SCHOULID : Indonesian Journal of School Counseling (2025), 10(2), 292-304
ISSN (Print): 2548-3234| ISSN (Electronic): 2548-3226
Open Access Journal: https://jurnal.iicet.org/index.php/schoulid
Indonesia Counselor Association | DOI: 10.23916/086300011

Featured Research

Tingkat *cyber aggression* pada siswa sekolah menengah pertama

Vinny Maulidya[1], Ifdil Ifdil[1,2], Dina Sukma[1], Frischa Meivilona Yendi[1], Annisaislami Khairati[1,2]
Departemen Bimbingan dan Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang[1], *Center for Educational Neuroscience, Trauma and Human Behavior* (CENTHub) Universitas Negeri Padang[2]
*) Correspondence regarding this article should be addressed to: Ifdil Ifdil : ifdil@fip.unp.ac.id

Abstract: *Cyber aggression* merupakan perilaku agresif secara online yang bertujuan menyakiti seseorang secara psikologis. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis perilaku *cyber aggression* pada siswa berdasarkan faktor penyebabnya. Jenis penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif yang menggunakan metode deskriptif dengan melibatkan 125 orang siswa SMP dengan sampel yang dipilih menggunakan teknik *simple random sampling*. Instrumen yag digunakan adalah *cyber aggression typology questionnaire* (CATQ) dengan nilai realibilitas *cronbach alpha* sebesar 0,941. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa perilaku *cyber aggression* pada siswa secara keseluruhan berada pada kategori rendah. *Cyber aggression* berdasarkan faktor (1) *Rage* (Kemarahan) berada pada kategori sedang, (2) *Reward* (Penghargaan) berada pada kategori sedang, (3) *Recreation* (Kesenangan) berada pada kategori sangat rendah dan (4) *Revenge* (Pembalasan) berada pada kategori sangat rendah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *cyber aggression* siswa secara umum berada pada kategori rendah, dengan aspek *rage* dan *reward* tergolong sedang. Beradasarkan hasil penelitian ini layanan yang dapat diberikan oleh guru BK untuk mencegah perilaku *cyber aggression* yaitu dengan memberikan layanan konseling individual, bimbingan kelompok dan konseling kelompok.

Keywords: *Cyber Aggression*, Siswa, Guru BK.

Article History: Received on 14/09/2025; Revised on 29/10/2025; Accepted on 6/11/2025; Published Online: 07/11/2025.

This is an open access article distributed under the Creative Commons Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. ©2025 by author.

PENDAHULUAN

Remaja yang duduk di bangku sekolah menengah pertama (SMP) merupakan kelompok usia yang sedang menjalani proses pembentukan nilai, sikap, dan perilaku. Menurut Allen et al (2018), lingkungan sekolah yang positif dan dan mendukung dapat menumbuhkan rasa memiliki (*school belonging)*, yang penting bagi kesejahteraan psikologis peserta didik. Idealnya seorang remaja yang berkembang dengan baik tidak ada menonjolkan perilaku yang mengarah pada perilaku negatif (Putri, Nirwana, & Sukmawati, 2020). Sejalan dengan pendapat Prayitno (2006) perilaku negatif bukan ciri-ciri

perkembangan remaja yang normal, sebab remaja yang berkembang secara normal akan memperlihatkan perilaku yang positif. Namun, sekarang ini sebagian remaja menunjukkan perilaku negatif, salah satunya adalah perilaku agresif dikarenakan perkembangan teknologi yang terjadi pada saat ini (Sriwahyuningsih, Yusuf, & Daharnis, 2016).

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang begitu pesat telah mempermudah dan memperlancar berbagai aktivitas di media sosial. Media sosial banyak digunakan oleh usia 13-18 tahun yaitu sebanyak 99,16% pengguna (APJII, 2022). Pada tahun 2023 survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia atau APJII (2023) menyatakan bahwa lebih dari 95% siswa di Indonesia mengakses internet setiap hari, dan 83,7% dari mereka menggunakan media sosial sebagai sarana komunikasi utama. Berdasarkan survei APJII pada tahun 2024 penetrasi internet di indonesia dan generasi Z (lahir tahun 1997-2012) menjadi pengguna internet terbanyak dengan persentase 34,40% diikuti dengan generasi milenial (lahir tahun 1981-1996) dengan persentase 30,62% (APJII, 2024). Khairati dan Ifdil (2024) menyatakan bahwa siswa yang terlalu sering bermain internet cenderung mempunyai perilaku agresif, baik secara verbal maupun sosial, agresi yang tidak tersalurkan secara langsung ini berpotensi diekspresikan dalam bentuk ***cyber aggression***, terutama di kalangan remaja yang secara emosional belum stabil.

Fenomena *cyber aggression* semakin sering ditemukan dilingkungan sekolah . bentuknya dapat berupa ejekan, hinaan, penyebaran rumor, maupun tindakan yang merendahkan orang lain di media sosial (Runions, 2013). Pyzalski (2011) menyatakan bahwa *cyber aggression* adalah sebuah bentuk perilaku agresi dimana kemunculannya disebabkan oleh media internet yang secara teknis berbeda dengan agresi secara tradisional. Menurut Runions (2013) *cyber aggression* mencakup tindakan agresif yang dilakukan melalui media elektronik dengan tujuan menyakiti orang lain secara psikologis.

