

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Adanya kehidupan yang damai tanpa adanya pertengkaran atau saling menjatuhkan antar sesama teman dirasa sangat penting untuk berkelangsungan dalam menjalin hubungan sosial. Terutama di kalangan remaja untuk menghindari pertengkaran di kalangan remaja yang sedang marak terjadi. Ketika sebelum pandemi perilaku *bullying* di sekolah bukan merupakan masalah baru di kalangan remaja. Meskipun adanya pandemi tidak menutup kemungkinan perilaku *bullying* sudah berhenti atau tidak terjadi, namun semakin marak terjadi. Ketika sebelum pandemi perlakuan *bullying* lebih intens dilakukan di sekolah dan dilakukan secara langsung, namun pada saat pandemi perilaku *bullying* dilakukan menggunakan media sosial yang sering disebut dengan *Cyberbullying* (Ningrum & Ana, 2020)

*Cyberbullying* adalah tindakan agresif dan memiliki tujuan dimana dilakukan oleh suatu kelompok atau individu. *Cyberbullying* dilakukan menggunakan media elektronik yang dilakukan secara berulang-ulang dari waktu ke waktu terhadap seseorang yang dianggap tidak mudah melakukan perlawanan atas tindakan tersebut. Dimana terdapat perbedaan kekuatan antara pelaku dan korban. Perbedaan ini merujuk pada kekuatan dalam hal persepsi kapasitas fisik dan mental (Ulum, 2020). Perilaku *Cyberbullying* yang dilakukan dan intensitas pengguna media sosial berbanding lurus dengan penggunaan internet di Indonesia yang setiap tahunnya terus meningkat. Menurut Asosiasi Penyelenggara Jaringan Internet (APJI), tingkat pertumbuhan pengguna internet di Indonesia hingga kuartal II tahun 2020 mencapai 73,7% dari populasi atau setara 196,7 juta pengguna (Purnayasa, 2021). Ada penelitian menunjukkan bahwasanya *bullying* merupakan suatu kenakalan remaja yang sering terjadi Hal ini dibuktikan dalam sebuah penelitian tentang

cyberbullying salah satu bentuk bullying, dimana sebanyak 353 responden, 275 responden (78%) mengaku telah mengalami *Cyberbullying* dan sebanyak 76 responden (21%) mengaku pernah menjadi pelaku *Cyberbullying* serta sebanyak 172 responden (49%) mengaku mereka pernah menjadi korban dari cyberbullying. Hal ini membuktikan bahwa cyberbullying merupakan perilaku bermasalah yang sering terjadi (Kusuma & Pratiwi, 2020).

Penggunaan sosial media memberikan banyak manfaat bagi remaja, salah satunya untuk mempermudah proses komunikasi dan berbagi informasi dengan orang lain yang memiliki jarak yang jauh. Kemudahan dalam bersosial media memberikan kebebasan dalam berpendapat. Kebebasan dalam berpendapat ini sering disalah gunakan, salah satunya melakukan perilaku *Cyberbullying* yang merupakan perilaku penghinaan terhadap seseorang dalam dunia maya (Mulinda et al., 2020). Perilaku *Cyberbullying* dapat berdampak negatif pada korban maupun pada pelaku. Dimana dapat berdampak pada psikologis korban yang dapat mengakibatkan traumatis sehingga korban cenderung merasa cemas, menghindari dari teman dan aktivitas lainnya, serta dapat mengalami depresi jika mengalami tindakan *Cyberbullying* yang berkepanjangan (Ningrum & Amna, 2020). Selain itu perlakuan *bullying* yang di terima korban akan membuat korban melakukan hal yang sama pada orang lain, karena korban merasa perilaku *bullying* yang dirasakan semua orang juga harus merasakan. Sehingga yang awalnya menjadi korban dari perilaku *bullying* temanya menjadi pelaku *bullying*. Perilaku *Cyberbullying* tidak serta merta terjadi begitu saja, namun ada motif dan faktor di dalamnya. Motif dari adanya *Cyberbullying* adalah sikap saling menjatuhkan ataupun saling meremehkan antar peserta didik. Dimana mereka bersikap acuh tak acuh dengan keadaan teman-teman mereka yang membutuhkan bantuan. Apalagi bagi mereka yang mempunyai

