4	4	26
R32	4	4	4	3	3	3	5	26
R33	3	3	4	3	5	5	4	27

R34	3	4	4	4	5	5	4	29
R35	3	3	4	5	3	3	3	24
R36	5	4	5	5	4	5	5	33
R37	5	4	5	3	4	5	3	29
R38	5	4	5	5	5	3	5	32
R39	3	2	1	1	2	2	2	13
R40	4	5	4	5	4	5	5	32
R41	5	4	3	4	4	3	5	28
R42	4	3	4	3	3	4	5	26
R43	3	5	4	4	4	3	3	26
R44	3	4	3	5	3	4	5	27
R45	4	4	4	4	3	3	4	26
R46	3	4	5	4	4	4	4	28
R47	4	4	3	5	3	3	3	25
R48	5	4	3	5	5	5	5	32
R49	4	5	3	3	3	4	3	25
R50	3	4	4	5	3	3	5	27
R51	4	5	4	5	4	3	5	30
R52	5	4	3	4	4	3	3	26
R53	5	5	3	3	3	3	3	25
R54	3	4	5	4	3	5	3	27
R55	4	3	4	5	5	5	5	31
R56	3	5	5	5	5	4	3	30
R57	4	5	5	5	4	4	5	32
R58	4	5	4	4	3	4	5	29
R59	4	4	5	4	4	3	5	29
R60	4	4	5	4	5	4	3	29
R61	1	1	1	2	2	1	1	9
R62	1	1	1	3	1	2	2	11
R63	3	4	5	3	5	5	3	28
R64	4	4	4	3	5	4	4	28
R65	4	5	5	5	5	3	3	30
R66	5	5	3	5	3	4	3	28
R67	3	3	3	1	3	1	2	16
R68	3	4	4	5	5	5	5	31
R69	4	3	4	4	3	4	3	25
R70	4	5	3	3	5	5	4	29
R71	4	4	4	3	4	5	4	28
R72	4	4	4	4	4	3	4	27
R73	4	4	5	4	3	5	3	28
R74	5	5	5	5	4	3	3	30





Perilaku Cyberbullying (Y)															
N	Y1	Y2	Y3	Y4	Y5	Y6	Y7	Y8	Y9	Y10	Y11	Y12	Y13	Y14	TOTAL
R1	3	4	3	4	3	4	5	4	4	4	5	3	4	3	53
R2	5	3	4	5	3	4	4	5	5	5	5	3	4	4	59
R3	5	3	4	5	4	4	4	4	3	5	4	5	5	5	60
R4	5	3	4	3	5	3	3	5	3	3	3	5	4	5	54
R5	4	3	3	3	5	4	3	3	3	4	5	5	4	3	52
R6	3	5	5	4	3	5	5	4	3	4	5	5	4	5	60
R7	3	3	3	3	5	5	4	4	4	5	5	5	3	3	55
R8	4	4	5	4	5	4	3	5	3	3	4	5	5	4	58
R9	3	3	2	3	1	2	3	1	1	2	1	3	3	2	30
R10	3	4	4	5	4	5	5	4	5	3	3	4	3	5	57
R11	3	5	3	4	5	4	4	5	5	3	3	3	5	4	56
R12	3	5	5	5	5	3	4	4	3	3	5	4	3	4	56
R13	4	5	4	4	5	4	3	5	3	3	4	3	5	5	57
R14	4	4	4	5	3	5	5	5	4	4	3	4	5	5	60
R15	3	5	4	4	3	3	4	5	4	4	5	4	4	4	56
R16	5	5	3	4	3	3	3	3	5	3	3	4	4	3	51
R17	3	4	5	4	3	3	5	5	5	4	4	4	5	5	59
R18	5	3	3	3	3	3	4	5	3	4	4	4	5	4	53
R19	3	4	4	4	5	4	3	3	4	4	5	5	3	3	54
R20	5	5	5	4	3	5	3	4	5	3	3	5	3	5	58
R21	1	2	3	2	3	2	3	1	3	1	2	2	3	2	30
R22	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	3	3	51
R23	4	4	3	4	3	3	5	4	3	4	4	4	5	5	55