Menurut Runions, et. al (2016) kemudian mengembangkan teori tentang dimensi *cyber aggression* yang menjelaskan bahwa perilaku ini muncul karena berbagai motif emosional dan sosial yang meliputi empat aspek yaitu *Impulsive aversive aggression* atau *Rage* (Kemarahan), *Impulsive appetitive aggression* atau *Revenge* (Pembalasan), *Controlled aversive aggression* atau *Reward* (Penghargaan) dan *Controlled appetitive aggression* atau *Recreation* (Kesenggangan) (Runions, et. al., (2016). Peluang untuk seseorang melakukan *cyber aggression* cukup besar, dikarenakan cakupan bentuk perilakunya yang luas dan beragam, masing-masing individu dapat terkoneksi satu sama lainnya dengan menggunakan media elektronik (Runions & Bak, 2015). Teori ini digunakan dalam penelitian ini menjelaskan bahwa perilaku *cyber aggression* pada siswa tidak hanya disebabkan oleh kemarahan atau dendam semata, tetapi juga karena adanya motif sosial dan kesenangan pribadi.

Álvarez-garcía, Nú, dan González, (2015) menyatakan bahwa pada 3.175 remaja berusia 12-18 tahun diperoleh hasil yaitu, 9% remaja mengaku pernah menyerang orang lain dengan cara mempermalukannya, dan 29,3% lainnya mengaku pernah memaki seseorang melalui aplikasi pengolah pesan. Sementara untuk korbannya sendiri sebanyak 1,1% menerima perlakuan *cyber aggression* secara keseluruhan dan 56,5% lainnya dilaporkan terganggu dalam bentuk kekerasan verbal. Selain itu Runions, Bak, dan Shaw, (2016) melakukan penelitian yang mengkaji tentang perilaku *cyber aggression* pada 314 mahasiswa, diperoleh hasil yaitu, 73,8% responden mengaku pernah menyakiti orang lain

secara *online,* baik disengaja maupun tidak dan 82,4% mengaku pernah menjadi korban agresi *online*.

Gayatri, et. al (2015) dengan populasi sampel sebanyak 400 remaja di Indonesia sebanyak 9% remaja mengaku pernah mempermalukan atau berbuat kasar pada orang lain melalui media sosial, dan 14% dari mereka melakukan tindakan serupa melalui aplikasi pengolah pesan (*Chatting*). Lalu untuk individu yang merasa menjadi korban atas perilaku *cyber aggression* sebesar 13% dan 5% diantara mereka mengalami lebih dari satu kali. Selain penelitian tersebut, penelitian Kusumastuti dan Endah (2019) menunjukkan bahwa tingkat *cyber aggression* remaja berada dalam kategori sedang hingga tinggi, yaitu sebanyak 53,4% berada pada kategori sedang, 13,1% berada pada kategori tinggi, dan 7% berada pada kategori sangat tinggi. Temuan ini menegaskan bahwa *cyber aggression* menjadi masalah sosial yang perlu mendapat perhatian serius di lingkungan pendidikan.

Meski demikian, penelitian tentang *cyber aggression* pada kalangan siswa sekolah menengah pertama (SMP) masih terbatas khususnya di Indonesia. Lebih banyak studi yang yang berfokus pada perilaku *cyberbullying,* padahal *cyber aggression* memiliki cakupan yang lebih luas dan melibatkan aspek kognitif serta emosional pelaku. Selain itu, masih sedikit penelitian yang secara khusus memetakan tingkat dan aspek-aspek *cyber aggression* di kalangan siswa SMP.

Berdasarkan hal, tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan tingkat *cyber aggression* pada siswa Sekolah Menengah Pertama berdasarkan empat aspek yaitu *rage, reward,recreation,* dan *revange.*

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Jenis penelitian ini digunakan untuk mendeskripsikan secara sistematis perilaku *cyber aggressioan* berdasarkan aspek *Impulsive aversive aggression* atau *rage* (kemarahan), *Controlled Aversive Aggression* atau *reward* (penghargaan), *Controlled Apetitive Aggression* atau *recreation* (kesenangan*),* dan *Impulsive appetitive aggression* atau *revange* (pembalasan) pada siswa. Menurut Yusuf (2014), penelitian deskriptif bertujuan untuk memotret fenomena sebagaimana adanya secara sistematis dan faktual tanpa melakukan manipulasi terhadap variabel. Tujuan utama dari desain deskriptif ini adalah untuk memetakan kecenderungan perilaku *cyber aggression* pada siswa.

Sampel dan Prosedur Sampling

Teknik pengambilan sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah *probability sampling* dengan jenis *simple random sampling*, dimana setiap siswa dalam populasi memiliki peluang yang sama untuk dipilih sebagai responden secara acak tanpa mempertimbangkan kelas atau kelompok tertentu. Penggunaan teknik *Simple Random Sampling* merupakan dasar dalam pengambilan sampel random lain, pada dasarnya dilakukan dengan cara undian atau lotre (Yusuf, 2014). Jumlah populasi awal adalah sebanyak 165 siswa yang berasal dari kelas 7 dan kelas 8 SMP. Sampel dalam penelitian ini sebanyak 125 siswa yang dipilih menggunakan teknik *simple random sampling* yang berasal dari kelas 7 dan kelas 8 SMP Pembangunan Laboratorium Universitas Negeri Padang.