strata sosial lebih tinggi. Mereka akan meremehkan teman-teman mereka, bahkan tidak segan untuk mengejeknya. Situasi yang demikian inilah yang dapat mengakibatkan ketidak harmonisan antar pelajar, sehingga sikap ini disebabkan karena kurangnya rasa simpati dan empati yang dimiliki oleh sebagian pelajar. Sehingga menyebabkan angka pertengkaran yang tinggi dikalangan remaja. Adapun faktor yang mempengaruhi terjadinya *Cyberbullying* ialah pesatnya perkembangannya teknologi, ketidaktahuan resiko akan hukum, perilaku remaja yang suka meniru dan melemahnya kontrol sosial (Pentina & Micu, 2018). Dari pertengkaran yang terjadi di sekolah dapat memicu pertengkaran di media sosial dengan dibarengi intensitas penggunaan media sosial pada masa *new normal*. Contoh perilaku *Cyberbullying* yakni menyebarkan kebohongan seseorang atau memposting foto memalukan tentang seseorang di media sosial, mengirim pesan atau ancaman yang menyakiti melalui platform *chatting* pada kolom komentar media sosial atau memposting sesuatu yang memalukan atau menyakitkan, meniru atau mengatas namakan korban dan mengirim pesan jahat kepada orang lain atas nama mereka, trolling-pengiriman pesan yang mengancam atau menjengkelkan di jejaring sosial, menghasut anak-anak atau remaja lainnya untuk mempermalukan seseorang, membuat akun palsu dan membajak atau mencuri identitas online untuk mempermalukan seseorang atau menggunakan nama mereka, dan memaksa seseorang agar mengirim gambaran sensual atau terlibat dalam percakapan seksual (Ulum, 2020).

Alasan disini peneliti menggunakan teknik *Sosiodrama* adalah untuk melatih ketrampilan-ketrampilan komunikasi untuk menyampaikan sesuatu yang dipikirkan dan dirasakan dengan cara mempraktikkan peristiwa-peristiwa dalam hubungan sosial yang dikemas dalam bentuk *Sosiodrama*. Teknik *Sosiodrama* dapat juga mengajarkan cara-cara tingkah laku yang baik yang

berkaitan dengan masalah sosial dan hubungan antar teman. *Sosiodrama* merupakan teknik yang dapat digunakan dalam proses Bimbingan untuk mengurangi perilaku bullying di sosial media (Mulinda et al., 2020).

Teknik sosiadrama memiliki tujuan yang baik, karena teknik sosio drama remaja yang terlibat akan diajak untuk belajar memecahkan permasalahan yang dialaminya dengan bantuan kelompok sosial yang anggotanya adalah teman sendiri. Sehingga Bimbingan kelompok dengan teknik *Sosiodrama* menurut saya cocok untuk membantu dalam mengatasi *Cyberbullying*. Karena untuk dapat menyadarkan pelaku *bullying* dengan merasakan menjadi korban dan dapat mengajarkan perilaku yang baik pada pelaku *bullying*. Teknik *Sosiodrama* menggambarkan kejadian yang sedang didramatisir dengan menggunakan skenario. Agar remaja memperoleh manfaat yang besar dari teknik ini, haruslah diupayakan agar mereka berperan secara wajar, dalam artian tidak dibuat-buat. Oleh karena itu, jalan cerita dalam aplikasi *Sosiodrama* tidak tertentu menjadi ikatan yang ketat bagi remaja ketika harus memerankan perannya. Remaja diberi kesempatan untuk mengekspresikan penghayatan mereka pada saat memainkan peran, dan melaksanakan diskusi. Konselor memberikan kesempatan untuk remaja dapat melakukan kegiatan memerankan peranan tertentu seperti yang terdapat dalam masalah-masalah *Cyberbullying*. Misalnya konselor memberi skenario di mana konseli memerankan sebagai pelaku *Cyberbullying* dan korban *Cyberbullying* dimana pelaku menyebarkan berita bohong mengenai pelaku atas dasar tidak suka dan mnghasud teman-temannya agar mengikuti pelaku untuk tidak menyukai korban dan menghujad korban. Sehingga remaja dapat memahami mengenai masalah-masalah dan dampak dari *Cyberbullying* dan remaja dapat memahami cara menyelesaikan masalah-masalah yang disebabkan dari perilaku

*Cyberbullying*. Selain itu remaja dapat memikirkan apa dampak dari perilaku *Cyberbullying* yang akan di lakukan (Ulum, 2020). Pemberian *Sosiodrama* dapat dikemas dalam layanan bimbingan kelompok. Hal itu sesuai dengan pengertian bimbingan kelompok adalah upaya pemberian yang dilakukan konselor untuk membantu membimbing remaja dengan dinamika kelompok yang terdiri dari 2-10 peserta untuk mencapai tujuan bersama. Dimana tindakan yang dilakukan bersifat preventif maka bimbingan kelompok dianggap tepat untuk masalah *Cyberbullying*. Bimbingan kelompok dapat membantu remaja dalam masalah sosial, *Cyberbullying* termasuk masalah yang berkaitan dengan sosial. Maka dari itu Bimbingan kelompok dapat digunakan untuk menaggulangi terjadinya *Cyberbullying* kembali. Berdasarkan pemaparan diatas penulis menganggap penting untuk diadakh penelitian mengenai *Cyberbullying* pada remaja di masa *New Normal* dengan judul **“Efektivitas Bimbingan Kelompok dengan Teknik *Sosiodrama* untuk Mengurangi Perilaku *Cyberbullying* pada remaja”**.

