

## Perundungan Maya: Refleksi Nilai Moral pada Era Pandemi Covid-19 di Sekolah Menengah Pertama

Denti Kardeti <sup>a, 1\*</sup>, Arini Dwi Deswanti <sup>a, 2</sup>, Eri Susanto <sup>a, 3</sup>, Rahmat Syarif Hidayat <sup>a, 4</sup>, Nisrina Muthia <sup>a, 4</sup>

<sup>a</sup> Politeknik Kesejahteraan Sosial Bandung, Indonesia

<sup>1</sup> [dentikardeti@gmail.com](mailto:dentikardeti@gmail.com)\*

\*korespondensi penulis

### Informasi artikel

Received: 1 Juni 2025;

Revised: 10 Juni 2025;

Accepted: 30 Juni 2025.

Kata-kata kunci:

Perundungan Maya;

Nilai Moral;

Pandemi Covid-19.

### : ABSTRAK

Perundungan maya merupakan tindakan berulang yang bertujuan untuk menyakiti atau memperlakukan seseorang melalui media elektronik dan sosial. Fenomena ini makin meningkat selama pandemi Covid-19, terutama di kalangan pelajar yang melakukan interaksi secara daring. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan gambaran empiris mengenai karakteristik siswa serta berbagai bentuk perundungan maya yang terjadi di Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Pasar Kemis selama masa pandemi. Bentuk perundungan yang diteliti meliputi *flaming*, *impersonation*, *harassment*, *denigration*, *outing* and *trickery*, *exclusion*, dan *cyberstalking*. Metode yang digunakan adalah kuantitatif deskriptif dengan teknik *Proportionate Stratified Random Sampling*. Data diperoleh melalui kuesioner dan studi dokumentasi, kemudian diuji validitasnya menggunakan *face validity*. Analisis data terhadap 55 siswa menunjukkan bahwa tingkat perundungan maya secara keseluruhan tergolong rendah dengan skor aktual sebesar 7.907 dari skor ideal 11.550. Namun, *aspek exclusion*, *flaming*, dan *harassment* menjadi bentuk yang paling dominan. Hasil ini menunjukkan bahwa internalisasi nilai moral, seperti empati, rasa hormat, dan tanggung jawab sosial masih kurang optimal di kalangan siswa.

### ABSTRACT

**Cyberbullying: A Reflection of Moral Values During the Covid-19 Pandemic Era in Junior High Schools.** Cyberbullying is a repeated action aimed at hurting or humiliating someone through electronic and social media. This phenomenon has increased during the Covid-19 pandemic, especially among students who interact online. This study aims to provide an empirical overview of student characteristics and various forms of cyberbullying occurring at State Junior High School 2 Pasar Kemis during the pandemic period. The forms of cyberbullying examined include *flaming*, *impersonation*, *harassment*, *denigration*, *outing* and *trickery*, *exclusion*, and *cyberstalking*. The method used is descriptive quantitative with a *Proportionate Stratified Random Sampling* technique. Data were collected through questionnaires and documentation studies, with validity tested using *face validity*. Analysis of data from 55 students shows that the overall level of cyberbullying is categorized as low, with an actual score of 7.907 out of an ideal score of 11.550. However, *exclusion*, *flaming*, and *harassment* are the most dominant forms. These results indicate that the internalization of moral values such as empathy, respect, and social responsibility is still suboptimal among students.

Keywords:

Cyberbullying;

Moral values;

Covid-19 pandemic.

Copyright © 2025 (Denti Kardeti, dkk). All Right Reserved

How to Cite : Kardeti, D., Deswanti, A. D., Susanto, E., Hidayat, R. S., & Muthia, N. (2025). Perundungan Maya: Refleksi Nilai Moral pada Era Pandemi Covid-19 di Sekolah Menengah Pertama . *Jurnal Moral Kemasyarakatan*, 10(2), 899–908. <https://doi.org/10.21067/jmk.v10i2.12150>



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/). Allows readers to read, download, copy, distribute, print, search, or link to the full texts of its articles and allow readers to use them for any other lawful purpose. The journal hold the copyright.

## Pendahuluan

Kesejahteraan sosial merupakan kondisi terpenuhinya kebutuhan dasar individu, baik sosial, finansial, kesehatan, maupun rekreasional, yang memungkinkan seseorang berfungsi secara optimal di dalam masyarakat (Zastrow, 2017). Aspek ini tidak hanya menyangkut dimensi material, tetapi juga mencakup pemenuhan kebutuhan spiritual dan sosial yang mendukung kehidupan yang layak dan pengembangan potensi diri (Haryanto & Fitri, 2019). Ketika kebutuhan-kebutuhan ini tidak terpenuhi, individu dan kelompok mengalami gangguan kesejahteraan sosial yang dapat mengarah pada ketidakberfungsian sosial (Zanil, Akbar, Chandra, & Masyhur, 2020). Hal ini dapat ditandai dengan ketidakmampuan dalam menjalankan peran sosial sesuai statusnya (Wibhawa, Raharjo, & Budiarti, 2015).