Instrumen Penelitian

Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan angket *cyber aggression typology questionnaire* (CATQ) oleh Runions et.al (2016) dengan jumlah item sebanyak 29 item. CATQ dari variasi antar dua dimensi, yakni *motivational valance* dan *recruitment of self control.* variasi tersebut membentu empat dimensi *cyber aggression* yaitu (1) *Impulsive aversive aggression* atau *Rage* (Kemarahan) (2) *Controlled Aversive Aggression* atau *Reward* (Penghargaan) (3) *Controlled Apetitive Aggression* atau *Recreation* (Kesenangan) dan (4) *Impulsive appetitive aggression* atau *Revenge* (Pembalasan). Peneliti menggunakan CATQ yang telah diadaptasi dan ditranslasi menggunakan bahasa indonesia oleh Adinugroho et al. (2022) yang terdiri dari 29 item dengan menggunakan skala likert. Pengujiannya dilakukan dengan metode *internal consistency* melalui *cronbach alpha* dengan uji realibilitasnya mendapatkan skor 0,960 (Adinugroho et al., 2022). Peneliti melakukan uji validitas kepada 30 responden yang sesuai dengan kriteria penelitian. Hasil uji realibilitas menggunakan *cronbach alpha* yaitu sebesar 0,941. Dalam penyebaran instrumen penelitian, peneliti secara langsung menyebar instrumen pada siswa berdasarkan kelas yang sudah ditentukan.

Analisis Data

Penelitian ini menggunakan analisis deskriptif yang bertujuan untuk mendeskripsikan kecenderungan perilaku *cyber aggression* pada siswa. Pengolahan data dianalisis secara deskriptif dengan menghitung frekuensi dan persentase pada setiap kategori skor pada setiap aspek. Proses pengolahan data awal dilakukan menggunakan *Microsoft Excel,* sementara visualisasi data dilakukan menggunakan JASP (*Jeffrey sAmazing Statistic Program)* Versi 0.95.4.0.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Cyber aggression disusun dari dua dimensi, yang tiap dimensi memiliki dua tipe sehingga menghasilkan empat aspek *cyber aggression,* yaitu aspek *Impulsive aversive aggression* atau *rage* (kemarahan), *Controlled Aversive Aggression* atau *reward* (penghargaan), *Controlled Apetitive Aggression* atau *recreation* (kesenangan*),* dan *Impulsive appetitive aggression* atau *revange* (pembalasan). Berdasarkan tabel 1 diketahui bahwa nilai *mean* pada aspek *Impulsive aversive aggression*. Berdasarkan hasil penelitian dan pengolahan data, maka hasil temuan di uraikan pada tabel 1.

Tabel 1 <Distribusi frekuensi perilaku *cyber aggression* keseluruhan (N=125) >

Kategori	Interval	f	%
Sangat Tinggi	≥ 100	0	0,00%
Tinggi	80-99	14	11,20%
Sedang	63-79	46	36,80%
Rendah	**46-62**	**58**	**46,40%**
Sangat Rendah	≤ 45	7	5,60%
Jumlah		125	100,00%

Berdasarkan tabel 1 dan gambar 1, dapat dapat diketahui bahwa perilaku *cyber aggression* pada siswa SMP Pembangunan Laboratoriumm UNP berada pada kategori tinggi sebanyak 14 orang dengan persentase 11,2% dan pada kategori sedang sebanyak 46 orang dengan persentase 36,8%. Sementara itu siswa yang berada pada kategori rendah sebanyak 58 orang dengan persentase 46,4% dan siswa yang berada pada kategori sangat

rendah sebanyak 7 orang dengan persentase 5,6%. Jadi, dapat disimpulkan bahwa pada umumnya perilaku *cyber aggression* siswa berada pada kategori rendah. Hasil ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa tidak menunjukkan kecenderungan untuk melakukan tindakan agresif di dunia maya.

Gambar 1 <*Cyber aggression* keseluruhan >

Sejalan dengan penelitian Kusumastuti dan Endah (2019) yang mengungkapkan bahwa sebagian besar remaja berada pada kategori sedang hingga rendah karena memimiliki kesadaran terhadap etika beremdia sosial dan empati yang baik terhadap sesama. Selain itu, Chamizo et al. (2020) menjelaskan bahwa tingkat *cyber aggression* yang rendah juga dapat disebabkan oleh kontrol diri yang tinggi dan dukungan sosial dari keluarga maupun sekolah. Allen et al. (2018) menyatakan bahwa lingkungan sekolah yang positif dan rasa memiliki terhadap sekolah mampu mengurangi kecenderungan perilaku agresif siswa.

