

## **Analisis Tingkat Kesadaran Siswa terhadap *Cyberbullying* pada Pengguna *TikTok* dan *Mobile Legends* di SMA Negeri 8 Batam**

**Glorifya Julita Pangesti<sup>1</sup>, Warsono<sup>2</sup>**

<sup>1,2</sup> Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Universitas Negeri Surabaya  
e-mail: [glorifya.20077@mhs.unesa.ac.id](mailto:glorifya.20077@mhs.unesa.ac.id)<sup>1</sup>, [warsono@unesa.ac.id](mailto:warsono@unesa.ac.id)<sup>2</sup>

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kesadaran siswa terhadap *cyberbullying* antara pengguna *TikTok* dan *Mobile Legends* dan mencari tahu apakah ada perbedaan tingkat kesadaran *cyberbullying* antara pengguna *TikTok* dan *Mobile Legends*. Teori yang digunakan dalam penelitian ini berdasarkan pada teori aktivitas rutin oleh Cohen dan Felson yang menjelaskan bagaimana peluang kejahatan muncul melalui aktivitas sehari-hari yang dilakukan individu untuk memenuhi kebutuhannya. Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian kuantitatif dengan hasil akhir uji T. Teknik pengumpulan data yakni, observasi sistematis, kuesioner dan focus peer group discussion. Teknik analisis data menggunakan Uji beda rata-rata atau uji-t (independent sample t test). Uji-t dalam penelitian ini menggunakan tingkat kepercayaan 95% dengan nilai sig < 0,05 dari sampel sebanyak 180 siswa. Nilai signifikansi X1 *TikTok* 0,200 dan X2 *Mobile Legends* 0,061. Nilai signifikansi > 0,05 maka X1 dan X2 berdistribusi normal. Uji homogenitas varians uji Levene nilai signifikansi 0,604 > 0,05, maka pengguna *TikTok* dan *Mobile Legends* populasi varians nya sama atau homogen. Uji *independent sample t-test* nilai Sig. (2-tailed) 0,000 < 0,05, maka ada perbedaan tingkat kesadaran *TikTok* dan *Mobile Legends* terhadap *Cyberbullying*. Nilai rata-rata atau mean pengguna *TikTok* 37,5 dan pengguna *Mobile Legends* 31,5, menunjukkan tingkat kesadaran pengguna *TikTok* lebih tinggi apabila dibandingkan dengan rata rata pengguna *Mobile Legends*.

**Kata Kunci:** *Cyberbullying*, Teori Aktivitas Rutin, Tingkat Kesadaran

### **Abstract**

This research aims to determine the level of student awareness of *cyberbullying* between *TikTok* and *Mobile Legends* users and find out whether there is a difference in the level of *cyberbullying* awareness between *TikTok* and *Mobile Legends* users. The theory used in this research is based on the routine activity theory by Cohen and Felson which explains how opportunities for crime arise through daily activities carried out by individuals to fulfill their needs. The type of research carried out is quantitative research with the final results of the T test. Data collection techniques include systematic observation, questionnaires and focus peer group discussions. The data analysis technique uses the average difference test or t-test (independent sample t test). The t-test in this study uses a confidence level of 95% with a sig value <0.05 from a sample of 180 students. The significance value of X1 *TikTok* is 0.200 and X2 *Mobile Legends* is 0.061. The significance value is > 0.05, so X1 and X2 are normally distributed. Levene's homogeneity of variance test has a significance value of 0.604 > 0.05, so the population of *TikTok* and *Mobile Legends* users has the same or homogeneous variance. Independent sample t-test Sig value. (2-tailed) 0.000 < 0.05, then there is a difference in the level of awareness of *TikTok* and *Mobile Legends* regarding *Cyberbullying*. The average value or mean for *TikTok* users is 37.5 and for *Mobile Legends* users 31.5, indicating that the level of awareness of *TikTok* users is higher when compared to the average *Mobile Legends* user.