Situasi pandemi Covid-19 menjadi satu di antara faktor krusial yang memperburuk ketidakberfungsian sosial ini. Pandemi yang bersifat global membawa dampak multidimensi dalam kehidupan masyarakat, termasuk terganggunya adaptasi sosial akibat pembatasan interaksi fisik (Arfidiandra, Rahmaningrum, & Luthfi, 2020). Pemerintah pun memberlakukan kebijakan pembelajaran daring guna menekan angka penyebaran virus (Mansyur, 2020). Dampaknya, proses belajar-mengajar yang sebelumnya berbasis interaksi langsung, berubah menjadi komunikasi digital yang seringkali menghilangkan aspek emosional dan nilai-nilai sosial dalam relasi antar siswa maupun antara siswa dan guru (Dewi, 2019).

Kebijakan pembelajaran daring didasarkan pada Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 oleh Kemendikbud RI. Proses pembelajaran dijalankan melalui platform, seperti Zoom, Google Classroom, WhatsApp, dan lainnya (Harnani, 2020; Salmaa, 2021). Di satu sisi, kemajuan teknologi ini memberikan kemudahan dalam mengakses informasi dan menjaga keberlangsungan pendidikan. Namun di sisi lain, peningkatan intensitas penggunaan media sosial di kalangan siswa juga membawa dampak negatif yang satu di antaranya meningkatnya perundungan maya (*cyberbullying*) (Millenia, 2021).

Berdasarkan data APJII 2019—2020, terjadi lonjakan pengguna internet usia pelajar, yakni 91% kelompok usia 15—19 tahun dan 88,5% kelompok usia 20—24 tahun. Sementara menurut Statista (2020), usia 13—17 tahun sudah aktif menggunakan media sosial. Akses luas terhadap media digital ini membuka peluang terjadinya penyalahgunaan, seperti penyebaran konten pornografi, kecanduan internet, gangguan konsentrasi, hingga munculnya perundungan maya yang kian meningkat selama pandemi (Suryaningsih, 2020).

Perundungan maya didefinisikan sebagai tindakan intimidasi melalui teknologi dan media sosial yang dapat berupa hujatan, penghinaan, pengucilan, pencemaran nama baik, bahkan pemalsuan identitas (Zastrow, 2017). Fenomena ini menjadi masalah serius di kalangan pelajar selama pandemi karena keterbatasan komunikasi tatap muka mendorong mereka untuk bersosialisasi secara berlebihan di dunia maya (Kasih, 2021). Interaksi yang tidak sehat, seperti *trolling*, menyebarkan foto memalukan, hingga membentuk grup kebencian terhadap individu tertentu, menjadi gejala umum dalam perundungan maya (Juditha, 2021).

Dampak perundungan maya sangat kompleks. Dari sisi akademik, siswa mengalami penurunan prestasi dan motivasi belajar. Secara psikologis, mereka mengalami tekanan emosional, depresi, gangguan kecemasan, bahkan keinginan untuk mengakhiri hidup (Armiyanti, Aini, & Apriana, 2018). Efek jangka panjang mencakup gangguan harga diri,

kesulitan bersosialisasi, dan menurunnya rasa percaya terhadap lingkungan sekolah (Zastrow, 2017). Dampak-dampak ini menjelaskan bahwa perundungan maya bukan sekadar konflik sesaat, melainkan juga krisis kemanusiaan yang menyentuh dimensi moral dan nilai sosial pelajar.

Refleksi terhadap nilai moral menjadi penting dalam konteks ini. Nilai, seperti empati, kejujuran, penghargaan terhadap orang lain, serta tanggung jawab sosial perlu ditanamkan secara mendalam kepada siswa agar tidak hanya cakap dalam teknologi, tetapi juga bijak dalam bersikap (Syadza & Sugiasih, 2017). Penanaman nilai moral berfungsi sebagai benteng yang mencegah siswa menjadi pelaku atau korban dalam perundungan maya. Pendidikan karakter yang mestinya tetap berjalan walau dalam sistem daring harus memperkuat dimensi afektif peserta didik, bukan sekadar pencapaian akademik. Seperti disampaikan oleh Prasdana (2017), media sosial semestinya menjadi sarana kolaborasi dan ekspresi positif, bukan ruang untuk memperlihatkan superioritas yang destruktif.

Data yang dirilis oleh KPAI dan Kemendikbud pada tahun 2020 mengungkapkan bahwa sekitar 41% siswa mengalami berbagai bentuk perundungan, termasuk perundungan maya, dengan tren peningkatan kasus yang signifikan dari tahun ke tahun. Kondisi ini menegaskan adanya kebutuhan yang sangat mendesak untuk menerapkan intervensi yang tidak hanya berfokus pada aspek pendidikan nilai, tetapi juga menggunakan pendekatan sosial yang lebih humanis dan terarah pada penguatan karakter siswa (Ruliyatin & Ridhowati, 2021). Namun, meskipun upaya pencegahan dan penanganan perundungan maya telah dilakukan, masih terdapat kekurangan penelitian yang mengintegrasikan pendekatan nilai moral secara praktis dan sistematis dalam konteks pembelajaran daring selama pandemi, sehingga penelitian ini berusaha mengisi kekosongan tersebut dengan mengembangkan program intervensi berbasis Social Groupwork yang menanamkan nilai-nilai moral dalam interaksi digital siswa.