Namun, keberadaan siswa pada kategori tinggi menunjukkan bahwa fenomena cyber aggression tetap perlu diwaspadai. Hal ini sesuai dengan pernyataan Runions (2013) bahwa remaja yang mengalami tekanan emosional atau konflik sosial lebih rentan mengekspresikan agresi secara daring dibandingkan secara langsung. Dengan demikian, rendahnya tingkat *cyber aggression* pada siswa dapat diartikan sebagai hasil dari kondisi lingkungan sekolah yang mendukung serta karakter pribadi siswa yang mampu mengendalikan emosi dan perilaku di ruang digital. Untuk melihat lebih jauh kecenderungan perilaku *cyber aggression* pada siswa, berikut deskripsi data hasil penelitian berdasarkan masing-masing aspek.

Tabel 2 <Distribusi frekuensi perilaku *Cyber Aggression* dalam Bentuk *Impulsive aversive aggression* atau *Rage* (Kemarahan)>

Kategori	Interval	f	%
Sangat Tinggi	≥ 42	1	0,80%
Tinggi	33-41	16	12,80%
Sedang	**26-32**	**51**	**40,80%**
Rendah	19-25	43	34,40%
Sangat Rendah	≤ 18	14	11,20%
Jumlah		125	100,00%

Gambar 2 < *Cyber Aggression* dalam Bentuk *Impulsive aversive aggression* atau *Rage* (Kemarahan)>

Berdasarkan tabel 2 dan gambar 2, dapat diketahui bahwa kecenderungan perilaku *cyber aggression* pada siswa berada pada kategori sangat tinggi terdapat 1 orang dengan persentase 0,8%, sedangkan pada kategori tinggi terdapat 16 orang dengan persentase 12,8% dan pada kategori sedang terdapat 51 orang dengan persentase 40,8%. Sementara itu, terdapat siswa yang berada pada kategori rendah sebanyak 43 orang dengan persentase 34,4% dan siswa yang berada pada kategori sangat rendah sebanyak 14 orang dengan persentase 11,20%. Maka dapat disimpulkan bahwa pada umumnya perilaku *cyber aggression* pada siswa ditinjau dari aspek *impulsive aversive aggression* atau *Rage* (Kemarahan) berada pada kategori sedang.

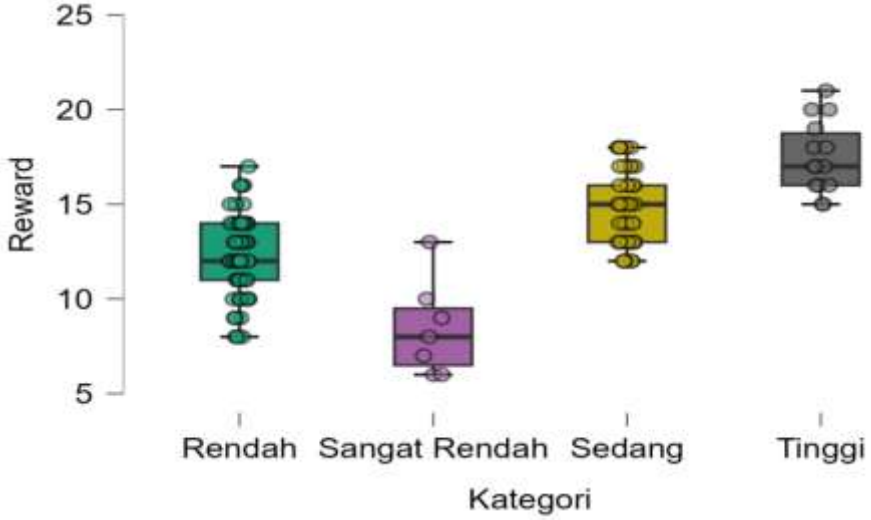
Hal ini menunjukkan bahwa sebagian siswa cenderung mengekspresikan kemarahan mereka di dunia maya, namun masih dalam batas wajar dan tidak mengarah pada perilaku agresif berat. Sejalan dengan pendapat Runions (2013) yang menyatakan bahwa bentuk *cyber aggression* bersumber dari kemarahan yang sering muncul secara impulsif akibat tekanan emosional, tetapi dapat terkendali karena adanya pengaruh norma sosial dan kontrol diri. Allen et al. (2018). Menurut Febriana dan Zulida (2019), intensitas perilaku agresif yang bersumber dari kemarahan sering kali dipengaruhi oleh norma sosial, nilai keluarga, serta penerimaan kelompok sebaya, sehingga tidak semua remaja mengekspresikan kemarahan melalui media sosial.

Namun demikian, tingginya persentase pada kategori rendah dan sangat rendah menunjukkan bahwa sebagian besar siswa telah memiliki kemampuan mengelola emosi dengan baik. Hal ini dapat dipengaruhi oleh pembiasaan sekolah dalam menumbuhkan iklim sosial positif serta dukungan keluarga dalam membimbing penggunaan media sosial secara sehat.

Dapat disimpulkan bahwa kondisi ini dipengaruhi oleh meningkatnya kesadaran digital di kalangan siswa, serta bimbingan guru dan orang tua yang mendorong penggunaan media sosial secara bertanggung jawab. Dengan demikian, hasil penelitian ini menggambarkan bahwa meskipun siswa mengalami emosi marah, sebagian besar masih mampu mengendalikannya dalam interaksi daring.