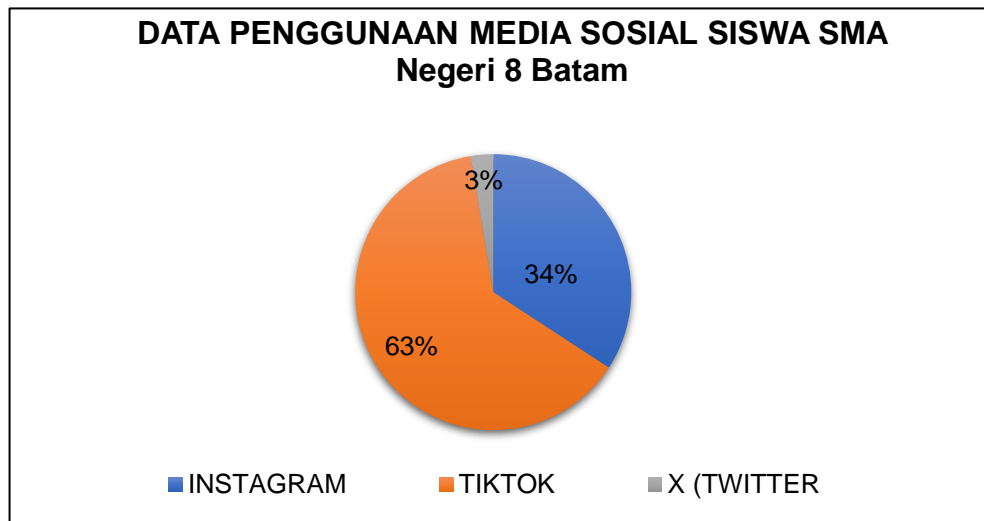
**Keywords:** *Cyberbullying*, Routine Activity Theory, Awareness Level

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi memiliki banyak sekali dampak baik positif maupun negatif di kalangan masyarakat. Salah satu dampak negatif yang tercipta ialah bentuk baru bullying yakni tindakan bullying yang dilakukan dengan media elektronik atau yang lebih dikenal dengan *Cyberbullying*. *Cyberbullying* merupakan sebuah fenomena globalisasi yang saat ini tengah marak terjadi di Indonesia dan merupakan isu yang menjadi sorotan publik. Fenomena *Cyberbullying* terjadi pada berbagai tingkatan jenjang pendidikan mulai dari pendidikan dasar, menengah hingga tinggi dan di seluruh lapisan masyarakat. Aktivitas *Cyberbullying* ini terjadi karena mudahnya aksesibilitas yang diberikan kepada anak-anak ataupun remaja untuk memiliki perangkat elektronik yang mendukung aktivitas *Cyberbullying* ini, salah satunya kepemilikan smartphone. Akses penyebaran konten informasi yang tidak valid dari sumber yang tidak dipercaya (hoax) menyebabkan terjadinya distorsi informasi yang dipercaya secara massal terjadi melalui perangkat elektronik via smartphone. Kondisi ini tidak terlepas dari keterlibatan pelaku (perpetrators), korban (victims) dan saksi (bystanders) dalam tindak *Cyberbullying*.

Aktivitas *Cyberbullying* merupakan hal yang kerap diadaptasi menjadi suatu hal yang lumrah sebagai sebuah candaan bagi beberapa kalangan masyarakat yang berpotensi menciptakan sub kebudayaan penyimpangan baru di masyarakat, khususnya pada usia remaja. Informasi yang didapatkan melalui hasil survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) menunjukkan data bahwa jumlah pengguna internet di Indonesia telah mencapai 212,9 juta pada Januari 2023 dengan persentase 77% penduduk di Indonesia menggunakan Internet. Data tingkatan penetrasi penggunaan internet berdasarkan kelompok usia menunjukkan peringkat pertama ditempati oleh kelompok usia 13-18 tahun mencapai 99,16% pada 2021-2022. Posisi kedua ditempati oleh kelompok usia 19-34 tahun dengan tingkat penetrasi internet sebesar 98,64%. Kedua kelompok usia ini merupakan kelompok usia remaja, remaja dewasa hingga dewasa muda, yang mana masih berada pada fase pertumbuhan dan perkembangan karakter dengan tingkat stabilitas emosi yang cenderung tidak stabil.