## B. Definisi Operasional

### 1. Bimbingan Kelompok

Bimbingan kelompok merupakan suatu upaya yang dilakukan konselor dalam membantu konseli untuk dapat keluar dari masalahnya. Dengan skenario kelompok yang pesertanya terdiri lebih dari 2 sampai 10.

### 2. Teknik *Sosiodrama*

Teknik *Sosiodrama* merupakan ketrampilan-ketrampilan bermain peran atau ketrampilan berkomunikasi untuk menyampaikan apa yang dipikirkan dan dirasakan dengan cara membimbing konseli mempraktekan peristiwa-peristiwa dalam hubungan sosial dalam bentuk naskah sosiadrama. Teknik sosiadrama dapat memberikan kesempatan konseli untuk mendramatisasikan sikap, tingkah laku, atau

penghayatan seseorang seperti yang dilakukan dalam hubungan sosial sehari-hari di kalangan masyarakat sehingga konseli memiliki solusi untuk menyelesaikan permasalahan. Teknik sosiodrama juga dapat membantu mengurangi tindakan cyberbullying pada remaja dengan memerankan peran yang berkaitan dengan cyberbullying.

### 3. *Cyberbullying* pada Remaja

*Cyberbullying* tindakan agresif yang dilakukan secara sengaja dan berulang-ulang oleh individu atau kelompok dengan menggunakan media elektronik kepada seorang individu yang lemah sehingga tidak mampu melindungi dirinya sendiri yang terukur dari skor total dari setiap dimensi *Cyberbullying* dan *cybervictimization* yang dikembangkan oleh Topcu & Erdur-Baker (Topcu & Erdur-Baker, 2018).

## C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut. Apakah penggunaan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *Sosiodrama* efektif terhadap perilaku *Cyberbullying* pada remaja?

## D. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan bimbingan kelompok dengan teknik *Sosiodrama* terhadap perilaku *Cyberbullying* remaja di media sosial.

## E. Variabel Penelitian

Pada penelitian ini terdapat 2 variabel yaitu variabel terikat dan variabel bebas, perilaku *Cyberbullying* sebagai variabel terikat, dan Bimbingan kelompok dengan teknik *Sosiodrama* sebagai variabel bebas. Kedua variabel tersebut penulis definisikan secara operasional sebagai berikut:

1. Bimbingan kelompok teknik *Sosiodrama*  
Bimbingan kelompok dengan teknik *Sosiodrama* adalah pemberian layanan bimbingan dengan skenario kelompok dimana setiap konseli akan melakukan drama yang berkaitan dengan *Cyberbullying*. Setelah konseli melakukan sebuah drama setiap konseli akan membedah unsur-unsur apa saja yang ada dalam skenario drama yang sudah diperankan.
2. *Cyberbullying* pada remaja  
*Cyberbullying* yang dilakukan pelaku terhadap korbanya di sosial media yang akan dapat berdampak pada korban mulai dari psikis hingga mental. *Cyberbullying* dilakukan untuk menjatuhkan korban yang dianggap lemah dan tidak akan melawan apa yang dilakukan pelaku terhadap korbanya.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini bermanfaat karena hasilnya dapat berguna bagi penulis, guru Bimbingan dan Bimbingan, Serta Program Studi Bimbingan dan Bimbingan. Bagi penulis hasil penelitian ini dapat memberikan pengalaman praksis dalam menulis skripsi, sehingga bisa dikembangkan lagi pada waktu yang akan datang. Bagi guru Bimbingan dan Konseling. Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai referensi dalam upaya mengembangkan kualitas praksis pelayanan Bimbingan kelompok yang dapat memandirikan peserta didik sebagai konseli. Disamping itu, hasil penelitian ini juga diharapkan bermanfaat bagi program studi bimbingan dan Bimbingan Fakultas Pedagogi dan Psikologi Universitas PGRI Adi Buana Surabaya.

#### **G. Ruang Lingkup dan Batasan Masalah**

Karena adanya keterbatasan dalam penelitian dan supaya

penelitian dilakukan secara mendalam, maka tidak semua masalah akan diteliti. Peneliti hanya berfokus mengenai korban dan pelaku *Cyberbullying* yang akan menjadi sumber data hanya sebagian sample dari populasi yang diteliti. Serta akan mengetahui hubungan antara variabel satu dengan variabel yang lain. Untuk menghindari kesalahpahaman dan kesimpangsiuran dalam penelitian yang akan dilaksanakan, maka ruang lingkup penelitian ini adalah:

1. Objek dalam penelitian yang akan dilakukan ini menitikberatkan pada efektivitas layanan bimbingan kelompok dengan teknik *sosiodrama* terhadap pelaku dan korban *cyberbullying* pada peserta didik SMP Wachid Hasyim 10 Prambon.
2. Subjek pada penelitian ini adalah peserta didik Wachid Hasyim 10 Prambon.
3. Wilayah penelitian ini adalah di SMP Wachid Hasyim 10 Prambon.