



Pengembangan *U-SHIELD*: Aplikasi *Self-Defense* Remaja Berbasis Strategi Komunikasi Asertif Pencegah *Cyberbullying*

Nur Fadhilah Umar^{1*}, Muhammad Rafli², Nurpadhillah Junaid³, Nindah Nurul Mentari⁴

¹ Bimbingan dan Konseling, Universitas Negeri Makassar, Indonesia
Email: nurfadhilahumar@unm.ac.id

² Bimbingan dan Konseling, Universitas Negeri Makassar, Indonesia
Email: muharafli@gmail.com

³ Bimbingan dan Konseling, Universitas Negeri Makassar, Indonesia
Email: nurpadhilajunaid@gmail.com

⁴ Bimbingan dan Konseling, Universitas Negeri Makassar, Indonesia
Email: nindahnurul@gmail.com

Artikel info

Article history:

Received: 22-06-2022

Revised: 26-07-2022

Accepted: 21-08-2022

Publish: 25-09-2022

DOI:

doi.org/10.31960/ijolec.V5i1.1781

Abstract. This study aims to develop an application based on assertive communication skills as adolescent self-defense in preventing, dealing with, and overcoming cyberbullying with quality, namely meeting the criteria of material content validity, feasibility, accuracy, and usefulness. This research is a development research approach, namely; define, design, develop, and disseminate. The population in this study were teenagers with the status of Makassar City Middle School students, namely SMAN 1 Makassar, Makassar National Junior High School, and SMPN 8 Makassar in the 2021/2022 academic year for grades 1, 2, and 3 with a sample of 300 students. The sampling technique used was purposive sampling. Data collection techniques used adapted ways of coping questionnaire, response questionnaires in the form of needs analysis to design applications, and content and media expert validation questionnaires. The data obtained were analyzed using descriptive statistical analysis and interater agreement. The results obtained stated that: (1) The results of descriptive statistical tests found that adolescents' self-defense was high, especially in the problem solving aspect, but in dealing with adolescent stress on emotional problems, it was classified as moderate; (2) 98.2% of teenagers really need application development and see the importance of applications to overcome cyberbullying. (3) The U-shield application meets the criteria for the validity and content of the material through an expert test. So it can be concluded that teenagers need self-defense to prevent, overcome and be able to control the emotional effects of cyberbullying.

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan aplikasi berbasis keterampilan komunikasi asertif sebagai self-defense remaja dalam mencegah, menghadapi, dan mengatasi cyberbullying yang berkualitas yaitu memenuhi kriteria kevalidan isi materi, kelayakan, ketepatan, dan kegunaan. Penelitian ini merupakan pendekatan penelitian

pengembangan yaitu; define, design, develop, dan disseminate. Populasi pada penelitian ini adalah remaja yang berstatus siswa Sekolah Menengah kota Makassar yaitu SMAN 1 Makassar, SMP Nasional Makassar, dan SMPN 8 Makassar tahun ajaran 2021/2022 tingkatan kelas 1, 2, dan 3 dengan sampel sebanyak 300 orang siswa. Teknik penentuan sampel menggunakan purposive sampling. Teknik pengumpulan data menggunakan ways of coping questionnaire yang diadaptasi, angket respon berupa analisis kebutuhan merancang aplikasi, dan angket validasi ahli konten dan media. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan analisis statistik deskriptif dan interater agreement. Hasil yang diperoleh menyatakan bahwa: (1) Hasil uji statistik deskriptif menemukan bahwa self-defense remaja tergolong tinggi khususnya pada aspek problem solving, namun pada penanganan stress remaja terhadap masalah secara emosional tergolong sedang; (2) Sebesar 98,2 % remaja sangat membutuhkan pengembangan aplikasi dan memandang pentingnya aplikasi untuk mengatasi cyberbullying. (3) Aplikasi U-shield memenuhi kriteria kevalidan dan isi materi melalui uji ahli. Jadi dapat disimpulkan bahwa remaja membutuhkan self-defense mencegah, mengatasi serta mampu mengontrol emosional akibat cyberbullying.

Keywords:

*Cyberbullying,
Komunikasi Asertif,
Pengembangan
Aplikasi, Self-
Defense*

Corresponden author:

Nur Fadhilah Umar
Jalan: Tamalate I Tidung, Makassar, Sulawesi Selatan
Email: nurfadhilahumar@unm.ac.id



Artikel dengan akses terbuka dibawah licenci CC BY-NC-4.0

PENDAHULUAN

Fakta dilapangan menunjukkan bahwa hampir semua remaja di Indonesia pernah mengalami perundungan (UNICEF, 2020). Data hasil penelitian (Kumala & Sukmawati, 2020) mengemukakan internet bisa berdampak negatif terutama kasus *cyberbullying* terhadap remaja atau anak dengan perlakuan tidak menyenangkan seperti dihina, diancam, dipermalukan, bahkan menjadi target bulanan oleh pelaku menggunakan teknologi digital interaktif (Yuliansyah, 2019).