Teori Aktivitas Rutin yang dikemukakan oleh Cohen dan Felson (1979) merupakan suatu teori yang mengatakan jika terdapat suatu harapan yang secara tidak langsung dapat membuat seseorang menjadi korban kejahatan. Mereka berasumsi bahwa kegiatan rutin seseorang yang dilakukan sehari-hari dan secara terus menerus akan menjadi suatu pola kegiatan yang selanjutnya meningkatkan kerentanan baik pada kondisi atau situasi orang tersebut. Teori aktivitas rutin berpendapat 3 bahwa kejahatan adalah hal yang normal dan bergantung pada peluang yang tersedia, jika target tidak dilindungi secara memadai dan imbalannya cukup berharga, kejahatan akan terjadi. Kejahatan tidak membutuhkan pelanggaran yang serius, predator super, orang jahat, hanya membutuhkan sebuah peluang (Wati, Armina, & Sumarwan Untung, 2022:104). Teori Aktivitas Rutin memperlihatkan interaksi sehari-hari yang menunjukkan lemahnya tingkat kesadaran (rentan) kondisi maupun situasi struktural yang ditunjukkan tingginya angka kriminalitas bukan karena bertambahnya jumlah pelaku kejahatan, melainkan karena semakin terbukanya peluang bagi pelaku kejahatan untuk melakukan kejahatan (Setyawan, Argo Putra & Larasati, Nadia Utami, 2021:138). Teori ini menjelaskan, timbulnya korban kejahatan serta aksi kejahatan akan terjadi berdasarkan 3 faktor yaitu; (1) a suitable target (target yang sesuai), misalnya calon korban atau target yang menjadi sasaran kejahatan karena memiliki kerentanan dalam kegiatan rutinnnya. Kegiatan yang dilakukan berulang kali dan dengan pola tertentu dapat menyebabkan kerentanan untuk menjadi korban. (2) absence of capable guardian (lemahnya kesadaran akan keamanan) berarti penjagaan yang dapat diandalkan, seperti pengawasan lingkungan sekitar, pengawasan orang tua, dan penggunaan teknologi tertentu. (3) motivated offender (pelaku yang termotivasi) adalah individu atau kelompok yang tidak hanya memiliki kemampuan untuk melakukan kejahatan, tetapi juga memiliki keinginan dan rencana untuk melakukannya. *Cyberbullying* merupakan sebuah insiden perundungan yang terjadi di dunia maya melalui perangkat teknologi yang dapat terjadi pada siapa saja dan kapan saja baik secara sadar maupun tidak sadar suatu individu mungkin menjadi pelaku ataupun korban dari *Cyberbullying*.



Gambar 1. Data Pra Survei Penelitian Sosial Media

Mengutip data UNICEF, kasus pengaduan bullying ke Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) mencapai 4.124 aduan di sepanjang bulan Januari-November 2022. Meskipun menurun 30,7% dari tahun sebelumnya yang sempat melonjak di angka 5.953 aduan, tetapi jumlah ini masih terbilang tinggi dengan bentuk pengaduan paling banyak dilaporkan terkait anak sebagai korban perundungan seksual dan perundungan berupa kekerasan fisik dan/atau psikis. Data UNICEF di tahun 2022 mencatat bahwa 21% anak Indonesia berusia 13-15 tahun yang masuk ke dalam kategori Generasi Z kelahiran tahun 1996-2012 masih mengalami fenomena kekerasan ini. Ironisnya 45% dari mereka mengatakan bahwa bentuk kekerasan justru dilakukan oleh peer group atau teman-teman mereka di sekolah dalam bentuk *Cyberbullying* via media digital sebagai pola yang dominan terjadi di era ini. Tidak hanya sekali, pola tersebut justru beberapa kali dialami anak dalam satu bulan, membentuk sebuah rutinitas yang kontinu dan dinormalisasi dalam realitas anak Indonesia. Peneliti juga telah melakukan pra survei penelitian pada tanggal 2 Januari 2024 dengan mewawancarai guru bimbingan konseling yang mana selama proses wawancara, peneliti bertanya terkait dengan jumlah siswa, kondisi sekolah, peraturan sekolah terhadap penggunaan gawai di sekolah, kasus-kasus yang terjadi di sekolah yang pernah ditindaklanjuti oleh pihak sekolah yang mana dari berbagai kasus yang marak terjadi di sekolah SMA Negeri 8 Batam adalah tindakan perundungan baik secara konvensional dan di dunia maya. Tahapan selanjutnya setelah peneliti melakukan wawancara dan meminta data guru bimbingan konseling terkait dengan kasus-kasus yang terjadi di sekolah, peneliti melakukan pra survei penelitian yang dilakukan per angkatan dengan jumlah 10 siswa kelas X, 5 siswa kelas XI MIPA, 5 siswa kelas XI IPS, 5 siswa kelas XII MIPA dan 5 kelas XII IPS dengan total sampel pra survei penelitian sebanyak 30 siswa, dengan hasil diagram pra survei penelitian yang dilakukan oleh peneliti terkait dengan media sosial dan juga game online mobile yang digunakan oleh siswa SMA Negeri 8 Batam.