Tabel 3 <Distribsi perilaku *Cyber Aggression* dalam Bentuk *Controlled Aversive Aggression* atau *Reward* (Penghargaan)>

Kategori	Interval	f	%
Sangat Tinggi	≥ 21	1	0,80%
Tinggi	18-20	10	8,00%
Sedang	**14-17**	**51**	**40,80%**
Rendah	13--10	21	16,80%
Sangat Rendah	≤ 9	42	33,60%
Jumlah		125	100,00%



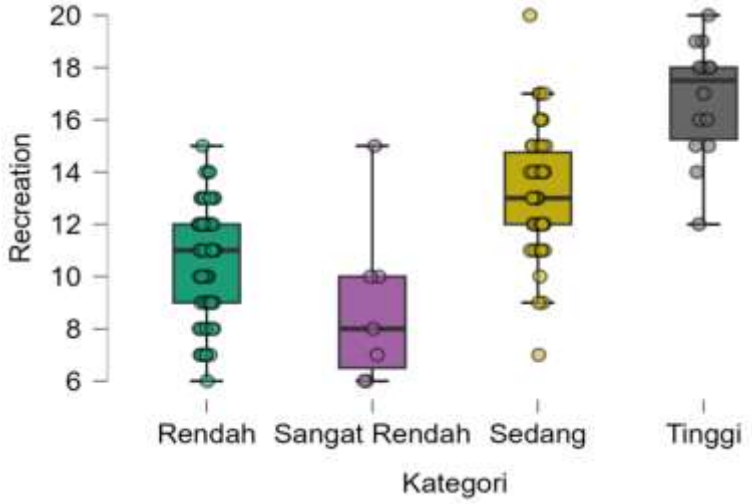
Gambar 3 < *Cyber Aggression* dalam Bentuk *Controlled Aversive Aggression* atau *Reward* (Penghargaan)>

Berdasarkan tabel 3 dan gambar 3, dapat diketahui bahwa kecenderungan perilaku *cyber aggression* pada siswa berada pada kategori sangat tinggi terdapat 1 orang dengan persentase 0,8%, sedangkan pada kategori tinggi terdapat 10 orang dengan persentase 8% dan kategori sedang terdapat 51 orang dengan persentase 40,8%. Sementara itu, terdapat siswa yang berada pada kategori rendah sebanyak 21 orang dengan persentase 16,8% dan siswa yang berada pada kategori sangat rendah sebanyak 42 orang dengan persentase 33,6%. Maka dapat disimpulkan bahwa pada umumnya perilaku *cyber aggression* pada siswa ditinjau dari aspek *controlled aversive aggression* atau *Reward* (penghargaan) berada pada kategori sedang.

Hal ini menunjukkan bahwa sebagian siswa menampilkan perilaku agresif di dunia maya dengan tujuan mendapatkan perhatian, pengakuan atau kepuasan pribadi, namun dalam intensitas yang tidak terlalu tinggi. Penelitian Chamizo et al. (2020) juga menunjukkan bahwa perilaku agresif berbasis *reward* cenderung lebih terkendali dibandingkan agresi impulsif, karena individu menyadari konsekuensi sosial dari tindakannya. Dengan demikian, tingkat *cyber aggression* yang sedang pada aspek *reward* menggambarkan bahwa sebagian siswa masih memanfaatkan media sosial untuk mencari perhatian, tetapi sebagian besar lainnya telah memiliki kesadaran terhadap dampak negatif dari perilaku tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa norma sosial dan nilai moral yang tertanam dalam lingkungan sekolah serta keluarga cukup kuat dalam mencegah siswa terlibat dalam perilaku agresif berorientasi reward. Artinya, pengakuan sosial tidak selalu melalui perilaku negatif, tetapi dapat diperoleh melalui interaksi positif dan prestasi yang nyata.

Tabel 4 <Distribusi frekuensi perilaku *Cyber Aggression* dalam Bentuk *Controlled Apetitive Aggression* atau *Recreation* (Kesenangan)>

Kategori	Interval	f	%
Sangat Tinggi	≥ 21	1	0,80%
Tinggi	18-20	8	6,40%
Sedang	14-17	31	24,80%
Rendah	13--10	11	8,80%
Sangat Rendah	**≤ 9**	**74**	**59,20%**
Jumlah		125	100,00%



Gambar 4 <Distribusi *Cyber Aggression* dalam Bentuk *Controlled Apetitive Aggression* atau *Recreation* (Kesenangan)