Di Indonesia, *cyberbullying* telah menjadi hal yang tidak asing. Badan Siber dan Sandi Negara Republik Indonesia menemukan bahwa dampak *cyberbullying* dapat bertahan dan mempengaruhi seseorang seperti mempengaruhi mental, emosional hingga fisik. Penelitian UNICEF pada tahun 2016,

korban *cyberbullying* di Indonesia mencapai 41-50% (Kumala & Sukmawati, 2020).

Sebelumnya APPJI melakukan survey bahwa di tahun 2019 pada 5.900 pengguna internet di Indonesia menunjukkan bahwa terdapat 31,6% mengalami *cyberbullying*. Sebesar 7,9% remaja yang menjadi korban *cyberbullying* merespon dengan cara membalas 5,2% remaja menghapus ejekan dan 3,6% melaporkan kepada pihak yang berwajib. Remaja yang mengalami *cyberbullying* dilaporkan merasa marah, sakit, malu atau takut, bahkan resiko *cyberbullying* tersebut bertambah di tengah pandemi COVID-19, dalam hal ini *cyberbullying* dapat menyerang remaja secara terus-menerus dalam sasaran *bullying* (Aryani, Umar, & Kasim, 2020). Didasari oleh hasil survei KOMINFO dan

Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) tahun 2020 bahwa pengguna internet selama pandemi *COVID-19* dari usia 6 tahun ke atas sudah mulai ikut menjadi user internet. Sebab, rata-rata usia Sekolah Dasar (SD) melakukan *Learning from home*.

Tindakan *cyberbullying* yang menjadi korban pada umumnya adalah anak yang lemah, pemalu, pendiam, tertutup, memiliki hubungan sosial rendah, atau mempunyai ciri tubuh tertentu yang dijadikan bahan ejekan, cemoohan, sindiran. (Kumala & Sukmawati, 2020) menemukan bahwa korban yang menjadi sasaran tindakan *cyberbullying* lebih memilih untuk menarik diri dari lingkungan dan tidak berperilaku asertif, daripada mempertahankan hak-hak nya karena dianggap terlalu lemah oleh lingkungan *toxic* yang membuat korban sulit berkomunikasi dengan teman sebaya bahkan memiliki *insecure* yang tinggi terhadap lingkungannya.

Sifat, kompleksitas dan volume terhadap insiden *cyberbullying* tidak terdeteksi karena melalui *direct message*, sehingga kasus *cyberbullying* hanya diketahui oleh pelaku dan korban. Hasil penelitian (Malihah & Alfiasari, 2018) terdapat 37% siswa mengatakan *cyberbullying* berefek tidak hanya pada taraf menyakiti perasaan namun juga pada kondisi psikologis dari remaja dapat menyebabkan gejala depresi, sedih, dan frustrasi (Alwi, Korompot, & Umar, 2021). Salah satu dampak yang dikhawatirkan dari *cyberbullying* adalah korban cenderung melakukan bunuh diri. Peningkatan jumlah kasus bunuh diri pada remaja berhubungan langsung dengan *cyberbullying*. Fenomena *cyberbullying* dapat berdampak buruk bagi remaja, maka perlu perhatian khusus dari berbagai pihak dalam mengatasi persoalan ini (Umar, Siring, Aryani, Latif, & Harum, 2021). Oleh karena itu, dibutuhkan suatu metode yang dapat membantu remaja dalam melindungi diri mereka sendiri (*self-defense*) ketika mengalami *cyberbullying*.

Hasil penelitian (Rohmawati & Christiana, 2018) sebanyak 5 siswa SMP Negeri 5 Sidoarjo menjadi korban *cyberbullying* dan setelah diberi berbagai latihan seperti latihan asertif, metode asertif mampu meningkatkan *self-esteem* siswa korban dalam menghadapi *cyberbullying*. Pada keterampilan asertif, remaja/siswa dilatih untuk membalas

bullyian orang lain dengan positif, rasa percaya diri, dan meningkatkan pilihan strategi yang ada untuk mereka ketika berapa pada situasi *cyberbullying* (Irmayanti, 2020).