Hasil pra survei penelitian menunjukkan 63% siswa SMA Negeri 8 Batam menggunakan media sosial *TikTok* untuk mengekspresikan diri dalam kehidupan sehari-hari baik secara personal publik dan personal anonim.

Hasil pra survei penelitian untuk penggunaan game online mobile sebanyak 71% siswa bermain game online *Mobile Legends*. *Cyberbullying* dapat terjadi pada permainan game online *Mobile Legends* berawal dari bermain bersama lalu mengalami kekalahan maka terdapat individu meluapkan amarah terhadap seseorang yang dianggap kurang mahir selama permainan menggunakan kata-kata yang menyakiti hati korban.

Pra-survei penelitian juga dilakukan untuk mengetahui tingkatan pengetahuan siswa terkait dengan *Cyberbullying* dan juga tindakan *Cyberbullying* yang diketahui oleh siswa dan dialami baik sebagai pelaku ataupun korban dapat dilihat pada diagram di bawah ini.

Data pra survei penelitian menunjukkan lemahnya tingkat kesadaran terhadap *Cyberbullying* ataupun tindakan perundungan melalui dunia maya, hal ini menunjukkan betapa pentingnya pendidikan karakter dan moral dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan juga Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) yang saat ini sedang dijalankan oleh SMA Negeri 8 Batam untuk mencegah terjadinya *Cyberbullying* pada siswa SMA Negeri 8 Batam yang mungkin secara tidak sengaja menjadi korban *Cyberbullying*. Data pra survei penelitian yang dilakukan pada 10 siswa kelas X, 5 siswa kelas 11 dan 12 Jurusan MIPA dan IPS pada 02/01/2024 diperoleh informasi bahwa ada beberapa siswa menyadari apa itu *Cyberbullying* dan beberapa siswa pernah menjadi pelaku, korban ataupun saksi dari *Cyberbullying* baik secara sadar ataupun tidak. Latar belakang tersebut mendasari penelitian dilakukan dengan tujuan menganalisis tingkat kesadaran siswa terhadap *Cyberbullying*.

**METODE**

Jenis penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah penelitian kuantitatif dengan hasil akhir uji hipotesis data (uji t). Penelitian Kuantitatif Menurut Sugiyono (2020:16), metode penelitian kuantitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu dan mengumpulkan data dengan menggunakan alat penelitian, analisis data kuantitatif atau statistik dengan tujuan menguji hipotesis yang telah ditentukan, pengambilan sampel sumber data dilakukan dengan teknik proporsional random sampling. Metode analisis yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif yang dilakukan dengan tujuan mendeskripsikan atau mengilustrasikan suatu objek yang diteliti melalui data (angka) sampel atau populasi dengan mengkategorikan hasil akhir penelitian (Sugiyono, 2020:206). Metode pengumpulan data yang digunakan observasi sistematis, kuesioner dan an focus peer group Discussions yang dilakukan untuk melakukan klarifikasi data (cross checking) dan menginterpretasikan data secara signifikan dan koheren dengan merujuk pada cara pandang subjek yang dikaji.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

**Tingkat Kesadaran**

Dalam mengkategorikan tingkat kesadaran siswa terhadap *Cyberbullying* terdapat beberapa defisini operasional yakni secara sadar tahu dan sengaja pernah melakukan maka tingkat kesadaran tinggi dan jika secara tidak sadar tidak tahu dan tidak sengaja pernah melakukan maka tingkat kesadaran rendah. Terdapat 3 indikator dalam mengkategorikan tingkat kesadaran siswa, yakni sebagai berikut.