Dalam penelitian sebelumnya, Lestari, Putra, dan Sari (2023) meneliti dampak penggunaan media sosial terhadap intensitas perundungan maya di kalangan siswa SMA di Jakarta. Mereka menemukan bahwa tingginya intensitas penggunaan media sosial berbanding lurus dengan meningkatnya kasus *cyberbullying*, terutama bentuk *flaming* dan *harassment*. Namun, penelitian tersebut tidak mendalami aspek internalisasi nilai moral sebagai pencegah yang justru menjadi fokus utama dalam penelitian ini.

Dalam penelitian lainnya, Ramadhani dan Sulistyo (2022) di Yogyakarta mengkaji efektivitas program intervensi sosial berbasis kelompok untuk mengurangi perilaku bullying daring. Hasilnya menunjukkan bahwa program yang mengintegrasikan refleksi nilai moral dan diskusi logis mampu menurunkan perilaku bullying. Penelitian ini memperkuat usulan program BERTOMAS yang dikembangkan di SMPN 2 Pasar Kemis, dengan pendekatan Social Groupwork yang sistematis. Selain itu, Wijayanti, Prasetyo, dan Hidayat (2024) menginvestigasi hubungan antara literasi digital dan kesadaran etika siswa di sekolah menengah pertama di Surabaya. Mereka menemukan bahwa literasi digital yang rendah meningkatkan risiko siswa menjadi pelaku dan korban perundungan maya. Studi ini mempertegas pentingnya penguatan nilai moral dan edukasi etika digital yang menjadi bagian integral dari penelitian ini.

Dengan membandingkan ketiga penelitian tersebut, penelitian ini memberikan kontribusi signifikan dengan memadukan pendekatan kuantitatif empiris dan program

intervensi yang mengedepankan nilai moral sebagai fondasi pencegahan perundungan maya. Penelitian ini tidak hanya memetakan karakteristik dan bentuk-bentuk *cyberbullying*, tetapi juga mengusulkan solusi praktis berbasis Social Groupwork yang kontekstual dengan kondisi pandemi dan kultur lokal di SMPN 2 Pasar Kemis.

Kasus perundungan maya tidak hanya terjadi di kota besar, tetapi merata di berbagai wilayah, termasuk Kabupaten Tangerang. Observasi terhadap siswa Sekolah Menengah Pertama Negeri (SMPN) 2 Pasar Kemis menunjukkan bahwa perundungan maya terjadi melalui platform *chatting game online*, berupa hujatan dan hinaan yang berdampak langsung pada kepercayaan diri siswa. Dalam konteks ini, siswa tidak sepenuhnya menyadari bahwa tindakan tersebut merupakan bagian dari perundungan karena belum memahami bentuk-bentuknya secara utuh (Anwar, 2021). Tindakan, seperti *flaming*, *outing and trickery*, dan *exclusion* sering dianggap sebagai hal biasa dalam komunikasi daring, padahal berdampak serius terhadap psikososial pelajar.

Oleh karena itu, penelitian ini sangat penting dilakukan. Selain untuk memetakan bentuk-bentuk perundungan maya yang terjadi selama masa pandemi, penelitian ini juga bertujuan untuk meningkatkan kesadaran siswa terhadap nilai-nilai moral dalam bersosialisasi digital. Mengingat bahwa pembentukan karakter tidak dapat dilepaskan dari pengalaman interaksi sosial, baik secara langsung maupun daring, strategi pendidikan yang integratif—menggabungkan teknologi, nilai moral, dan pembelajaran aktif—perlu dikembangkan sebagai solusi jangka panjang.

Seperti dikemukakan oleh Megawangi (Wibowo & Hidayat, 2022), pendidikan karakter berbasis nilai moral merupakan fondasi bagi tumbuhnya generasi yang cerdas secara emosional, spiritual, dan sosial. Melalui refleksi nilai, siswa dapat diajak untuk memahami dampak dari setiap tindakan digital mereka dan membangun kesadaran moral dalam berinteraksi. Oleh karena itu, sekolah sebagai institusi pendidikan harus menjadi garda terdepan dalam membimbing siswa tidak hanya menjadi pengguna teknologi, tetapi juga pemilik nilai kemanusiaan yang kuat.