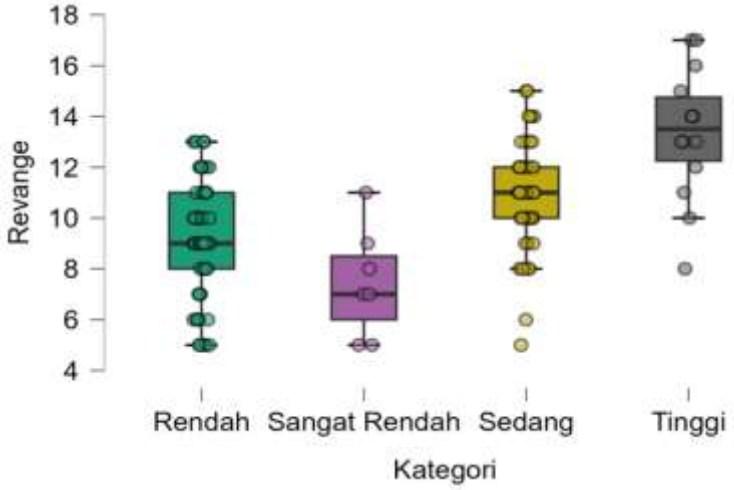
Berdasarkan tabel 4 dan gambar 4 , dapat diketahui bahwa kecenderungan perilaku cyber aggression pada siswa berada pada kategori sangat tinggi terdapat 1 orang dengan persentase 0,8% , pada kategori tinggi terdapat 8 orang dengan persentase 6,4%. Sementara itu, terdapat siswa yang berada pada kategori sedang sebanyak 31 orang dengan persentase 24,8%, siswa pada kategori rendah sebanyak 11 orang dengan persentase 8,8% dan siswa yang berada pada kategori sangat rendah sebanyak 74 orang dengan persentase 59,2%. Maka dapat disimpulkan bahwa pada umumnya perilaku cyber aggression pada siswa ditinjau dari aspek controlled apetitive aggression atau Recreation (Kesenangan) berada pada kategori sangat rendah.

Temuan ini sejalan dengan Vandebosch & Van Cleemput (2009) serta Wright (2017) yang menemukan bahwa perilaku agresif berbasis kesenangan cenderung menurun pada remaja yang memiliki rasa empati tinggi, keterampilan regulasi diri, dan lingkungan sosial yang mendukung. Kondisi ini juga memperlihatkan bahwa siswa lebih memilih aktivitas positif di dunia maya dibanding menjadikan perilaku agresif sebagai hiburan atau lelucon.

Dengan demikian, aspek kesenangan merupakan bentuk cyber aggression yang paling jarang dilakukan, memperkuat asumsi bahwa budaya digital yang sehat telah berkembang dengan baik di lingkungan siswa.

Tabel 5 <Distribusi frekuensi perilaku *Cyber Aggression* dalam Bentuk *Impulsive appetitive aggression* atau *Revenge* (Pembalasan)>

Kategori	Interval	f	%
Sangat Tinggi	≥ 18	0	0,00%
Tinggi	14-17	12	9,60%
Sedang	11-13	47	37,60%
Rendah	8-10	0	0,00%
Sangat Rendah	**≤ 7**	**66**	**52,80%**
Jumlah		125	100,00%



Gambar 5 <*Cyber Aggression* dalam Bentuk *Impulsive appetitive aggression* atau *Revenge* (Pembalasan)>

Berdasarkan tabel 5 dan gambar 5, dapat diketahui bahwa kecenderungan perilaku *cyber aggression* pada siswa berada pada kategori tinggi terdapat 12 orang dengan persentase 9,6% dan pada kategori sedang terdapat 47 orang dengan persentase 37,6%. Sementara itu, terdapat siswa yang berada pada kategori sangat rendah sebanyak 66 orang dengan persentase 52,8%. Maka dapat disimpulkan bahwa pada umumnya perilaku *cyber aggression* pada siswa ditinjau dari aspek *impulsive apetitive aggression* atau *Revenge* (pembalasan) berada pada kategori **sa**ngat rendah.

Temuan ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa tidak menggunakan media sosial sebagai sarana untuk melampiaskan kemarahan atau membalas perlakuan orang lain. Runions (2013) menjelaskan bahwa perilaku *revenge* muncul karena dorongan emosional yang tidak terkendali, sedangkan Barlett dan Gentile (2012) menambahkan bahwa perilaku ini dapat ditekan oleh adanya norma sosial positif dan kontrol diri yang kuat.

Hasil ini juga sejalan dengan temuan Wright dan Li (2013) yang mengungkapkan bahwa dukungan sosial dari teman sebaya mampu menurunkan kecenderungan untuk membalas perilaku agresif secara daring. Dapat disimpulkan bahwa rendahnya perilaku pembalasan ini menunjukkan siswa memiliki kemampuan mengendalikan emosi dan nilai sosial yang baik, serta lingkungan sekolah yang mendukung terciptanya interaksi positif di dunia maya.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa keempat aspek *cyber aggression* yakni *rage*, *reward*, *recreation*, dan *revenge* menampilkan pola kecenderungan yang konsisten, yaitu berada pada kategori rendah hingga sedang. Kategori sedang pada aspek

rage dan reward menunjukkan bahwa perilaku agresi siswa cenderung muncul ketika terdapat dorongan emosional atau kebutuhan penerimaan sosial, namun masih berada pada batas yang dapat dikendalikan. Sementara itu, rendahnya skor pada aspek *recreation* dan *revenge* menggambarkan bahwa siswa tidak menjadikan agresi daring sebagai bentuk hiburan maupun alat pembalasan. Pola ini mempertegas bahwa *cyber aggression* pada siswa lebih bersifat reaktif situasional dan bukan perilaku agresif yang dilakukan secara sadar dan terencana. Kondisi tersebut dapat mencerminkan lingkungan sosial sekolah yang suportif, kontrol diri yang baik, serta pemahaman siswa terkait etika digital, sehingga perilaku agresif cenderung terhambat sebelum berkembang menjadi tindakan yang sistematis atau sadistik.