**Tabel 1. Data Kuesioner Sengaja Melakukan *Cyberbullying* pada Pengguna *TikTok***

Indikator	Sub-Indikator	Persentase Sengaja			
		Jarang	Cukup Sering	Sering	Sangat Sering
<b>Karakteristik <i>Cyberbullying</i></b>	Amarah	8%	32%	41%	19%
	Pelecehan	17%	26%	51%	6%
	Fitnah	9%	47%	41%	3%
	Meniru	24%	36%	40%	-
	Melakukan Penipuan dan Menyebarkan Rahasia	86%	14%	-	-
	Pengasingan	18%	33%	46%	3%
	Penguntitan di Dunia Maya	54%	33%	13%	-
<b>Tahapan <i>Cyberbullying</i></b>	Akses Kepemilikan Akun di Dunia Maya	100%			
	Menyebarkan Luaskan Media di Dunia Maya	26%	34%	40%	-
<b>3 Premis</b>	Respon Dunia Maya	14%	69%	11%	6%
	Target Potensial	15%	30%	46%	9%

<b>Cyberbullying</b>	Lemahnya Kesadaran	8%	39%	36%	17%
	Motivasi Pelaku	20%	29%	14%	37%

Sumber : Data Primer yang diolah Tahun 2024

Dari tabel 1 dapat diketahui, pada pengguna *TikTok* kategori sengaja menunjukkan bahwa 86% siswa jarang melakukan tindakan menipu dan menyebarkan rahasisa yang berarti pada tindakan ini tingkat kesadaran siswa sudah tergolong sangat tinggi, lalu sebanyak 69% siswa cukup sering merespon dunia maya yang berarti tingkat kesadaran siswa tinggi, 51% siswa sering melakukan pelecehan yang menandakan tingkat kesadaran siswa masih rendah, dan 37% memiliki motivasi pelaku hal ini menunjukkan tingkat kesadaran siswa masih sangat rendah.

**Tabel 2. Data Kuesioner Tidak Sengaja Melakukan Cyberbullying pada Pengguna TikTok**

Indikator	Sub-Indikator	Persentase			
		Tidak Sengaja			
		Jarang	Cukup Sering	Sering	Sangat Sering
<b>Karakteristik Cyberbullying</b>	Amarah	8%	30%	51%	11%
	Pelecehan	23%	35%	51%	11%
	Fitnah	22%	35%	32%	11%
	Meniru	48%	26%	19%	7%
	Melakukan Penipuan dan Menyebarkan Rahasia	59%	29%	6%	6%
	Pengasingan	11%	39%	34%	16%
	Penguntitan di Dunia Maya	50%	36%	14%	-
<b>Tahapan Cyberbullying</b>	Akses Kepemilikan Akun di Dunia Maya	100%			
	Menyebarkan Luaskan Media di Dunia Maya	22%	43%	26%	9%
	Respon Dunia Maya	23%	43%	28%	6%
<b>3 Premis Cyberbullying</b>	Target Potensial	42%	36%	18%	4%
	Lemahnya Kesadaran	14%	24%	33%	29%
	Motivasi Pelaku	43%	38%	8%	11%

Sumber : Data Primer yang diolah Tahun 2024

Pada hasil tabel 2 diatas pengguna *TikTok* kategori tidak sengaja, terdapat 59% siswa jarang melakukan penipuan dan menyebarkan rahasia, 43% siswa cukup sering menyebarkan luaskan media dan merespon dunia maya, dan 51% siswa sering melakukan tindakan amarah dan pelecehan yang berarti siswa masih memiliki tingkat kesadaran rendah. Lalu 29% siswa sangat sering memiliki lemahnya kesadaran dan masih memiliki tingkat kesadaran sangat rendah.