Penelitian terkait *cyberbullying* dan upaya untuk mengatasi masalah tersebut telah banyak dilakukan oleh peneliti sebelumnya seperti hasil penelitian (Wijayanti, Listiyani, Putrianti, Nurhayati, & Achmad, 2020; Umar, 2021) menerapkan literasi digital sehingga dapat membantu anak dalam menangkal *cyberbullying*. Pada penelitian (Bahrir, 2020) membuat aplikasi panduan orang tua terhadap *cyberbullying* sebagai informasi mendiagnosis apakah anaknya terindikasi korban atau pelaku, kemudian penelitian (Sunnah, Ariesti, & Yuswantina, 2020) terkait aplikasi KAHOOT dirancang untuk meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran sebagai pemahaman siswa untuk bijak dalam bermedia sosial. Sistem aplikasi dibuat oleh (Salawu, He, & Lumsden, 2020) Britania Raya ini untuk mendeteksi *cyberbullying* dan penyalahgunaan online di media sosial. Berdasarkan hal tersebut aplikasi pencegah *cyberbullying* yang telah ada belum terdapat aplikasi pelatihan kepada korban sebagai pertahanan dirinya dengan metode asertif namun aplikasi sebelumnya bersifat sebagai literasi, pengawasan orang tua, dan mendeteksi *cyberbullying*.

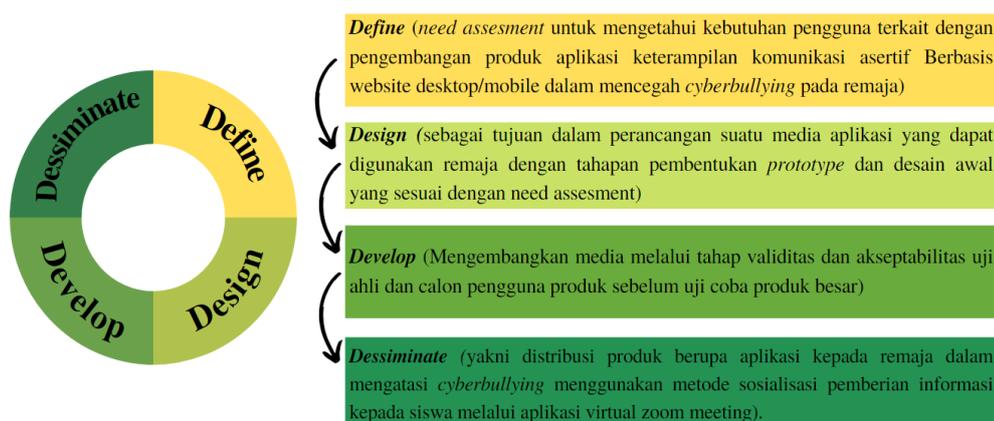
Oleh karena itu, tim peneliti mengembangkan metode *self-defense* remaja berbasis komunikasi asertif (untuk korban *cyberbullying*) dengan menggunakan aplikasi berbasis *website mobile/desktop*. Keunggulan aplikasi adalah berbasis komunikatif yang terhubung dengan konselor sehingga remaja dapat mudah melaporkan perundungan yang dialaminya tanpa harus berada dalam lingkungan *toxic*, remaja dapat mengembangkan keterampilan komunikasi asertif, remaja dapat melakukan *self-healing* terhadap perundungan yang dialaminya dengan tujuan untuk memberikan solusi agar remaja yang mengalami *cyberbullying* memiliki imun pertahanan diri melalui aplikasi yang kompeten berdasarkan literasi informasi. Fitur strategi asertif pada remaja untuk berani *speak-up* melalui komunikasi asertif yang tepat. Keunggulan lain dari aplikasi ini yaitu remaja dapat melihat informasi *cyberbullying* melalui fitur animasi, dilengkapi dengan model pelatihan berkomunikasi tidak diskriminatif,

melatih dan membiasakan diri berperilaku positif, memberi apresiasi dan berani mengatakan hal yang rasional.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan penelitian pengembangan (*Research and Development*). Jenis riset dalam penelitian ini adalah empirik. Penelitian ini dilaksanakan dengan unsur pengumpulan data dan pelaksanaan riset

virtual dan *digital* melalui pengembangan aplikasi. Desain penelitian ini menggunakan model pengembangan 4D (*four-D*). Model penelitian dan pengembangan model 4D terdiri dari 4 tahapan, yaitu; *define*, *design*, *develop*, dan *disseminate* Thiagarajan dalam (Trianto, 2010) dengan dasar pertimbangan bahwa model ini tepat untuk mengembangkan produk media pencegah *cyberbullying* yang tepat sesuai dengan karakteristik tujuan dan remaja sebagai pengguna.