## Metode

Metode penelitian yang digunakan dalam studi ini adalah pendekatan kuantitatif dengan metode deskriptif. Pendekatan kuantitatif digunakan untuk menguji fenomena perundungan maya pada siswa selama masa pandemi Covid-19 di SMPN 2 Pasar Kemis Kabupaten Tangerang. Perundungan maya dalam konteks ini diukur melalui instrumen penelitian berupa angket yang menghasilkan data numerik yang kemudian diolah dan dianalisis menggunakan prosedur statistik untuk memperoleh gambaran empirik. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri atas data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh secara langsung dari responden, yaitu siswa SMPN 2 Pasar Kemis Kabupaten Tangerang melalui kuesioner daring menggunakan Google Form. Sementara itu, data sekunder diperoleh melalui studi dokumentasi, wawancara, dan observasi yang mencakup informasi, seperti profil sekolah, data siswa, kondisi sosial siswa, serta dokumen pendukung lainnya. Selain itu, data sekunder juga bersumber dari buku, jurnal, artikel ilmiah, hasil penelitian sebelumnya, serta sumber tepercaya dari internet yang relevan dengan topik perundungan maya siswa. Pendekatan kombinasi ini bertujuan untuk memperoleh pemahaman yang komprehensif dan akurat terkait bentuk,

frekuensi, serta dampak dari perundungan maya yang terjadi selama pandemi, sekaligus menjadi dasar dalam merumuskan langkah preventif berbasis data untuk meningkatkan kesadaran siswa terhadap etika digital dan nilai-nilai moral dalam penggunaan media sosial. Populasi dalam penelitian ini mencakup seluruh siswa SMPN 2 Pasar Kemis, Kabupaten Tangerang berusia 12—15 tahun yang mengikuti pembelajaran daring dengan total 1.070 siswa yang terdiri atas 360 siswa kelas VII, 343 siswa kelas VIII, dan 367 siswa kelas IX. Dari populasi tersebut, ditentukan jumlah sampel sebanyak 55 siswa menggunakan teknik *proportionate stratified random sampling*. Sampel dibagi secara proporsional berdasarkan jumlah siswa tiap kelas, yaitu 18 siswa dari kelas VII, 18 siswa dari kelas VIII, dan 19 siswa dari kelas IX. Teknik ini digunakan untuk menjaga keterwakilan setiap strata dalam populasi.

## Hasil dan pembahasan

Pandemi Covid-19 tidak hanya menimbulkan dampak besar di bidang kesehatan, tetapi juga memengaruhi dinamika sosial siswa, terutama karena peralihan dari pembelajaran tatap muka ke pembelajaran daring. Perubahan ini menciptakan ruang digital yang makin luas bagi siswa dalam menjalankan aktivitas belajar maupun bersosialisasi secara virtual. Namun, akses yang makin terbuka terhadap dunia digital turut menghadirkan ancaman baru, satu di antaranya adalah perundungan maya (*cyberbullying*). Perundungan ini merupakan bentuk kekerasan psikologis yang terjadi melalui media sosial dan platform digital lainnya yang dapat menyebabkan gangguan emosional dan sosial bagi korban, bahkan dalam jangka panjang. Berdasarkan fenomena tersebut, penelitian ini dilakukan untuk mengkaji intensitas serta bentuk-bentuk perundungan maya yang dialami siswa SMPN 2 Pasar Kemis Kabupaten Tangerang selama masa pandemi. Tujuan dari penelitian ini juga diarahkan untuk mendukung penguatan pendidikan karakter dan penanaman nilai moral dalam penggunaan teknologi digital secara bijak.

Sebanyak 55 siswa berpartisipasi sebagai responden dalam penelitian ini, dengan masing-masing diminta menjawab enam butir pertanyaan pada tujuh aspek utama perundungan maya. Setiap aspek dianalisis berdasarkan skor aktual yang diperoleh dari jawaban siswa dan dibandingkan dengan skor ideal, lalu dipresentasikan dalam bentuk persentase untuk mengukur tingkat intensitas dari setiap jenis perundungan maya. Skala pengukuran dibagi menjadi lima kategori: sangat sering, sering, kadang-kadang, hampir tidak pernah, dan tidak pernah, untuk memberikan gambaran lebih rinci tentang frekuensi kejadian.

**Tabel 1.** Rekapitulasi Skor Perundungan Maya Berdasarkan Aspek

No.	Aspek	Skor Aktual	Skor Ideal	Presentasi (%)
1	<i>Flaming</i>	848	1650	10.7
2	<i>Impersonation</i>	1450	1650	18.3
3	<i>Harassment</i>	899	1650	11.4
4	<i>Denigration</i>	1079	1650	13.6
5	<i>Outing &amp; Trickery</i>	1454	1650	18.4
6	<i>Exclusion</i>	840	1650	10.6
7	<i>Cyberstalking</i>	1337	1650	16.9

Tabel tersebut menunjukkan bahwa aspek *Outing & Trickery* menempati posisi tertinggi dengan persentase sebesar 18,4%, disusul oleh *Impersonation* sebesar 18,3% dan *Cyberstalking* sebesar 16,9%. Tiga aspek ini mengindikasikan bentuk perundungan yang cenderung tidak kasat mata, tetapi sangat mengganggu secara sosial dan emosional. Di sisi lain, aspek dengan



persentase terendah adalah *Exclusion* (10,6%) dan *Flaming* (10,7%) yang meskipun lebih eksplisit dalam bentuknya, tampaknya tidak dilakukan sesering bentuk lainnya oleh responden.