R24	4	3	3	5	4	4	3	3	5	5	5	5	4	5	58
R25	4	4	5	5	4	4	5	3	4	3	4	5	5	3	58
R26	4	3	3	5	5	3	3	4	3	4	4	3	4	5	53
R27	4	4	3	5	3	5	4	5	3	5	3	4	5	4	57
R28	3	3	3	3	3	3	5	5	5	4	4	5	4	3	53
R29	3	5	3	4	4	5	3	3	5	3	3	4	5	3	53
R30	4	4	5	3	5	4	5	4	4	3	3	4	5	4	57
R31	4	3	5	3	3	4	4	4	3	3	4	5	4	3	52
R32	5	5	3	5	5	3	5	3	5	4	4	4	4	3	58
R33	5	5	5	3	3	4	5	4	4	3	5	4	4	3	57
R34	4	4	3	3	4	5	5	5	5	5	5	3	3	3	57
R35	4	4	4	4	3	3	5	5	3	3	3	4	5	4	54
R36	3	5	5	4	5	5	5	4	5	4	4	4	5	3	61
R37	4	4	4	3	4	4	5	4	4	5	5	4	5	3	58
R38	5	3	5	4	3	4	4	4	5	3	4	4	5	5	58
R39	1	2	3	1	2	3	1	3	1	1	3	3	3	3	30
R40	5	4	4	4	3	4	4	5	4	5	5	4	5	5	61
R41	4	4	5	4	3	4	5	3	4	3	4	4	4	5	56
R42	5	5	4	3	5	4	4	3	4	3	3	4	4	4	55
R43	4	3	3	5	3	4	5	3	5	5	3	4	5	3	55
R44	4	3	5	4	5	5	3	5	5	3	3	3	4	4	56
R45	5	3	5	3	4	5	5	4	3	3	5	3	4	5	57
R46	5	3	5	4	4	5	5	4	3	3	4	5	5	4	59
R47	5	5	3	4	4	3	5	3	4	4	3	4	3	5	55
R48	4	4	3	4	5	5	5	3	4	4	3	4	3	4	55
R49	5	5	3	5	3	3	4	4	4	3	4	5	4	4	56
R50	4	4	5	3	3	5	5	3	4	4	3	3	4	3	53

R51	5	4	4	5	4	5	5	3	5	4	4	3	5	4	60
R52	5	4	3	5	3	5	3	3	4	3	5	5	3	5	56
R53	3	3	4	5	4	4	3	4	4	4	4	4	5	3	54
R54	5	4	3	5	4	4	4	4	3	3	3	5	4	4	55
R55	5	4	4	4	4	5	3	5	5	4	3	4	3	3	56
R56	4	5	4	4	3	3	3	3	3	4	5	4	3	3	51
R57	4	3	4	3	5	3	4	5	3	3	3	3	5	3	51
R58	4	3	5	5	4	4	4	3	3	4	5	5	3	5	57
R59	5	4	5	4	4	4	3	3	4	4	3	3	4	5	55
R60	3	4	3	3	3	3	5	4	3	5	3	3	5	5	52
R61	2	1	1	2	2	1	1	2	3	3	3	3	3	3	30
R62	2	2	2	2	3	3	1	3	3	3	1	3	1	2	31
R63	3	5	5	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4	4	53
R64	5	5	3	5	4	3	4	5	5	4	3	5	5	3	59
R65	3	3	3	4	4	4	4	5	5	4	4	3	5	4	55
R66	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	5	5	3	3	64
R67	2	1	2	2	3	3	3	3	1	2	1	3	1	3	30
R68	4	5	4	4	5	5	4	5	5	3	3	5	5	4	61
R69	4	4	5	5	5	5	4	4	4	5	4	4	5	4	62
R70	5	4	3	5	3	4	3	3	5	3	5	3	3	3	52
R71	3	3	4	3	3	3	3	5	5	5	3	3	5	3	51
R72	4	4	3	5	3	5	3	3	3	3	4	3	3	5	51
R73	3	3	3	5	3	4	4	4	5	4	3	5	4	4	54
R74	3	3	3	5	3	5	4	3	5	3	5	4	3	4	53
R75	4	4	4	5	3	4	5	3	5	3	4	5	4	4	57
R76	2	2	3	3	2	3	3	3	1	3	2	1	3	2	33
R77	4	5	4	3	4	3	5	3	4	5	5	3	5	3	56