Populasi pada penelitian ini adalah remaja yang berstatus siswa Sekolah Menengah kota Makassar yaitu SMAN 1 Makassar, SMP Nasional Makassar, dan SMPN 8 Makassar tahun ajaran 2021/2022 yang berada pada tingkatan kelas 1, 2, dan 3 dengan sampel sebanyak 300 orang siswa. Penelitian menggunakan purposive sampling yaitu teknik penentuan sampel sumber data yang diambil berdasarkan tujuan dari penelitian.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini, adalah: (1) Informasi data personal menggunakan formulir yang dikembangkan oleh peneliti untuk memperoleh data tentang karakteristik deskriptif sampel. Formulir tersebut disebar melalui aplikasi *google form* pertanyaan tentang identitas, jenjang sekolah, asal sekolah, jenis kelamin, dan tingkat kelas; (2) *Self-defense* diukur menggunakan *Ways of Coping Questionnaire* merupakan instrumen yang diadaptasi oleh peneliti yang sering digunakan untuk menyelidiki pendekatan coping kontekstual. (Scherer, Luther, Wiebe, & Adams, 1988) mengembangkan kuesioner yang digunakan dalam berbagai situasi, salah satunya coping terhadap depresi, dan berbagai

masalah sehari-hari yang dihadapi berbagai individu yang dibagi menjadi 5 kategori *problem focused coping*, *detachment*, *wishful thinking*, *seeking social support*, dan *focusing on the positive*. WOC terdiri dari 30 item pertanyaan dengan 4 pilihan jawaban yaitu tidak digunakan, jarang digunakan, cukup sering digunakan, dan sering digunakan. Hasil dari *ways of coping* yang telah di adaptasi oleh peneliti kepada 300 siswa tingkat sekolah menengah yang ada di Sulawesi Selatan dengan menggunakan aplikasi *google form* dan diuji menggunakan *Confirmatory factor analysis* (CFA). Hasil uji CFA menunjukkan nilai cronbach's alpha = 0,868; RMSEA = 0,064; GFI = 0,871; dan TLI = 0,880. Berdasarkan data tersebut, maka WOC layak untuk digunakan sebagai instrumen dalam penelitian ini; (3) Analisis Kebutuhan aplikasi *U-Shield* pencegah *cyberbullying* berupa angket yang bertujuan memperoleh data kebutuhan dalam merancang sebuah media. Peneliti membagi kebutuhan menjadi dua yakni *target needs* "apa remaja membutuhkan sesuatu dalam situasi target" dan *learning needs* "apakah remaja membutuhkan sesuatu yang diinginkan dalam belajar". Hal ini yang dilakukan peneliti kepada 161 siswa tingkat sekolah menengah

yang ada di Sulawesi Selatan dengan merancang kebutuhan dari 11 item pertanyaan dengan 4 pilihan yaitu sangat sesuai dengan diri saya, sesuai dengan diri saya, dan kurang sesuai, dan sangat tidak sesuai yang di sebar menggunakan aplikasi *google form*; (4) Angket validasi ahli konten dan media dalam memperoleh data awal sebagai tahap identifikasi permasalahan dan uji keefektifan dan kepraktisan kebutuhan pengembangan yang di isi oleh 2 orang ahli yaitu ahli media (Hartoto, S.Pd, M.Pd) dan ahli konten bimbingan dan konseling (Akhmad Harum, S.Pd, M.Pd) dengan menggunakan skala sangat kurang baik, kurang baik, baik, dan sangat baik yang digunakan peneliti untuk memberi penilaian produk pada Aplikasi “U-Shield” yang dikembangkan kepada pengguna.

Metode analisis data penelitian ini menggunakan analisis statistik deskriptif dan *interater agreement*. Analisis deskriptif mencakup analisis reflektif dilakukan secara berkesinambungan (proses revisi) selama proses pengembangan Aplikasi Keterampilan komunikasi asertif berbasis website desktop/mobile dalam mencegah *cyberbullying* pada remaja melalui aplikasi JASP untuk menjelaskan gambaran *self defence* remaja pada *cyberbullying*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil gambaran *self-defense* remaja dalam menghadapi *cyberbullying*

Gambaran *self-defense* remaja menghadapi *cyberbullying* secara umum dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 1. Hasil Uji Validitas dan Reabilitas

| Alat ukur | Reliability | | | Validitas | | |
|-------------------------------------|-------------|------------|------------|-----------|-------|-------|
| | N | McDonald's | Cronbach's | RMSEA | GFI | TLI |
| <i>Ways of Coping Questionnaire</i> | | 0.857 | 0.868 | 0.064 | 0.871 | 0,880 |
| Problem Focused Coping | | 0,846 | 0,844 | | | |
| Detachment | 300 | 0,699 | 0,693 | | | |
| wishful thinking | | 0,855 | 0,852 | | | |
| seeking social support | | 0,829 | 0,825 | | | |
| focusing on the positive | | 0,840 | 0,840 | | | |