IMPLIKASI DALAM LAYANAN BIMBINGAN DAN KONSELING

Bimbingan dan konseling merupakan pelayanan dan bantuan yang dapat diberikan kepada individu-individu yang memerlukan (Sano, 1989). Guru BK atau Konselor merupakan pendidik yang memberikan layanan bimbingan dan konseling kepada peserta didik agar dapat menjauhi perilaku yang terindikasi perilaku *cyber aggression.* Berdasarkan temuan penelitian, aspek *rage* dan *reward* cenderung berada pada kategori sedang, sehingga layanan konseling perlu difokuskan pada pengembangan kemampuan regulasi emosi, komunikasi asertif, dan penguatan kontrol diri siswa dalam interaksi digital. Menurut Runions (2013), pengendalian emosi merupakan kunci dalam mencegah ekspresi agresi daring berbasis impuls. Guru BK dapat merancang program pencegahan melalui layanan bimbingan klasikal dan bimbingan kelompok untuk meningkatkan empati digital dan pemahaman etika bermedia sosial, sebagaimana disarankan oleh Chamizo-Nieto, Rey, & Pellitteri (2020) bahwa pengembangan kecerdasan emosional dapat menurunkan kecenderungan agresi online.

Selain itu, siswa yang menunjukkan kecenderungan cyber aggression tinggi dapat diberikan layanan konseling individual dengan pendekatan *cognitive-behavioral* atau reality therapy. Pendekatan ini efektif dalam mengubah pola pikir dan perilaku agresif siswa (Azizah, Hanifah, & Muallifah, 2024). Temuan rendahnya aspek *recreation* dan *revenge* menunjukkan bahwa lingkungan sekolah telah berfungsi sebagai pelindung sosial; dukungan sekolah dan relasi positif terbukti mampu mengurangi risiko cyber aggression (Allen et al., 2018). Oleh karena itu, kolaborasi guru BK, wali kelas, dan orang tua diperlukan dalam penguatan karakter digital dan budaya sekolah sehat. Dengan demikian, hasil penelitian ini menjadi dasar penyusunan layanan BK berbasis kebutuhan (*data-driven guidance*) yang bersifat preventif, pengembangan, dan kuratif sesuai kondisi siswa.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan mengenai perilaku *cyber aggression* pada siswa SMP Pembangunan Laboratorium UNP, diperoleh bahwa secara umum tingkat *cyber aggression* siswa berada pada kategori rendah. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa tidak menunjukkan perilaku agresif secara daring baik dalam bentuk kemarahan (*rage*), pembalasan (*revenge*), maupun perilaku yang bertujuan memperoleh penghargaan (*reward*) dan kesenangan (*recreation*). Dari keempat aspek tersebut, aspek yang paling menonjol adalah *impulsive aversive aggression* (rage) yang berada pada kategori sedang, sedangkan aspek yang paling rendah adalah *controlled appetitive aggression* (recreation). Hasil penelitian ini mengindikasikan bahwa siswa telah memiliki kontrol diri, empati, serta

kesadaran sosial yang baik dalam menggunakan media digital. Oleh karena itu, guru bimbingan dan konseling dapat memberikan layanan bimbingan dan konseling untuk menekankan pentingnya etika berinternet serta pengendalian emosi agar perilaku *cyber aggression* tidak terjadi.

REFERENCES

Allen, K., Kern, M. L., Vella-Brodrick, D., Hattie, J., & Waters, L. (2018). What Schools Need to Know About Fostering School Belonging: a Meta-analysis. *Educational Psychology Review*, *30*(1), 1–34. https://doi.org/10.1007/s10648-016-9389-8

Álvarez-garcía, D., Nú, J. C., & González, A. D. (2015). Risk factors associated with cybervictimization in adolescence. https://doi.org/10.1016/j.ijchp.2015.03.002

Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII). (2022). Penetrasi dan Perilaku Pengguna Internet Indonesia. Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet. Retrieved June 10, 2025, From:https://apjii.or.id/survei/surveiprofilinternetindonesia2022-21072047 Indonesia.

Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII). (2023). Penetrasi dan Perilaku Pengguna Internet Indonesia. Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet. Retrieved June 10, 2025, From:https://apjii.or.id/gudang-data/adart-dan-peraturan-asosiasi Indonesia.

Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII). (2024). Penetrasi dan Perilaku Pengguna Internet Indonesia. Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Retrieved June 10, 2025, From:https://apjii.or.id/gudang-data/adart-dan-peraturan-asosiasi Indonesia..

Azizah, D. M., Hanifah, N., & Muallifah, M. (2024). Konseling individu: Intervensi efektif mengatasi bullying dengan pendekatan reality therapy. *Al-Musyrif: Jurnal Bimbingan dan Konseling Islam*, *7*(1), 111-122.

Barlett, C. P., & Gentile, D. A. (2012). Attacking others online: The formation of cyberbullying behavior through social learning theory. *Computers in Human Behavior*, 28(2), 437–444.