<b>R78</b>	5	3	4	5	5	5	4	5	3	4	3	3	3	3	55
<b>R79</b>	5	4	4	4	3	3	4	3	3	5	3	5	4	5	55
<b>R80</b>	3	3	4	5	5	5	3	5	5	4	3	4	4	5	58
<b>R81</b>	3	5	5	4	4	5	5	5	3	5	4	5	4	4	61
<b>R82</b>	4	4	4	5	5	5	5	5	4	3	5	5	5	3	62
<b>R83</b>	3	5	3	5	3	3	4	4	5	3	4	3	5	5	55
<b>R84</b>	5	4	4	3	3	4	4	3	5	5	5	5	4	5	59
<b>R85</b>	3	5	5	5	3	5	3	4	3	3	5	4	3	4	55
<b>R86</b>	5	3	3	3	5	3	4	3	5	3	3	5	3	4	52
<b>R87</b>	4	3	5	5	4	4	5	3	4	5	4	4	4	5	59
<b>R88</b>	4	5	5	3	5	3	4	3	5	4	4	4	3	4	56
<b>R89</b>	3	3	3	5	4	4	5	5	4	5	4	5	3	3	56
<b>R90</b>	5	4	4	3	5	4	3	3	4	5	3	5	3	4	55
<b>R91</b>	3	3	4	3	3	5	3	4	4	5	3	3	5	5	53
<b>R92</b>	3	5	4	4	5	3	4	5	3	5	4	4	3	5	57
<b>R93</b>	5	3	4	3	4	3	5	4	3	4	3	3	5	3	52
<b>R94</b>	4	5	5	4	3	4	5	4	4	3	3	3	3	3	53

<b>R95</b>	5	3	5	3	4	3	5	3	4	4	3	4	5	4	<b>55</b>
<b>R96</b>	5	3	4	3	4	5	4	5	3	5	5	5	5	4	<b>60</b>
<b>R97</b>	4	5	3	4	3	4	4	3	4	3	5	4	3	5	<b>54</b>
<b>R98</b>	4	5	4	4	3	3	5	3	4	4	4	3	5	5	<b>56</b>
<b>R99</b>	5	4	3	3	5	5	3	4	5	4	4	3	3	3	<b>54</b>
<b>R100</b>	4	4	3	3	3	3	5	3	4	5	3	4	4	3	<b>51</b>
<b>rx<sub>xy</sub></b>	<b>0,580</b>	<b>0,574</b>	<b>0,566</b>	<b>0,597</b>	<b>0,480</b>	<b>0,560</b>	<b>0,583</b>	<b>0,527</b>	<b>0,562</b>	<b>0,495</b>	<b>0,578</b>	<b>0,510</b>	<b>0,504</b>	<b>0,484</b>	
<b>r tabel</b>	<b>0,197</b>	<b>0,197</b>	<b>0,197</b>	<b>0,197</b>	<b>0,197</b>	<b>0,197</b>	<b>0,197</b>	<b>0,197</b>	<b>0,197</b>	<b>0,197</b>	<b>0,197</b>	<b>0,197</b>	<b>0,197</b>	<b>0,197</b>	
<b>Status</b>	<b>Valid</b>	<b>Valid</b>	<b>Valid</b>	<b>Valid</b>	<b>Valid</b>	<b>Valid</b>	<b>Valid</b>	<b>Valid</b>	<b>Valid</b>	<b>Valid</b>	<b>Valid</b>	<b>Valid</b>	<b>Valid</b>	<b>Valid</b>	
<b>Var</b>	<b>0,931</b>	<b>0,916</b>	<b>0,815</b>	<b>0,870</b>	<b>0,856</b>	<b>0,789</b>	<b>0,928</b>	<b>0,863</b>	<b>0,995</b>	<b>0,829</b>	<b>0,931</b>	<b>0,743</b>	<b>0,868</b>	<b>0,808</b>	<b>50,316</b>
															<b>12,149</b>
<b>R11</b>															<b>0,816</b>



**UMSU**  
Unggul | Cerdas | Terpercaya

Bila mendengar haral m agar dazebukan  
konon dan sanganya

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK**

UMSU Akreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 1913/SK/BAN-PT/Ak.KPI/PT/II/2022  
Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003  
Website: <https://fislip.umsu.ac.id> Email: [fislip@umsu.ac.id](mailto:fislip@umsu.ac.id) Instagram: @umsumedan Facebook: umsumedan YouTube: umsumedan

Sk-I

**PERMOHONAN PERSETUJUAN**  
**JUDUL SKRIPSI**

Kepada Yth. Bapak/Ibu  
Program Studi Kesejahteraan Sosial  
FISIP UMSU  
di  
Medan.