Tabel 2. Hasil Uji Statistik Deskriptif

| Aspek | Mean | Median | Std. Deviation | Kategori |
|---------------------------------|--------|--------|----------------|----------|
| WOC | 77,205 | 77.000 | 12.969 | Tinggi |
| <i>Problem focused coping</i> | 27,325 | 28.000 | 4.933 | Tinggi |
| <i>Detachment</i> | 10,523 | 11.000 | 2.766 | Sedang |
| <i>Wishful Thinking</i> | 15,078 | 16.000 | 3.820 | Tinggi |
| <i>Seeking Social Support</i> | 12,140 | 12.000 | 3.667 | Sedang |
| <i>Focusing on The Positive</i> | 9,938 | 10.000 | 2.097 | Sedang |

Secara umum, berdasarkan hasil uji statistik deskriptif melalui *ways of coping questionnaire* ditemukan bahwa *self-defense* remaja tergolong tinggi khususnya pada aspek *problem solving*. Hasil penelitian (Putra & Ariana, 2016) mengemukakan bahwa subjek mencari kenyamanan dari orang lain dalam menghadapi masalah tersebut seperti bercerita dan secara tidak langsung berharap agar diberi dukungan. Namun pada penanganan stress

remaja terhadap masalah secara emosional tergolong sedang hal ini dibuktikan melalui aspek *detachment*, *seeking social support*, dan *focusing on the positive* yang sejalan pada hasil penelitian (Sujadi & Wahab, 2017) remaja cenderung memilih strategi tertentu, seperti menghindari, dan menjauh dari masalah sehingga jika hal tersebut tidak di kembangkan tentunya keselektifan remaja sulit berkembang dengan optimal oleh karena itu tim peneliti

mengembangkan fitur berbasis komunikasi asertif yang memberikan penguatan terkait keberanian *speak-up* dan mampu mengontrol emosional yang diakibatkan oleh *cyberbullying*.

B. Hasil gambaran *self-defense* berbasis keterampilan komunikasi asertif untuk mencegah, menghadapi, dan mengatasi *cyberbullying*

Gambaran *self-defense* remaja berbasis keterampilan komunikasi asertif disajikan pada data persentase hasil uji angket analisis kebutuhan remaja terhadap aplikasi komunikasi asertif pada siswa SMP Nasional Makassar, SMP Negeri 8 Makassar, dan SMA Negeri 1 Makassar diuraikan dalam beberapa aspek kebutuhan aplikasi komunikasi asertif sebagai alternatif untuk mengatasi *cyberbullying* dengan menyebarkan angket kepada 161 responden. Adapun data hasil analisis kebutuhan secara deksriptif dijabarkan pada tabel 3 berikut.

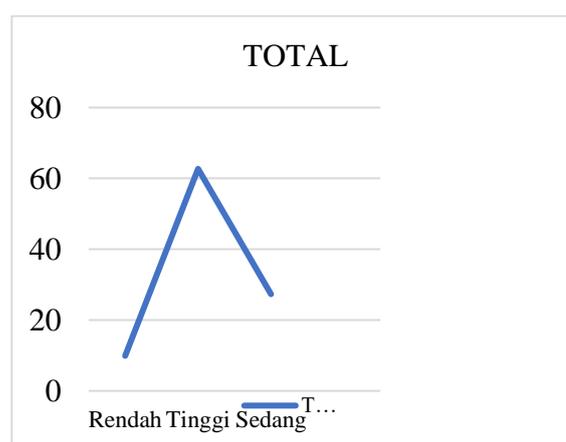
Berdasarkan hasil analisis kebutuhan pada tabel 3. mengenai kebutuhan terhadap aplikasi *self-defense* berbasis komunikasi asertif untuk mencegah, menghadapi, dan mengatasi *cyberbullying* terdiri dari 1) kebutuhan aplikasi berbasis *smartphone* untuk mengatasi *cyberbullying* sebesar 62,7%; 2) membutuhkan aplikasi yang dapat melatih diri berperilaku positif sebesar 86,3%; 3) membutuhkan aplikasi yang dapat melatih berkomunikasi positif sebesar 72%; 4) terdapat 98,1% memerlukan penyertaan contoh dalam penyampaian informasi pada latihan komunikasi asertif; 5) remaja membutuhkan evaluasi dibagian akhir untuk mengetahui sejauh mana pemahaman tentang berkomunikasi asertif sebesar 95,1%.

Selain itu, responden memilih tampilan fitur aplikasi saat proses belajar atau melatih asertif melalui *u-shield* menunjukkan sebesar 75,2% responden senang mempelajari materi yang divisualisasikan/ ditayangkan dalam bentuk animasi; sebesar 70,8% menginginkan tampilan warna cerah pada aplikasi, serta sebesar 83,3% berpendapat efek suara atau *background* perlu dalam fitur aplikasi. Veygid, Aziz and SR (2020) mengemukakan bahwa proses belajar akan menjadi lebih efektif jika fitur tidak monoton dan menarik.

