

ABSTRAK

Internet dan media sosial dapat menghubungkan manusia tanpa terbatas jarak dan waktu. Namun, penggunaan yang kurang tepat dapat menyebabkan munculnya kesepian, ditandai dengan perasaan terisolasi, rendahnya kepuasan terhadap hubungan, dan minimnya persepsi adanya dukungan sosial yang dimiliki. Fenomena kesepian dalam konteks hubungan sosial di internet disebut sebagai *cyberloneliness*. Berdasarkan survei terhadap siswa SMP di Yogyakarta, sebanyak 75,6 % siswa mengakses media sosial saat merasa kesepian. Kesepian merupakan suatu permasalahan psikologis, namun belum ada penanganan yang dilakukan karena kebanyakan guru maupun siswa kurang mengetahui dan menyadari adanya kesepian, atau *cyberloneliness*. Literasi *cyberloneliness* merupakan upaya preventif untuk meningkatkan kesadaran dan keterampilan untuk penanganan. Sosiodrama menjadi salah satu metode belajar kolaboratif dengan bermain peran yang mencakup pembelajaran secara kognitif, intuitif, afektif, dan kinestetik, sehingga memiliki kelebihan dalam menyampaikan konteks edukasi. Penelitian ini bertujuan melakukan validasi terhadap modul program sosiodrama untuk meningkatkan literasi *cyberloneliness*. Proses validasi modul dilakukan dengan validasi isi dan validasi fungsional melalui metode *quasi experiment* dengan desain *the untreated control group design with dependent pretest and posttest samples*. Analisis uji validitas isi dengan Aiken's V menunjukkan bahwa modul sosiodrama memiliki validitas yang baik, serta uji validitas fungsional dengan *independent sample t-test* menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada skor literasi *cyberloneliness* antara kelompok kontrol dan eksperimen.

Kata kunci : *sosiodrama, kesepian, literasi cyberloneliness*

ABSTRACT

The internet and social media can connect people without distance and time restriction. However, inadequate use of the internet and social media can lead to loneliness, characterized by feelings of isolation, low satisfaction in relationships, and lack of perception of the existence of social support. Loneliness in the context of social relations on the internet is referred to as *cyberloneliness*. Based on a survey of middle school students in Yogyakarta, 75.6% of students access social media when they feel lonely. This shows that social media and loneliness have a very close relationship. Loneliness is a psychological problem, but there is no treatment done because most teachers and students are not aware of loneliness, or *cyberloneliness*. *Cyberloneliness* literacy is a preventive effort to increase awareness and skills for handling *cyberloneliness*. Sociodrama is one of the collaborative learning methods with role playing that includes cognitive, intuitive, affective, and kinesthetic learning, so that it has advantages in conveying the context of sociodrama. This study aims to validate the sociodrama program module to improve *cyberloneliness* literacy. The module validation process is carried out by content validation and functional validation through a quasi experiment method with the untreated control group design with dependent pretest and posttest samples design. Analysis of the content validity test using Aiken's V shown that the sociodrama module had a good validity, and functional validation using the independent sample t-test shown that there were significant difference of the *cyberloneliness* literacy score between control and experiment group.

Keywords: *sociodrama, loneliness, cyberloneliness literacy*