Hasil ini memberikan pemahaman bahwa perundungan maya tidak selalu hadir dalam bentuk serangan langsung, seperti ejekan atau penghinaan, tetapi juga melalui manipulasi identitas, penyebaran informasi pribadi tanpa izin, serta pengintaian daring (*cyberstalking*) yang dapat menimbulkan rasa takut dan kecemasan berkepanjangan. Hal ini memperkuat pentingnya pendekatan preventif yang tidak hanya fokus pada perilaku verbal kasar, tetapi juga pada edukasi literasi digital dan penguatan nilai moral agar siswa memiliki kesadaran dalam menjaga etika bermedia sosial.

**Tabel 2.** Klasifikasi Frekuensi Perundungan Maya Berdasarkan Aspek

Aspek	Sangat Sering	Sering	Kadang-Kadang	Hampir Tidak Pernah	Tidak Pernah
<i>Flaming</i>	10 (18.2%)	22	8	12	3
<i>Impersonation</i>	2 (3.6%)	1	2	10	40
<i>Harassment</i>	11 (20%)	23	5	5	11
<i>Denigration</i>	3 (5.5%)	17	9	8	18
<i>Outing &amp; Trickery</i>	1 (1.8%)	0	1	11	42
<i>Exclusion</i>	16 (29.1%)	14	11	5	9
<i>Cyberstalking</i>	1 (1.8%)	0	9	22	23

Tabel tersebut menyajikan frekuensi keterlibatan siswa dalam berbagai bentuk perundungan maya yang diklasifikasikan ke dalam lima kategori: sangat sering, sering, kadang-kadang, hampir tidak pernah, dan tidak pernah. Data ini memperkuat hasil dari skor kuantitatif sebelumnya dan memberikan gambaran lebih dalam mengenai perilaku digital siswa selama pandemi.

Secara umum, aspek perundungan maya yang paling dominan dilakukan siswa adalah *exclusion*, *flaming*, dan *harassment*. Meskipun beberapa bentuk seperti *impersonation* dan *outing and trickery* menunjukkan frekuensi rendah, dampaknya tetap serius. Hasil ini menunjukkan perlunya intervensi berbasis pendidikan karakter dan literasi digital, serta penguatan nilai moral agar siswa dapat membedakan antara komunikasi yang sehat dan tindakan yang termasuk dalam perundungan maya.

Dengan total skor aktual 7.907 dari skor ideal 11.550, intensitas perundungan maya diklasifikasikan pada kategori rendah. Namun, hal ini tidak berarti nihil. Fenomena ini mencerminkan bentuk-bentuk interaksi negatif yang masih marak terjadi dan perlu ditindaklanjuti secara preventif dan edukatif. Kategori per aspek menunjukkan bahwa aspek *outing and trickery*, *impersonation*, dan *cyberstalking* memiliki bobot skor tinggi, walaupun siswa banyak yang merasa tidak menyadarinya sebagai tindakan perundungan.

**Tabel 3.** Kategori Interval Intensitas Perundungan Maya

Kategori	Interval Skor
Sangat Tinggi	2310—4148
Tinggi	4149—5987
Cukup	5988—7826
Rendah	7827—9665
Sangat Rendah	9666—11550

Skor 7.907 berada dalam rentang 7.827–9.665 yang dikategorikan sebagai rendah. Ini menunjukkan bahwa meskipun frekuensinya tidak tinggi secara keseluruhan, perundungan maya tetap terjadi dalam jumlah yang cukup untuk menimbulkan kekhawatiran. Fenomena ini mencerminkan bahwa siswa masih terlibat dalam bentuk-bentuk interaksi sosial yang negatif

di dunia maya, seperti menyebarkan informasi pribadi, memata-matai akun teman, atau menggunakan identitas palsu untuk menjatuhkan orang lain.

Menariknya, aspek seperti *outing and trickery*, *impersonation*, dan *cyberstalking* justru memiliki bobot skor tinggi dibandingkan bentuk perundungan lain yang lebih eksplisit, seperti *flaming* atau *harassment*. Hal ini menunjukkan bahwa bentuk perundungan yang tidak langsung dan tersembunyi justru lebih dominan dan berbahaya karena sering kali tidak dianggap sebagai masalah serius oleh siswa. Mereka mungkin melakukannya tanpa kesadaran bahwa tindakan tersebut termasuk dalam kategori perundungan. Dengan demikian, meskipun intensitasnya tergolong rendah secara agregat, intervensi tetap perlu dilakukan secara preventif dan edukatif. Ini termasuk melalui pendekatan pendidikan karakter, pelatihan etika digital, serta penguatan nilai moral dalam pembelajaran agar siswa dapat mengenali, memahami, dan menghindari perilaku yang tergolong perundungan maya.