Pada aspek perancangan aplikasi *self-defense* berbasis komunikasi asertif didesain sesuai dengan karakteristik belajar siswa baik

dengan gaya belajar audio, visual, maupun kinestetik. Hasil menunjukkan bahwa siswa cenderung memahami materi dengan membaca sebesar 25,5%, sebesar 35,4% siswa cenderung mudah memahami materi dengan mendengar, dan sebesar 39,1% siswa yang memilih mudah memahami materi jika mempraktekkan. Hasil penelitian (Bire, Geradus, & Bire, 2014) menunjukkan siswa dengan gaya belajar kinestetik memperoleh hasil belajar yang efektif. Oleh karena itu, disimpulkan bahwa mempraktekkan apa yang telah disimak dengan membaca dan mendengarkan materi, cenderung lebih mudah dipahami siswa ketika langsung menerapkan materi latihan asertif dalam fitur aplikasi *u-shield*.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan pada tabel 3 dijelaskan bahwa sebesar 84,5% responden dominan memilih setuju membutuhkan pengembangan aplikasi untuk mencegah *cyberbullying* melalui komunikasi asertif. Secara umum jika dideksripsikan secara kuantitatif, presentasi indikator sikap dan tanggapan siswa terhadap aplikasi *self-defense* berbasis komunikasi asertif untuk mencegah *cyberbullying* pada remaja yang meliputi; kebutuhan siswa terhadap aplikasi *self-defense* berbasis komunikasi asertif untuk mengatasi *cyberbullying*, telah disajikan dalam tiga indikator tinggi, sedang dan rendah. Adapun hasil analisis disajikan dalam gambar 1.

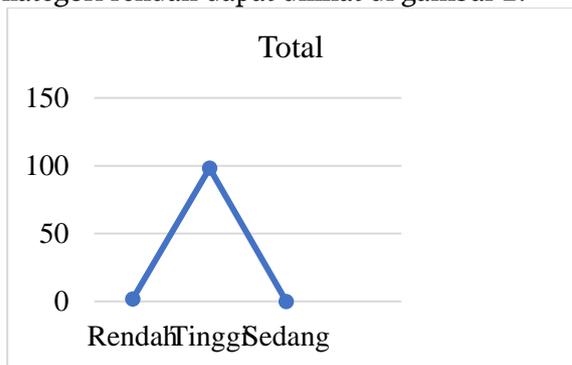


Gambar 1. Diagram Kebutuhan Aplikasi

Berdasarkan gambar 1 dapat disimpulkan bahwa 101 siswa atau sebesar 62,7% (kategori tinggi) membutuhkan aplikasi *self-defense* berbasis komunikasi asertif untuk mengatasi *cyberbullying* pada siswa remaja. Sedangkan 44 siswa atau sebesar 27,3% berada

pada kategori sedang dalam hal kebutuhan aplikasi *self-defense*, dan terakhir 16 siswa atau sebesar 9,9% berada dalam kategori rendah dalam membutuhkan aplikasi *self-defense* berbasis komunikasi asertif untuk mencegah *cyberbullying*. Hasil penelitian (Rohmawati & Christiana, 2018) mengemukakan komunikasi asertif mampu melatih individu yang mengalami kesulitan untuk menyatakan perasaan dan hak dirinya bahwa tindakanya adalah layak atau benar dengan mengungkapkan perasaan melalui respon positif.

Selain itu, pada hasil analisis data kebutuhan siswa terkait pengembangan aplikasi *self-defense* berbasis komunikasi asertif untuk mengatasi *cyberbullying* ditemukan 158 responden atau sebesar 98,2% berada pada kategori sangat membutuhkan aplikasi, sedangkan 3 responden atau sebesar 1,9% pada kategori rendah dapat dilihat di gambar 2.



Gambar 2. Diagram Kebutuhan Aplikasi

Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa mayoritas remaja sangat membutuhkan

pengembangan aplikasi dan memandang pentingnya aplikasi *self-defense* berbasis komunikasi asertif untuk mengatasi *cyberbullying*. Diharapkan penerapan aplikasi *u-shield* pada remaja tingkatan sekolah menengah dan guru BK dalam pemberian layanan informasi tentang aplikasi berbasis komunikasi asertif yang diharapkan membantu siswa mencegah, menghadapi, dan mengatasi *cyberbullying* diawali dengan berani *speak up*, jujur dan berani dalam memberi keputusan yang tepat dalam menanggapi dan menentukan sikap ketika berhadapan dengan kondisi penyebab *cyberbullying*.