Medan, 4 Januari 2024.

*Assalamu'alaikum wr. wb.*

Dengan hormat, Saya yang bertanda tangan di bawah ini Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UMSU :

Nama Lengkap : Daffa Alhan Nauli  
NPM : 2003090015  
Program Studi : Kesejahteraan Sosial  
SKS diperoleh : 130 SKS, IP Kumulatif 3,77

Mengajukan permohonan persetujuan judul skripsi :

No	Judul yang diusulkan	Persetujuan
1	Dampak Media Sosial terhadap Perilaku Cyberbullying di Kalangan Remaja di Medan	ALL
2	Manfaat Program Kampung KB di DP3AKB Provinsi Sumatera Utara dalam Mengembalikan Fungsi Fekhitan dan Peningkatan Kualitas Hidup Masyarakat di Kelurahan Tangkahan	X
3	Pemanfaatan Sunnah sebagai Objek Wisata untuk Meningkatkan Tray Hidup Masyarakat Sekitar di Desa Pematang Sahr	X

Bersama permohonan ini saya lampirkan :

1. Tanda bukti lunas beban SPP tahap berjalan;
2. Daftar Kemajuan Akademik/Transkrip Nilai Sementara yang disahkan oleh Dekan.

Demikianlah permohonan Saya, atas pemeriksaan dan persetujuan Bapak/Ibu, Saya ucapkan terima kasih. *Wassalam.*

Rekomendasi Ketua Program Studi:  
Diteruskan kepada Dekan untuk  
Penetapan Judul dan Pembimbing.

040.20.309

Pemohon,

Medan, tanggal 4 Januari 2024

Ketua

Program Studi kes.sos

(Muzniyatin)  
NIDN: 0128024902

(Daffa Alhan Nauli)

Dosen Pembimbing yang ditunjuk

Program Studi.....

(Dr. Muhammad Maria)  
NIDN: 010607607





MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK**

UMSU Akreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 1913/SK/BAN-PT/Ak.KP/PT/XI/2022  
 Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003  
<https://fisip.umsu.ac.id> [fisip@umsu.ac.id](mailto:fisip@umsu.ac.id) [f umsumedan](#) [i umsumedan](#) [t umsumedan](#) [u umsumedan](#)

Sk-2

**SURAT PENETAPAN JUDUL SKRIPSI  
 DAN PEMBIMBING**  
**Nomor : 31/SK/IL3.AU/UMSU-03/F/2024**

Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara berdasarkan Surat Keputusan Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Nomor : 1231/SK/IL3-AU/UMSU-03/F/2021 Tanggal 19 Rabiul Awal 1443H/26 Oktober 2021 M dan Rekomendasi Ketua Program Studi Kesejahteraan Sosial tertanggal : **04 Januari 2024**, dengan ini menetapkan judul skripsi dan pembimbing penulisan untuk mahasiswa sebagai berikut:

Nama mahasiswa : **DAFFA ALBAN NAULI**  
 N P M : 2003090015  
 Program Studi : Kesejahteraan Sosial  
 Semester : VII (Tujuh) Tahun Akademik 2023/2024  
 Judul Skripsi : **DAMPAK MEDIA SOSIAL TERHADAP PERILAKU  
 CYBERBULLYING DI KALANGAN REMAJA DI MEDAN**  
 Pembimbing : **Dr. MUHAMMAD THARIQ, S.Sos., M.I.Kom.**

Dengan demikian telah diizinkan menulis skripsi, dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Penulisan skripsi harus memenuhi prosedur dan tahapan sesuai dengan buku pedoman penulisan skripsi FISIP UMSU sebagaimana tertuang di dalam Surat Keputusan Dekan FISIP UMSU Nomor: 1231/SK/IL3-AU/UMSU-03/F/2021 Tanggal 19 Rabiul Awal 1443H/26 Oktober 2021 M.
2. Sesuai dengan nomor terdaftar di Program Studi Kesejahteraan Sosial: 040.20.309 tahun 2024.
3. Penetapan judul skripsi dan pembimbing ini dan naskah skripsi dinyatakan batal apabila tidak selesai sebelum masa kadaluarsa atau bertentangan dengan peraturan yang berlaku.