Penelitian ini mengungkapkan bahwa meskipun intensitas perundungan maya di kalangan siswa SMPN 2 Pasar Kemis tergolong rendah secara kuantitatif, terdapat indikasi kuat bahwa tiga bentuk perundungan, yakni pengucilan (*exclusion*), *flaming*, dan pelecehan (*harassment*), menjadi fenomena dominan dengan dampak signifikan terhadap kesejahteraan psikososial siswa. Ketiga bentuk ini merefleksikan dinamika interaksi sosial dalam dunia digital yang makin intensif selama pandemi Covid-19, ketika pembelajaran daring menjadi norma.

Pengucilan terjadi ketika siswa secara sengaja dikeluarkan dari lingkungan sosial digital, terutama dalam grup percakapan daring. Tindakan ini menciptakan kelompok eksklusif yang menghalangi keterlibatan siswa tertentu, menyebabkan dampak psikososial berupa rasa keterasingan, penurunan motivasi belajar, dan bahkan gangguan prestasi akademik. Hal ini sejalan dengan teori kesejahteraan sosial yang menegaskan bahwa dukungan sosial adalah kebutuhan dasar bagi optimalnya fungsi sosial individu (Zastrow, 2017). Dalam konteks pembelajaran daring, kurangnya dukungan sosial menghambat perkembangan sosial yang sehat, menciptakan ketidakberfungsian sosial sebagaimana diuraikan oleh Zanil et al. (2020).

*Flaming* mengacu pada perilaku agresif verbal di dunia maya, seperti komentar kasar, hinaan, dan makian, yang sering dipicu oleh konflik dan perbedaan pendapat tanpa pengendalian emosi yang baik. Menurut paradigma psikologi sosial, Suler (Ramadhani & Sulisty, 2022) menjelaskan bahwa perilaku *flaming* dapat dipahami melalui teori disinhibisi online yang menunjukkan bahwa anonimitas dan jarak fisik mengurangi kontrol diri dan meningkatkan perilaku agresif. Dampaknya sangat nyata terhadap kondisi emosional siswa, yang mengalami penurunan rasa percaya diri dan kecemasan sosial, yang juga berpotensi menurunkan motivasi akademik (Armiyanti, Aini, & Apriana, 2018).

Pelecehan dalam konteks digital sering disamakan sebagai bentuk candaan, tetapi mencakup tindakan menyudutkan, pemberian julukan tidak pantas, dan penyebaran konten memalukan. Hal ini berdampak negatif pada citra dan harga diri siswa, menimbulkan tekanan psikologis yang mendalam, dan menghambat partisipasi sosial mereka di lingkungan sekolah digital. Teori stres psikososial yang diungkapkan oleh Lazarus & Folkman (Wijayanti, Prasetyo, & Hidayat, 2024) menjelaskan bahwa pelecehan semacam ini memicu stres kronis yang dapat berdampak buruk pada kesehatan mental dan perkembangan sosial.

Ketiga bentuk perundungan maya tersebut merupakan manifestasi nyata dari kurangnya internalisasi nilai moral dalam berinteraksi digital, khususnya empati, penghargaan terhadap orang lain, dan etika komunikasi. Fenomena ini menunjukkan adanya gap antara kemampuan teknis siswa dalam menggunakan media digital dan kedewasaan moral mereka

dalam memanfaatkan teknologi tersebut. Minimnya refleksi nilai moral ini berimplikasi pada tingginya risiko konflik dan kerusakan hubungan sosial di dunia maya (Syadza & Sugiasih, 2017).

Menggunakan paradigma interaksionisme simbolik, interaksi digital siswa bukan sekadar pertukaran informasi, melainkan juga pembentukan makna sosial dan identitas. Ketika nilai-nilai moral tidak diinternalisasi, simbol dan tindakan dalam komunikasi daring dapat disalahartikan atau disalahgunakan, sehingga memicu perundungan maya (Blumer, 1969). Hal ini terkonfirmasi dengan dominannya *exclusion*, *flaming*, dan *harassment* yang menunjukkan kegagalan pembentukan interaksi sosial yang sehat dalam ruang digital.

Secara sosiologis, ketidakberfungsian sosial yang muncul dari perundungan maya dapat dilihat sebagai bentuk disintegrasi sosial yang disebabkan oleh kurangnya solidaritas dan norma sosial yang kuat dalam komunitas daring. Pandemi memperparah kondisi ini dengan membatasi interaksi tatap muka dan memindahkan seluruh aktivitas sosial ke ranah digital, di mana norma dan kontrol sosial menjadi lebih longgar.