C. Gambaran pengembangan aplikasi U-Shield sebagai metode mencegah, menghadapi, dan mengatasi cyberbullying pada remaja.

Gambaran pengembangan *U-Shield* dalam mencegah *cyberbullying* melalui *assertive training* telah dirancang berdasarkan gambaran *self-defense* serta hasil analisis kebutuhan. Rancangan produk yang dibuat berupa aplikasi berbasis *website mobile/desktop* yang didalamnya terdapat fitur utama tentang *cyberbullying* dan latihan asertif yang dilengkapi fitur animasi serta konektivitas bersama konselor. Hasil uji ahli materi dalam hal ini ahli bimbingan dan konseling (Harum, S.Pd., M.Pd) dan ahli media pembelajaran (Hartoto, M.Pd.) melalui *interrater agreement* yang dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Hasil uji ahli materi

| Ahli | Aspek | | | | | | | |
|-------------------------|----------|------|-----------|-------|-----------|----|------------|-------|
| | Kegunaan | % | Kelayakan | % | Ketepatan | % | Isi Materi | % |
| Bimbingan dan Konseling | 14 | 87,5 | 25 | 79 | 18 | 90 | 42 | 87,5 |
| Media Pembelajaran | 14 | 87,5 | 30 | 93,75 | 19 | 95 | 45 | 93,75 |

Berdasarkan hasil uji ahli materi dan media pada tabel 4, maka dapat disimpulkan

aplikasi *self-defense* berbasis komunikasi asertif upaya mengatasi *cyberbullying* memiliki 4 aspek

yaitu kegunaan, kelayakan, ketepatan dan isi materi berada kategori valid dari semua aspek, baik dari penilaian ahli bimbingan dan konseling maupun ahli media pembelajaran. Selain itu beberapa masukan dari ahli media terkait *layout* yang perlu dibuat lebih menarik dan jelas. Sehingga dapat disimpulkan bahwa aplikasi aplikasi *self-defense* berbasis komunikasi asertif untuk mengatasi *cyberbullying* siswa remaja.

Pada tahapan selanjutnya tim peneliti melakukan diseminasi aplikasi dengan menyebarkan angket kepada 30 remaja dan pertemuan terkait panduan aplikasi *via zoom*. Adapun data hasil analisis kebutuhan secara deksriptif dijabarkan sebagai berikut data hasil uji coba melalui angket online (*via Google Form*) disajikan dalam hasil pada tabel 5 berikut ini.

Berdasarkan data hasil uji coba menunjukkan bahwa 100% remaja tertarik dengan tampilan fitur *U-Shield*; sebesar 100% remaja menggunakan *U-Shield* dengan praktis ketika diakses; sebesar 100% remaja memahami bahasa yang digunakan saat mengakses aplikasi *U-Shield*; sebesar 100% menggunakan gambar yang jelas dan sudah sesuai dengan kebutuhan siswa, serta yang terpenting 100% berpendapat aplikasi *U-Shield* sangat tepat bagi remaja dalam mencegah *cyberbullying*.

Hasil dalam penelitian ini menunjukkan gambaran *self-defense* remaja melalui komunikasi asertif dengan menggunakan aplikasi berbasis *website mobile/desktop U-Shield* dapat menjadi alternatif yang komunikatif, menarik, dan tepat dalam mencegah *cyberbullying*, selain mudah digunakan aplikasi berbasis *website U-Shield* dapat diakses melalui oleh semua perangkat elektronik yang terhubung internet.

UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terima kasih yang tidak terhingga kepada ISTEKDIKTI yang telah mendanai penelitian ini serta Civitas akademika Universitas Negeri Makassar yang berkontribusi dalam penelitian ini.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian yang telah dijelaskan pada bagian sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa penanganan stress remaja terhadap masalah

secara emosional tergolong sedang melalui aspek *detachment, wishful thinking, seeking social support*, dan *focusing on the positive*. Hal tersebut membuat remaja cenderung memilih menghindari, dan menjauh dari masalah sehingga jika hal tersebut tidak di kembangkan tentunya keselektifan emosional remaja sulit berkembang dengan optimal. Selain itu, berdasarkan data analisis kebutuhan bahwa remaja membutuhkan *self-defense* yakni keterampilan komunikasi asertif melalui sebuah aplikasi *U-shield* yang memberikan penguatan untuk berani *speak-up*, melatih dan membiasakan diri berperilaku positif, serta mampu mengontrol emosional yang diakibatkan oleh *cyberbullying*.