**Masa Kadaluarsa tanggal: 04 Januari 2025.**

Ditetapkan di Medan,  
 Pada Tanggal, 23 Djumadil Akhir 1445 H  
 05 Januari 2024 M

Dekan,



**Tembusan:**

1. Ketua Program Studi Kesejahteraan Sosial FISIP UMSU di Medan;
2. Pembimbing ybs. di Medan;
3. Peringatan.







**UMSU**  
Unggul | Cerdas | Terpercaya  
Dia merajut surai ini agar diabukan nomor dan tanggalnya

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK**

UMSU Akreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 1913/SK/BAN-PT/Ak.KP/PT/XII/2022  
Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Dasri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003  
<https://filp.umsu.ac.id> ✉ [filip@umsu.ac.id](mailto:filip@umsu.ac.id) 📱 [umsu](https://www.instagram.com/umsu) 📺 [umsu](https://www.youtube.com/umsu) 📺 [umsu](https://www.facebook.com/umsu) 📺 [umsu](https://www.tiktok.com/umsu)

PERMOHONAN  
SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI

Sk-3

Kepada Yth.  
Bapak Dekan FISIP UMSU  
di  
Medan.

Medan, 26 Maret 2024

Assalamu'alaikum wr. wb.

Dengan hormat, saya yang bertanda tangan di bawah ini mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UMSU :

Nama lengkap : Daya Alban Nauli  
N P M : 2003090015  
Program Studi : Ilmu Kesejahteraan Sosial

mengajukan permohonan mengikuti Seminar Proposal Skripsi yang ditetapkan dengan Surat Penetapan Judul Skripsi dan Pembimbing Nomor... 31.../SK/II.3.AU/UMSU-03/F/2024... tanggal 04 Januari 2024... dengan judul sebagai berikut :

DAMPAK MEDIA SOSIAL TERHADAP PERILAKU CYBERBULLYING BAGI REMAJA  
DI KOTA MEDAN.

Bersama permohonan ini saya lampirkan :

1. Surat Penetapan Judul Skripsi (SK - 1);
2. Surat Penetapan Pembimbing (SK-2);
3. DKAM (Transkrip Nilai Sementara) yang telah disahkan,
4. Foto Copy Kartu Hasil Studi (KHS) Semester 1 s/d terakhir;
5. Tanda Bukti Lunas Beban SPP tahap berjalan;
6. Tanda Bukti Lunas Biaya Seminar Proposal Skripsi;
7. Proopsal Skripsi yang telah disahkan oleh Pembimbing (rangkap - 3)
8. Semua berkas dimasukkan ke dalam MAP warna BIRU.

Demikianlah permohonan saya untuk pengurusan selanjutnya. Atas perhatian Bapak saya ucapkan terima kasih. Wassalam.

Menyetujui :

Pembimbing

(Dr. Muhammad Hanq)  
NIDN: 010601607

Pemohon,

(Daya Alban Nauli)  
Daya Alban Nauli





SK-4



**UNDANGAN/PANGGILAN SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI**

Nomor : 1010/UND/II.3.AU/UMSU-03/F/2024

Program Studi : **Kesejahteraan Sosial**  
 Hari, Tanggal : Jum'at, 14 Juni 2024  
 Waktu : 09.00 WIB s.d. selesai  
 Tempat : Aula FISIP UMSU Lt. 2  
 Pemimpin Seminar : **Assoc. Prof. Dr. H. Mujahiddin, S.Sos., MSP.**