**Tabel 3. Data Kuesioner Sengaja Melakukan Cyberbullying pada Pengguna Mobile Legends**

Indikator	Sub-Indikator	Persentase			
		Sengaja			
		Jarang	Cukup Sering	Sering	Sangat Sering
<b>Karakteristik Cyberbullying</b>	Amarah	3%	31%	46%	20%
	Pelecehan	-	-	-	-
	Fitnah	69%	8%	15%	8%
	Meniru	89%	11%	-	-
	Melakukan Penipuan dan Menyebarkan Rahasia	-	-	-	-
	Pengasingan	12%	38%	32%	18%



	Penguntitan di Dunia Maya	-	-	-	-
	Akses Kepemilikan Akun di Dunia Maya				100%
<b>Tahapan Cyberbullying</b>	Menyebarkan Luaskan Media di Dunia Maya	61%	8%	22%	9%
	Respon Dunia Maya	14%	31%	43%	12%
<b>3 Premis Cyberbullying</b>	Target Potensial	42%	35%	10%	13%
	Lemahnya Kesadaran	6%	46%	28%	20%
	Motivasi Pelaku	52%	26%	19%	3%

Sumber : Data Primer yang diolah Tahun 2024

Berdasarkan data hasil dari tabel 3 pengguna *Mobile Legends* kategori sengaja, tindakan pelecehan, melakukan penipuan dan menyebarkan rahasia, dan juga penguntitan di dunia maya siswa tidak pernah melakukan tindakan tersebut. Sedangkan 89% siswa jarang meniru berarti tingkat kesadaran siswa sudah sangat tinggi, 46% siswa cukup sering memiliki lemahnya kesadaran dan 46% siswa sering melakukan tindakan amarah yang berarti tingkat kesadarannya masih rendah, 20% siswa sangat sering melakukan tindakan amarah yang menandakan tingkat kesadaran siswa masih sangat rendah.

**Tabel 4. Data Kuesioner Sengaja Melakukan Cyberbullying pada Pengguna Mobile Legends**

Indikator	Sub-Indikator	Persentase			
		Tidak Sengaja			
		Jarang	Cukup Sering	Sering	Sangat Sering
<b>Karakteristik Cyberbullying</b>	Amarah	7%	38%	44%	11%
	Pelecehan	-	-	-	-
	Fitnah	52%	35%	9%	4%
	Meniru	75%	25%	-	-
	Melakukan Penipuan dan Menyebarkan Rahasia	-	-	-	-
	Pengasingan	23%	36%	28%	13%
	Penguntitan di Dunia Maya	-	-	-	-
<b>Tahapan Cyberbullying</b>	Akses Kepemilikan Akun di Dunia Maya				100%
	Menyebarkan Luaskan Media di Dunia Maya	53%	24%	13%	10%
	Respon Dunia Maya	2%	42%	47%	9%
<b>3 Premis Cyberbullying</b>	Target Potensial	48%	36%	10%	6%
	Lemahnya Kesadaran	4%	42%	45%	9%
	Motivasi Pelaku	51%	23%	18%	8%

Sumber : Data Primer yang diolah Tahun 2024

Melalui tabel 4 pada pengguna *Mobile Legends* kategori tidak sengaja, dapat dilihat bahwa 75% siswa jarang melakukan tindakan meniru yang menunjukkan tingkat kesadaran siswa sudah sangat tinggi, 42% siswa cukup sering memiliki lemahnya kesadaran dan 47% sering merespon dunia maya yang menandakan bahwa tingkat kesadaran siswa tergolong rendah, lalu 13% siswa sangat sering melakukan pengasingan yang berarti tingkat kesadaran siswa sangat rendah. Sedangkan pada tindakan pelecehan, melakukan penipuan dan menyebarkan rahasia serta penguntitan di dunia maya siswa tidak pernah melakukannya.

### Perbedaan Tingkat Kesadaran

Untuk mengetahui apakah ada perbedaan tingkat kesadaran antara pengguna *TikTok* dan *Mobile Legends* terhadap *cyberbullying*, peneliti melakukan uji beda rata-rata atau uji-t

(*independent sample t-test*) dari dua sample yang berbeda dengan menggunakan program *ibm SPSS 25 for windows*. Dengan hasil sebagai berikut.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dengan bantuan *ibm SPSS 25 for windows* dilakukan untuk menguji apakah sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Pengujian normalitas dilakukan terhadap kuesioner yang telah dibagikan kepada setiap sample dalam penelitian ini.