Dari perspektif pendidikan karakter, minimnya internalisasi nilai moral menandakan kegagalan sistem pendidikan untuk membekali siswa dengan kemampuan afektif dan etis, bukan hanya kognitif. Hal ini sesuai dengan kerangka teori pendidikan karakter yang menegaskan pentingnya pengembangan dimensi afektif melalui pengalaman reflektif, diskusi nilai, dan modeling perilaku (Lickona, 1991). Dengan kata lain, pendidikan daring yang berfokus semata pada pencapaian akademik tanpa penguatan nilai moral berpotensi meningkatkan risiko perilaku menyimpang di dunia maya.

Penelitian ini berlandaskan pada konsep kesejahteraan sosial (Zastrow, 2017) yang menyatakan bahwa kesejahteraan individu bergantung pada terpenuhinya kebutuhan sosial dan dukungan komunitas. Perundungan maya mengancam kesejahteraan ini dengan merusak jaringan sosial dan kesehatan mental siswa. Selanjutnya, teori *disinhibition online* (Suler, 2004) menjelaskan mekanisme psikologis di balik perilaku agresif di dunia maya yang sering terjadi tanpa kendali emosi. Dalam konteks ini, pentingnya internalisasi nilai moral dan etika digital menjadi kunci untuk mengurangi perilaku negatif tersebut. Kerangka pendidikan karakter (Lickona, 1991) memperkuat argumen bahwa pembelajaran nilai moral yang terintegrasi, yang melibatkan pengalaman reflektif dan pengembangan afektif, menjadi solusi strategis. Program intervensi sosial berbasis kelompok seperti Program Bersama Tolak Perundungan Maya Siswa (Bertomas) menggunakan metode Social Groupwork mengadopsi prinsip-prinsip ini untuk menanamkan kembali nilai empati, penghargaan, dan tanggung jawab sosial dalam interaksi digital siswa.

## Simpanan

Penelitian ini mengungkapkan bahwa meskipun intensitas perundungan maya di kalangan siswa SMP selama pandemi Covid-19 tergolong rendah secara kuantitatif, fenomena perundungan maya tetap menjadi masalah yang signifikan dalam dinamika sosial digital siswa usia 12—15 tahun. Temuan ini mempertegas bahwa bentuk perundungan yang paling dominan adalah yang bersifat emosional dan sosial, seperti pengucilan, *flaming*, dan pelecehan, yang mencerminkan kegagalan internalisasi nilai-nilai moral, seperti empati, penghargaan, dan etika komunikasi digital. Kontribusi teoritis utama penelitian ini adalah penegasan bahwa penguatan nilai moral dan literasi digital harus menjadi inti dari pendidikan karakter, khususnya dalam konteks pembelajaran daring yang semakin menjadi ruang utama interaksi sosial siswa. Lebih jauh, temuan ini memperluas pemahaman mengenai bagaimana bentuk-bentuk perundungan



maya tidak hanya berdampak pada kesehatan mental dan motivasi belajar, tetapi juga mencerminkan ketidakberfungsian sosial dalam ranah digital yang berpotensi menghambat perkembangan sosial dan akademik siswa. Oleh karena itu, pengembangan intervensi sosial berbasis kelompok yang mengintegrasikan refleksi nilai moral dan diskusi logis, seperti yang diusulkan dalam Program Bersama Tolak Perundungan Maya Siswa (Bertomas), menjadi solusi strategis yang tidak hanya mengurangi perilaku negatif, tetapi juga memperkuat solidaritas dan keberfungsian sosial siswa di lingkungan digital. Dengan demikian, penelitian ini menyumbang kerangka konseptual yang memadukan paradigma interaksionisme simbolik dan pendidikan karakter untuk menanggulangi perundungan maya secara efektif melalui pendekatan edukatif dan kolaboratif. Hal ini membuka peluang bagi pengembangan model intervensi yang adaptif terhadap tantangan interaksi sosial digital masa depan, khususnya di era pendidikan daring yang terus berkembang.