Bjørnebekk, G., & Howard, R. (2012). Validation of a Motivation-based Typology of Angry Aggression among Antisocial Youths in Norway. *Behavioral Sciences and the Law*, *30*(2), 167–180. https://doi.org/10.1002/bsl.2007

Chamizo-Nieto, M. T., Rey, L., & Pellitteri, J. (2020). gratitude and emotional intelligence as protective factors against cyber-aggression: analysis of a mediation model. *International Journal of Environmental Research and Public Health, 17*(12), 4475. http://dx.doi.org/10.3390/ijerph17124475

Farisandy, E. D., Gunawan, S., Anastasia, V., & Kaihatu, M. (2023). Gambaran Cyber-Aggression Remaja Pengguna Fake Account Di Media Sosial, *1*(03), 105–117.

Febriana, W., & Zulida, N. (2019). Faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku agresif pada remaja pengguna media sosial. *Jurnal Psikologi Insight*, 3(2), 79–90.

Hertz, M. F., & David-Ferdon, C. (2009). Electronic Media and Youth Violence: A CDC Issue Brief for Educators and Caregivers is a publication of the Centers for Disease Control

and Prevention's National Center for Chronic Disease Prevention and Health Promotion, *the National Center for Injury Pr*.

Hurlock, E. B. (2004). *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta: Erlangga.

Khairati, A., & Ifdil, I. (2024). Description of internet gaming disorder in students, *9*(2023), 1–12. https://doi.org/10.23916/0020240947530

Kusumastuti, D., & Mastuti, E. (2019). Hubungan kecerdasan emosional dengan perilaku agresi elektronik pada remaja pengguna media sosial. *Jurnal Psikologi Pendidikan Dan Perkembangan*, *8*, 10–20.

Muryono, S., Ifdil, I., Syahputra, Y., Rangka, I. B., & Suranata, K. (2022). Social comparison; gender analysis, social media accounts, and instagram followers Corresponding Author, *8*(4), 1319–1327.

Nursanti, F. A. (2020). Pengembangan e-modul bimbingan kelompok teknik homeroom untuk mencegah cyberbullying pada siswa SMP. *Unpublished master's thesis]. Universitas Pendidikan Indonesia*.

Puspita, E. A., Hartanti, J., & Mufidah, E. F. (2023). Efektivitas Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Sosiodrama Terhadap Perilaku Cyber Bullying Pada Remaja. *Edu Consilium: Jurnal Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam*, *4*(1), 76-86.

Putri, D. A., Yendi, F. M., Taufik, T., & Yuca, V. (2019). Rational Emotive Behavior Therapy (REBT) Guidelines To Reduce Student Aggressiveness. *SCHOULID: Indonesian Journal of School Counseling*, 4(3), 83-88.

Pyzalski, J. (2011). Electronic Aggression among Adolescents, (January 2011), 278–295. https://doi.org/10.4018/978-1-60960-209-3.ch016

Runions, K., Bak, M., & Shaw, T. (2016). Disentangling Functions of Online Aggression : The Cyber-Aggression Typology Questionnaire (CATQ). *Aggressive behavior*, *9999*(April), 1–11. https://doi.org/10.1002/ab.21663

Runions, K. C., & Bak, M. (2015). Online Moral Disengagement, Cyberbullying, and Cyber-Aggression. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, *18*(7), 400–405. https://doi.org/10.1089/cyber.2014.0670

Runions, K. C. (2013). Toward a Conceptual Model of Motive and Self-Control in Cyber-Aggression: Rage, Revenge, Reward, and Recreation. *Journal of Youth and Adolescence*, *42*(5), 751–771.

Santrock, J. W. (2007). *Perkembangan Remaja.* Jakarta: Penerbit Erlangga.

Sriwahyuningsih, V., Yusuf, A. M., & Daharnis, D. (2016). Hubungan Prasangka dan Frustrasi dengan Perilaku Agresif Remaja. *JPPI (Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia)*, 2(2), 38-51.

Vandebosch, H., & Van Cleemput, K. (2009). Cyberbullying among youngsters: Profiles of bullies and victims. *New Media & Society*, 11(8), 1349–1371

Wattimena, G. H. J. A., Ramadhani, Y. D., & Marsetio, M. (2022). Second Account Instagram

sebagai Ruang Ekspresi Generasi Milenial. *Jurnal Pewarta Indonesia*, *4*(2), 212–222. https://doi.org/10.25008/jpi.v4i2.119

Widiastuti, T. (2016). Rekayasa gambar diri remaja dalam mencapai pengakuan sosial di Instagram. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, *14*(3), 215-224.

Williams, M., & Pearson,O. (2016). Hatecrime and bullying in the age of social media conference report. *Social Data Science Lab*

Wright, M.F., & Sebastian, W. (2017). Does parental mediation of technology use moderate the associations between cyber aggression involvement and substance use? a three-year longitudinal study. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 16, (2425).

Yendi, F. M., Ardi, Z., & Ifdil, I. (2014). Counseling Services for Women in Marriage Age. *Jurnal Konseling dan Pendidikan*, *2*(3), 31–36

Yusuf, A.M. (2014). Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif & Penelitian Gabungan. Jakarta: Prenada media Group