**Tabel 10 Hasil Tes Normalitas**

<b>Tests of Normality</b>				
Pengguna		Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>		
		Statistic	df	Sig.
Tingkat Kesadaran	<i>TikTok</i>	0.070	90	.200*
	<i>Mobile Legends</i>	0.091	90	0.061

Sumber : Data Primer yang diolah Tahun 2024

Berdasarkan hasil *output* uji normalitas dengan menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov, pada Tabel 10 nilai signifikansi pada X1 sebagai pengguna *TikTok* adalah 0,200 dan X2 sebagai pengguna *Mobile Legends* adalah 0,061. Karena nilai signifikansi kedua pengguna lebih dari 0,05, maka dapat dikatakan bahwa X1 dan X2 berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Berdasarkan uji normalitas distribusi data pengguna *TikTok* dan *Mobile Legends* telah terdistribusi normal sehingga analisis dilanjutkan dengan menguji homogenitas dua varians X1 sebagai pengguna *TikTok* dan X2 sebagai pengguna *Mobile Legends* menggunakan uji Levene dengan menggunakan program *ibm SPSS 25 for windows* dengan taraf signifikansi 0,05. Setelah dilakukan pengolahan data, tampilan *output* dapat dilihat sebagai berikut.

**Tabel 11 Hasil Tes Homogenitas**

<b>Test of Homogeneity of Variances</b>					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Tingkat Kesadaran	Based on Mean	0.270	1	178	0.604

Sumber : Data Primer yang diolah Tahun 2024

Berdasarkan hasil *output* uji homogenitas varians dengan menggunakan uji Levene pada tabel 11 nilai signifikansinya adalah 0,604. Karena nilai signifikansinya lebih dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa pengguna *TikTok* dan *Mobile Legends* berasal dari populasi-populasi yang mempunyai varians yang sama, atau kedua kelas tersebut homogen.

3. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji beda rata-rata atau uji-*t* (*independent sample t-test*) karena data bersifat homogen dan berdistribusi normal serta bersifat independent. Perhitungan koefisien *t* pada *independent sample t-test* ini menggunakan program *ibm SPSS 25 for windows*. Uji-*t* yang dilakukan dalam penelitian ini untuk mengetahui apakah ada perbedaan tingkat kesadaran siswa terhadap *Cyberbullying* sebagai pengguna *TikTok* dan *Mobile Legends*. Untuk penafsiran dari masing-masing Uji-*t* dapat dilihat sebagai berikut.

Hipotesis nol (H0) dan Hipotesis alternatif (Ha) yang merupakan hipotesis komparatif dua variabel dalam penelitian ini yaitu perbedaan tingkat kesadaran siswa terhadap *Cyberbullying* yang dirumuskan sebagai berikut.

H0 : Tidak ada perbedaan tingkat kesadaran siswa sebagai pengguna *TikTok* dan *Mobile Legends* terhadap *Cyberbullying*  
 Ha : Ada perbedaan tingkat kesadaran siswa sebagai pengguna *TikTok* dan *Mobile Legends* terhadap *Cyberbullying*

Uji-*t* dalam penelitian ini menggunakan tingkat kepercayaan 95% dengan nilai sig < 0,05 dari sampel sebanyak 180 siswa.

**Tabel 3.1 Hasil Data *t*-test**

		Independent Samples Test				
		Equality of Variances		t-test for Equality of Means		
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)
Tingkat Kesadaran	Equal variances assumed	0.419	0.518	6.092	178	0.000
	Equal variances not assumed			6.092	170.411	0.000

Sumber : Data Primer yang diolah Tahun 2024

Berdasarkan hasil uji *independent sample t-test* diperoleh nilai *Sig. (2-tailed)* sebesar  $0,000 < 0,05$ , maka dapat disimpulkan ada perbedaan tingkat kesadaran antara pengguna *TikTok* dan *Mobile Legends* terhadap *Cyberbullying*.