No.	NAMA MAHASISWA	NOMOR POKOK MAHASISWA	PENANGGAP	PEMBIMBING	JUDUL SKRIPSI
11	DAFFA ALBAN NAULI	2003090015	Dr. JEHAN RIDHO IZHARSYAH, S.Sos., M.Si.	Dr. MUHAMMAD THARIQ, S.Sos., M.I.Kom.	DAMPAK MEDIA SOSIAL TERHADAP PERILAKU CYBERBULLYING DI KALANGAN REMAJA DI MEDAN
12	MASMI	2003090023	Dr. Hj. YURISNA TANJUNG, M.AP.	Assoc. Prof. Dr. MOHD. YUSRI., M.Si.	ANALISIS DAMPAK SOSIAL EKONOMI TERHADAP PENYALAHGUNAAN NARKOBA PADA REMAJA DI REHABILITASI NAPZA MEDAN PLUS
13	SUCI RAMADANI	2003090008	Assoc. Prof. Dr. H. MUJAHIDDIN, S.Sos, M.SP.	SAHRAN SAPUTRA, S.Sos., M.Sos.	KETAHANAN SOSIAL EKONOMI PEDAGANG KAKI LIMA DI KAWASAN MASJID RAYA MEDAN
14	FATTAHILLA MAJID	2003090013	Dr. Hj. YURISNA TANJUNG, M.AP.	Assoc. Prof. Dr. MOHD. YUSRI., M.Si.	STRATEGI PENGUATAN KEBERFUNGSIAN SOSIAL ANAK TUNARUNGU DI SLB SWASTA SYAFIQ KABUPATEN DELI SERDANG
15					

Medan, 04 Dzulkhijah 1445 H  
11 Juni 2024 M





MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK**

UMSU Terakreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 1913/SK/BAN-PT/AK.KP/PT/XX/2022

Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003

<https://fslp.umsu.ac.id> ✉ fslp@umsu.ac.id 📠 umsumedan 📠 umsumedan 📠 umsumedan 📠 umsumedan

Sk-5

## BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama lengkap : DAFFA ALBAN MAULI  
 N P M : 2003090015  
 Program Studi : Kesejahteraan Sosial  
 Judul Skripsi : Dampak Media Sosial terhadap Perilaku Cyberbullying  
 bagi Pemuda di Kota Medan

No.	Tanggal	Kegiatan Advis/ Bimbingan	Paraf Pembimbing
1.	09 Januari 2024	Perubahan Judul, Judul ACC	
2.	29 Februari 2024	Bimbingan Proposal Skripsi	
3.	18 Maret 2024	Bimbingan proposal skripsi	
4.	26 Maret 2024	Bimbingan, acc proposal skripsi	
5.	5 Agustus 2024	Bimbingan skripsi, acc kuesioner	
6.	18 Agustus 2024	Bimbingan skripsi	
7.	10 Agustus 2024	Bimbingan skripsi	
8.	14 Agustus 2024	Bimbingan skripsi, acc skripsi	

Medan, .....20...

Dekan,

(Dr. Arifin Saleh, S.Sos., MSP.)  
 NIDN: 0030017402

Ketua Program Studi,

(  
 NIDN: 20608280902

Pembimbing,

(  
 NIDN: 0106077601



**UMSU**  
Unggul | Cerdas | Terpercaya

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK**



Sk-10

**UNDANGANPANGGILAN UJIAN TUGAS AKHIR**  
Nomor : 1479/JUND/II.3.AU/UMSU-03/F/2024

Program Studi : **Kesejahteraan Sosial**  
Hari, Tanggal : **Kamis, 22 Agustus 2024**  
Waktu : **08.15 WIB s.d. Selesai**  
Tempat : **Aula FISIP UMSU Lt. 2**