DAFTAR RUJUKAN

- Alwi, N. M., Korompot, S., & Umar, N. F. (2021). Penerapan Mind Mapping Method Untuk Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa Sebagai Persiapan Menghadapi Pasca Pembelajaran Jarak Jauh. *JAMBURA Guidance And Counseling Journal*, 2(2), 74–82.
- Aryani, F., Umar, N. F., & Kasim, S. N. O. (2020). Psychological Well-Being Of Students In Undergoing Online Learning During Pandemi COVID-19. In *International Conference On Science And Advanced Technology (ICSAT)*.
- Bahrir, A. J. (2020). Perancangan Dan Pembuatan Aplikasi Parenting Berbasis Multimedia: Panduan Orang Tua Terhadap Cyberbullying. UNIVERSITAS AIRLANGGA.
- Bire, A. L., Geradus, U., & Bire, J. (2014). Pengaruh Gaya Belajar Visual, Auditorial, Dan Kinestetik Terhadap Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Kependidikan: Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 44(2).
- Irmayanti, N. (2020). Pelatihan Assertive Dan Perilaku Cyberbullying Pada Siswa Sma Di Sidoarjo. *Jurnal Psikologi: Media Ilmiah Psikologi*, 18(02).
- Kumala, A. P. B., & Sukmawati, A. (2020). Dampak Cyberbullying Pada Remaja. *Alauddin Scientific Journal Of Nursing*, 1(1), 55–65.
- Malihah, Z., & Alfiasari, A. (2018). Perilaku

- Cyberbullying Pada Remaja Dan Kaitannya Dengan Kontrol Diri Dan Komunikasi Orang Tua. *Jurnal Ilmu Keluarga & Konsumen*, 11(2), 145–156.
- Putra, R. P., & Ariana, A. D. (2016). Gambaran Strategi Coping Stress Pada Remaja Korban Cyberbullying. *Jurnal Psikologi Industri Dan Organisasi*, 5(1), 1.
- Rohmawati, Z., & Christiana, E. (2018). Latihan Asertif Untuk Meningkatkan Self-Esteem Korban Cyberbullying Pada Siswa. *Jurnal BK UNESA*, 8(2).
- Salawu, S., He, Y., & Lumsden, J. (2020). Bullstop: A Mobile App For Cyberbullying Prevention. In *Proceedings Of The 28th International Conference On Computational Linguistics: System Demonstrations* (Pp. 70–74).
- Scherer, R. F., Luther, D. C., Wiebe, F. A., & Adams, J. S. (1988). Dimensionality Of Coping: Factor Stability Using The Ways Of Coping Questionnaire. *Psychological Reports*, 62(3), 763–770.
- Sujadi, E., & Wahab, M. (2017). Strategi Coping Korban Bullying. *Tarbawi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 13(2), 21–32.
- Sunnah, I., Ariesti, N. D., & Yuswantina, R. (2020). Pembinaan Kesehatan Mental Di Era Digital Untuk Remaja “Stop Bullying, Bijaklah Dalam Bersosial Media.” *Indonesian Journal Of Community Empowerment (IJCE)*, 2(1).
- Trianto, M. P. (2010). Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif: Konsep, Landasan Dan Implementasinya Pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). *Jakarta: Kencana*.
- Umar, N. F. (2021). Digital Career Planning Models For Z Generation. *Indonesian Journal Of Educational Studies*, 23(2), 91–100.
- Umar, N., Sinring, A., Aryani, F., Latif, S., & Harum, A. (2021). Different Academic Coping Strategies Facing Online Learning During Covid-19 Pandemic Among The Students In Counselling Department. *Indonesian Journal Of Educational Studies*, 24(1), 56–63.
- UNICEF. (2020). Cyberbullying: Apa Itu Dan Bagaimana Menghentikannya. Retrieved August 11, 2021, From <https://www.unicef.org/indonesia/id/child-protection/apa-itu-cyberbullying>
- Veygid, A., Aziz, S. M., & SR, W. S. (2020). Analisis Fitur Dalam Aplikasi Instagram Sebagai Media Pembelajaran Online Mata Pelajaran Biologi Untuk Siswa Sekolah Menengah Atas. *ALVEOLI: Jurnal Pendidikan Biologi*, 1(1), 39–48.
- Wijayanti, A., Listiyani, L. R., Putrianti, F. G., Nurhayati, R., & Achmad, N. (2020). Pelatihan Literasi Teknologi Berbasis Ajaran Ki Hajar Dewantara Untuk Mencegah Cyberbullying. *JPM (Jurnal Pemberdayaan Masyarakat)*, 5(2), 507–514.
- Yuliansyah, H. (2019). Secercah Aksi Desain Anti Cyberbullying Bagi Remaja. *ATRAT: Jurnal Seni Rupa*, 7(2), 178–186.