**Tabel 3.2 Hasil Data *t*-test**

Group Statistics			
Pengguna		N	Mean
Tingkat Kesadaran	<i>TikTok</i>	90	37.5556
	<i>Mobile Legends</i>	90	31.5667

Sumber : Data Primer yang diolah Tahun 2024

Dapat dilihat pada tabel diatas bahwa terdapat nilai rata-rata atau mean pada pengguna sosial media *TikTok* 37,5 dan pengguna game Online *Mobile Legends* 31,5. Nilai tersebut dapat diartikan pada rata-rata tingkat kesadaran pengguna *TikTok* lebih tinggi apabila dibandingkan dengan rata rata pengguna *Mobile Legends*. Dari paparan tersebut maka dapat di simpulkan sebagai berikut.

Ha : Ada perbedaan tingkat kesadaran siswa antara pengguna *TikTok* dan *Mobile Legends* terhadap *Cyberbullying*.

Maka dari hasil diatas dapat diperoleh data adanya perbedaan tingkat kesadaran antar pengguna *TikTok* sebesar 37,5 dan pengguna *Mobile Legends* sebesar 31,5.

## SIMPULAN

Hasil penelitian yang dilakukan terkait Analisis Tingkat Kesadaran Siswa terhadap *Cyberbullying* pada pengguna *TikTok* dan *Mobile Legends* di SMA Negeri 8 Batam diperoleh kesimpulan sebagai berikut.

1. Dari ketiga indikator yang di teliti yakni: Karakteristik *Cyberbullying*, Tahapan *Cyberbullying* dan 3 Premis *Cyberbullying*. Dalam jawaban hasil kuesioner tingkat kesadaran setiap siswa pernah secara sengaja melakukan *Cyberbullying* dan pernah secara tidak sengaja melakukan *Cyberbullying*. Tingkat kesadaran siswa dalam menggunakan media sosial *TikTok* dan game Online *Mobile Legends* memiliki tingkat kesadaran yang lemah. Menurut teori aktivitas rutin kejahatan dapat terjadi dalam aktivitas sehari-hari karena adanya peluang. Dengan tingginya frekuensi siswa dalam menggunakan *TikTok* dan *Mobile Legends* membuat siswa memiliki peluang untuk melakukan *cyberbullying*.



2. Untuk mengetahui apakah ada perbedaan tingkat kesadaran siswa dalam menggunakan sosial media *TikTok* dan game online *Mobile Legends*. Dilakukan pengujian hipotesis dengan hasil hipotesis H0 telah ditolak dan Ha telah diterima dengan nilai Sig. (2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,005$ , maka dapat disimpulkan ada perbedaan tingkat kesadaran antara pengguna *TikTok* dan *Mobile Legends* terhadap *Cyberbullying*. Dengan perbedaan persentase tingkat kesadaran, yang mana siswa sebagai pengguna *TikTok* memiliki tingkat kesadaran sebesar 37,5 dan siswa sebagai pengguna game *Online Mobile Legends* memiliki tingkat kesadaran sebesar 31,5% yang mana keduanya dikategorikan sebagai tingkat kesadaran sangat rendah karena kurang dari 40%. Jika dibandingkan pengguna sosial media *TikTok* memiliki tingkat kesadaran yang lebih baik dibandingkan pengguna game online *Mobile Legends*.

#### DAFTAR PUSTAKA

- KPAI. (2022). KPAI: Pelaku Kekerasan Terhadap Anak Tiap Tahun Meningkat. Diakses dari <http://www.kpai.go.id/berita/kpai-pelaku-kekerasan-terhadap-anak-tiap-tahun-meningkat>
- Setyawan, Argo Putra & Larasati, Nadia Utami. (2021). Analisis Teori Aktivitas Rutin terhadap Kerentanan Anak yang menjadi Korban Kekerasan Seksual. Volume 5 Nomor 2 Desember 2021. *Deviance Jurnal Kriminologi*. Program Studi Kriminologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Budi Luhur. Jakarta Selatan.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- UNICEF. (2022). *UNICEF Annual Report 2022*. New York: UNICEF. [www.unicef.org](http://www.unicef.org)
- Wati, Armina & Sumarwan, Untung. (2022). Tinjauan Kriminologis Pelaku Pelecehan Seksual terhadap Perempuan di Media Sosial (Instagram) melalui Teori Aktivitas Rutin. Volume 4 Nomor 2 Agustus 2022. *Jurnal ANOMIE*. Program Studi Kriminologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Budi Luhur. Jakarta Selatan.