No.	Nama Mahasiswa	Nomor Pokok Mahasiswa	TIM PENGUJUI			Judul Skripsi
			PENGUJUI I	PENGUJUI II	PENGUJUI III	
11	DAFFA ALBAN NAULI	2003090015	Assoc. Prof. Dr. H. MUJAHIDDIN, S.Sos., MSP.	Dr. EFENDI AUGUS., M.Si. S.Sos, M.I.Kom	Dr. MUHAMMAD THARIQ. S.Sos, M.I.Kom	DAMPAK MEDIA SOSIAL TERHADAP PERILAKU CYBERBULLYING DI KALANGAN REMAJA DI MEDAN
12	TOMY MUHAMMAD SILAEN	1903090045	Assoc. Prof. Dr. MOHD. YUSRI., M.Si.	Dr. MUHAMMAD THARIQ. S.Sos, M.I.Kom	Dr. EFENDI AUGUS., M.Si.	PERILAKU ANAK PESANTREN DALAM PROGRAM PENDIDIKAN KARAKTER DI SEKOLAH PESANTREN TAHFIZ AL-QURAN CENTER (PTAC) DESA PERTANIAN KECAMATAN KUALUH HULU KABUPATEN LABUHANBATU UTARA
13	TAUFIK PRIMA	2003090033	Dr. ARIFIN SALEH, S.Sos., MSP.	SAHRAN SAPUTRA, S.Sos., M.Sos.	Assoc. Prof. Dr. MOHD. YUSRI., M.Si.	IMPLEMENTASI PERATURAN DAERAH NOMOR 1 TAHUN 2022 TENTANG PENYELENGGARAAN BANTUAN HUKUM UNTUK MASYARAKAT MISKIN DI SUMATERA UTARA
14	APRILLIA INDAH LESTARI	2003090006	Dr. ARIFIN SALEH, S.Sos., MSP.	Assoc. Prof. Dr. H. MUJAHIDDIN, S.Sos., MSP.	Dr. YURISNA TANJUNG, M.AP.	PERSEPSI CAT CALLING PADA LINGKUNGAN KERJA BAGI PEREMPUAN DI UPT PENGEMBANGAN BENIH HOLTIKULTURA DKP3 MEDAN
15	AHMAD MUZAKKI	2003090005	Dr. EFENDI AUGUS., M.Si.	Dra. YURISNA TANJUNG, M.AP.	Assoc. Prof. Dr. H. MUJAHIDDIN, S.Sos., MSP.	PEMANFAATAN LUBUK LARANGAN SEBAGAI BANTUAN SOSIAL BAGI ANAK-ANAK YATIM DAN YATIM PIATU DI DESA GUNUNG TUA TONGA, KABUPATEN MANDAILING NATAL

Motulis Sidang :  
1.



Prof. Dr. MUHAMMAD ALI BIN SRI, M.P.H.um  
REKTO

Medan, 15 Shafar 1446 H  
20 Agustus 2024  
Sekretaris  
Assoc. Prof. Dr. ABRAR ADHANI., M.I.Kom.



APC  
keby  
5/7/24.

### KUESIONER

#### DAMPAK MEDIA SOSIAL TERHADAP PERILAKU *CYBERBULLYING* BAGI REMAJA DI KOTA MEDAN

Dibawah ini sudah tersedia beberapa pernyataan yang akan di isi. Bila sangat setuju beri tanda ceklis (✓) pada kolom pilihan SS, bila hanya setuju beri tanda (✓) pada kolom pilihan S. bila netral atau ragu beri tanda (✓) pada kolom pilihan R. Bila tidak setuju beri tanda (✓) pada kolom pilihan TS, dan bila sangat tidak setuju beri tanda (✓) pada kolom pilihan STS.

- SS : Sangat Setuju  
S : Setuju  
R : Ragu - ragu  
TS : Tidak Setuju  
STS : Sangat Tidak Setuju

#### Penggunaan Media Sosial (X)

NO.	PERNYATAAN	SKOR PENILAIAN				
<b>Alokasi Waktu Akses</b>						
A	Alokasi waktu akses Media Sosial	STS	TS	R	S	SS
1	Saya merasa bahwa saya menghabiskan terlalu banyak waktu di media sosial.					
2	Saya sering merasa waktu yang dihabiskan di media sosial lebih bermanfaat dibanding aktivitas lain.					
<b>Banyaknya Akun yang Dimiliki</b>						
B	Banyaknya akun Media Sosial yang dimiliki	STS	TS	R	S	SS
3	Saya memiliki terlalu banyak akun media sosial.					
4	Saya memiliki banyak akun media sosial untuk mengganggu orang lain.					
<b>Kegunaan Media Sosial</b>						
C	Kegunaan Media Sosial bagi remaja	STS	TS	R	S	SS
5	Saya menggunakan media sosial untuk hal negatif seperti mengganggu seseorang.					
<b>Dampak Media Sosial</b>						
D	Dampak yang timbul dari penggunaan Media Sosial	STS	TS	R	S	SS
6	Saya merasa cemas atau stres jika tidak bisa mengakses media sosial untuk jangka waktu tertentu.					