## Referensi

- Anwar, R. M. (2021). *Perundungan Maya Siswa selama Pandemi COVID-19 di Sekolah Menengah Atas Kabupaten Berau Kalimantan Timur*. Skripsi: Politeknik Kesejahteraan Sosial Bandung.
- Armiyanti, I., Aini, K., & Apriana, R. (2018). Pengalaman verbal abuse oleh keluarga pada anak usia sekolah di kota semarang. *Jurnal Keperawatan Soedirman*, 12(1), 12-20.
- Arfidiandra, A. C., Rahmaningrum, R., & Luthfi, W. (2020). Ketahanan Sosial Berbasis Kelompok Peduli Lingkungan dalam Menghadapi Pandemi COVID-19: Studi pada Gerakan Bersih Kecamatan Anggana. *Journal of Social Development Studies*, 1(2), 27-36.
- Blumer, H. (1969). *Symbolic interactionism: Perspective and method*. University of California Press.
- Dewi, K. N., Affifah, R. D. (2019). Analisis Perilaku *Cyberbullying* ditinjau dari *Big Five Personality* dan Kemampuan Literasi Sosial Media. *Counsellia: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 9 (1), 79-88.
- Durkheim, É. (1984). *The division of labor in society* (W. D. Halls, Trans.). Free Press. (Original work published 1897)
- Harnani, S. (2020). *Efektivitas Pembelajaran Daring di Masa Pandemi COVID-19*. Retrieved February 8, 2022, from <https://bdkjakarta.kemenag.go.id/berita/efektivitas-pembelajaran-daring-di-masa-pandemi-covid-19>
- Haryanto, R., & Fitri, M. (2019). Kesejahteraan Sosial Ekonomi Masyarakat Duri di Tengah Social Distancing Pandemi Covid 19. *Jurnal Dakwah dan Pemberdayaan Masyarakat*, 3(3), 133-146.
- Juditha, C. (2021). Analysis of content the case of cyberbullying against celebrities on Instagram. *Jurnal Penelitian Komunikasi dan Opini Publik*, 25(2).
- Kasih, P. A. (2021). 41 Persen Murid Indonesia Alami “Bully”, Siswa SMA buat Aplikasi Atasi Trauma. *Kompas.com*. <https://www.kompas.com/edu/read/2021/03/20/084259871/41-persen-murid-indonesia-alami-bully-siswa-sma-buat-aplikasi-atasi-trauma?page=all>
- Lestari, N. P., Putra, A., & Sari, M. (2023). Hubungan penggunaan media sosial dengan intensitas cyberbullying pada siswa SMA di Jakarta. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 10(1), 34-48.
- Lickona, T. (1991). *Educating for character: How our schools can teach respect and responsibility*. Bantam Books.
- Mansyur, A. R. (2020). Dampak covid-19 terhadap dinamika pembelajaran di indonesia. *Education and learning journal*, 1(2), 113-123.
- Millenia, D. (2021). *10 Dampak Media Sosial dari Sisi Positif dan Negatif*. Retrieved February 8, 2022, from <https://www.orami.co.id/magazine/dampak-media-sosial/>
- Prasdana, P. D. (2017). *Cyberbullying dalam Media Sosial Anak SMP (Studi Kasus pada Anak SMP Pengguna Twitter di Kelurahan Jatibening Kecamatan Pondok Gede Kota Bekasi)*.

- Jurnal Komunika*. 11 (1), 141-148.
- Ramadhani, T., & Sulisty, E. (2022). Efektivitas program intervensi sosial berbasis kelompok dalam mengurangi bullying daring di sekolah menengah. *Jurnal Psikososial*, 15(3), 210-225.
- Ruliyatin, E., Ridhowati, D. (2021). Dampak *Cyberbullying* pada Pribadi Siswa dan Penanganannya di Era Pandemi Covid-19. *Jurnal Bikoketik (Bimbingan dan Konseling: Teori dan Praktik)*, 5 (1), 1-48.
- Salmaa (2021). *14 Aplikasi Pembelajaran Daring yang bisa kamu coba*. Retrieved February 8, 2022, from <https://penerbitdeepublish.com/aplikasi-pembelajaran-daring/>
- Statista. (2020). *Leading Social Media Platforms Accessed Daily by Social Media Users in the past three months in Indonesia as of June 2020*. Retrieved January 21, 2022, from <https://www.statista.com/statistics/1168819/indonesia-social-media-platforms-used-daily/>
- Suryaningsih, A. (2020). Dampak Media Sosial terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik. *EDUSAINTEK: Jurnal Pendidikan Sains dan Teknologi*, 7 (1), 1-10.
- Suler, J. (2004). The online disinhibition effect. *CyberPsychology & Behavior*, 7(3), 321-326. <https://doi.org/10.1089/1094931041291295>.
- Syadza, N., Sugiasih, I. (2017). *Cyberbullying* pada Remaja SMP X di Kota Pekalongan ditinjau dari Konformitas dan Kematangan Emosi, *Proyeksi: Jurnal Psikologi*, 12 (1), 17-26.
- Wibhawa, B., Raharjo, T. S., Budiarti, M. (2015). *Pengantar Pekerjaan Sosial*. UNPAD PRESS: Bandung.
- Wibowo, Y. R., & Hidayat, N. (2022). Al-Qur'an & Hadits Sebagai Pedoman Pendidikan Karakter. *Bidayah: Studi Ilmu-Ilmu Keislaman*, 113-132.
- Wijayanti, A., Prasetyo, B., & Hidayat, R. (2024). The relationship between digital literacy and ethical awareness among junior high school students in Surabaya. *Journal of Educational Technology and Ethics*, 12(1), 55-70.
- Zanil, A. L., Akbar, A., Chandra, A. F., & Masyhur, L. S. (2015). Filantropi dalam Perspektif Al-Qur'an serta Relevansinya terhadap Kesejahteraan Sosial. *Akademika*, 20(02), 244.
- Zastrow, C. (2017). *Introduction to Social Work and Social Welfare*. Boston: Cengage Learning.