7	Saya merasa terganggu dengan suatu hal yang diposting orang lain di media sosial.					
---	---	--	--	--	--	--

**Perilaku Cyberbullying (y)**

NO	PERYATAAN	SKOR PENELITIAN				
<b>Menghina (Flaming)</b>						
<b>A</b>	<b>Menghina seseorang di Media Sosial</b>	<b>STS</b>	<b>TS</b>	<b>R</b>	<b>S</b>	<b>SS</b>
1	Saya pernah menghina seseorang di media sosial.					
2	Saya menghina seseorang di media sosial untuk mendapatkan dukungan atau perhatian dari teman-teman saya.					
3	Saya menjadi korban dari hinaan seseorang.					
<b>Gangguan (Harassment)</b>						
<b>B</b>	<b>Mengganggu/mengusik kehidupan seseorang di Media Sosial</b>	<b>STS</b>	<b>TS</b>	<b>R</b>	<b>S</b>	<b>SS</b>
4	Saya pernah mengganggu seseorang di media sosial.					
5	Saya mengganggu orang lain di media sosial untuk mendapatkan perhatian atau reaksi dari orang lain.					
<b>Mencemarkan Nama Baik (Denigration)</b>						
<b>C</b>	<b>Menyebarkan informasi palsu tentang seseorang di Media Sosial.</b>	<b>STS</b>	<b>TS</b>	<b>R</b>	<b>S</b>	<b>SS</b>
6	Saya pernah menyebarkan informasi palsu seseorang di media sosial.					
7	Saya menjadi korban penyebaran informasi palsu yang dilakukan orang lain.					
<b>Perbuatan Meniru (Impersonation)</b>						
<b>D</b>	<b>Meniru atau mengatasnamakan seseorang dalam mengirim pesan kepada orang lain atas nama mereka.</b>	<b>STS</b>	<b>TS</b>	<b>R</b>	<b>S</b>	<b>SS</b>
8	Saya pernah menjadi orang lain dan mengirim pesan kepada seseorang di media sosial.					
9	Saya berpura-pura menjadi seseorang di media sosial untuk mendapatkan perhatian atau reaksi dari orang lain.					
10	Saya menjadi korban atas tindakan seseorang yang berpura-pura menjadi orang lain atau orang yang saya kenal.					
<b>Outing and Trickery</b>						
<b>E</b>	<b>Memancing seseorang untuk mengungkapkan informasi pribadinya</b>	<b>STS</b>	<b>TS</b>	<b>R</b>	<b>S</b>	<b>SS</b>

	<b>kemudian menyebarkannya di Media Sosial tanpa izin.</b>					
11	Saya pernah memancing seseorang agar memberikan informasi pribadinya kemudian saya menyebarkan informasi tersebut tanpa izin mereka di media sosial.					
12	Saya menjadi korban atas tersebarnya informasi pribadi saya tanpa izin.					
<b>Mengucilkan (<i>Exclusion</i>)</b>						
<b>F</b>	<b>Mengucilkan seseorang di Media Sosial</b>	<b>STS</b>	<b>TS</b>	<b>R</b>	<b>S</b>	<b>SS</b>
13	Saya pernah mengucilkan seseorang di media sosial.					
14	Saya menjadi korban pengucilan orang lain di media sosial.					

Terima kasih telah mengisi kuesioner ini.

**Identitas Diri**

**Nama :** \_\_\_\_\_ (opsional)

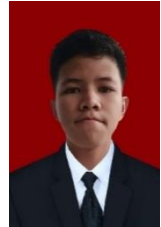
**Umur :** \_\_\_\_\_

**Jenis Kelamin :** Laki-laki/Perempuan (coret salah satu)

## DAFTAR RIWAYAT HIDUP

### Data Pribadi

Nama : Daffa Alban Nauli  
Npm : 2003090015  
Tempat dan Tanggal Lahir : Kotabumi, 02 Mei 2001  
Agama : Islam  
Kewarganegaraan : Indonesia  
Alamat : Jl. Tangguk Raya Blok II No. 2 Griya  
Martubung  
Anak ke : 1 dari 3 Bersaudara  
Motto : “Comparasion is the thief of joy”  
(Perbandingan adalah pencuri kebahagiaan)  
“Tuhan menciptakan penyesalan agar kita  
tahu bahwa tidak semua hal bisa diulang  
kembali”



### Nama Orang Tua

Nama Ayah : Nauli  
Nama Ibu : Julaini Siregar  
Alamat : Jl. Tangguk Raya Blok II No. 2 Griya  
Martubung

### Pendidikan Formal

1. SD SWASTA PERTIWI MEDAN
2. SMP SWASTA PERTIWI MEDAN
3. SMA NEGERI 3 MEDAN
4. Tahun 2020-2024, Tercatat sebagai mahasiswa program studi Kesejahteran Sosial Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara (UMSU)