

Validasi Modul Program Sosiodrama untuk Meningkatkan Literasi Cyberbullying di Sekolah Menengah Pertama (SMP)

**Nur Jamilatul Jannah
Universitas Gadjah Mada**

ABSTRAK

Internet merupakan bentuk perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang memberikan efektivitas dan efisiensi dalam kehidupan sehari-hari. Dibalik manfaat tersebut, tersimpan dampak negatif yang dapat ditimbulkan, yaitu *cyberbullying*. Perilaku *cyberbullying* dapat memunculkan risiko depresi dan menurunkan kesejahteraan psikologis pada remaja. Akan tetapi pemahaman mengenai hal ini masih kurang sehingga dibutuhkan upaya preventif pada konteks sekolah untuk meningkatkan pemahaman mengenai *cyberbullying*. Penelitian ini bertujuan untuk memvalidasi modul program sosiodrama berupa permainan peran untuk meningkatkan literasi *cyberbullying*. Metode penelitian berupa *quasi experiment* dengan model *The Untreated Control Group Design with Pretest and Posttest*. Program sosiodrama menggunakan instrumen pengukuran berupa skala literasi *cyberbullying*, tes pengetahuan sosiodrama, dan skala PANAS. Hasil uji validitas dengan Aiken's V dan analisis *independent sample t-test* menunjukkan bahwa modul Program Sosiodrama valid secara konten $V = 0,83$ ($V > 0,8$), namun belum terbukti valid secara empiris $p = 0,297$ ($p > 0,05$) untuk meningkatkan literasi *cyberbullying* pada guru dan siswa SMP.

Kata Kunci: *Cyberbullying*, literasi, sosiodrama

**Validasi Modul Program Sosiodrama untuk Meningkatkan Literasi
Cyberbullying di Sekolah Menengah Pertama (SMP)**

**Nur Jamilatul Jannah
Universitas Gadjah Mada**

ABSTRACT

The internet is a form development of information and communication technology that provides effectiveness and efficiency in daily activities. Behind these benefits, internet can cause negative impacts, known as cyberbullying. Cyberbullying can create risk of depression and reduce psychological well-being in adolescents. However, understanding of this problem is lacking so preventive effort are needed in the school to increase the literacy of cyberbullying. This study aims to validate the sociodrama program module in role plays to improve cyberbullying literacy. The research method is quasi experiment with The Untreated Control Group Design with Pretest and Posttest models. The sociodrama program uses instruments of cyberbullying literacy scales, sociodrama knowledge test, and PANAS scale. The results from validity test using Aiken's V and independent sample t-test analysis shows that the Sociodrama Program module was valid in content $V = 0,83$ ($V > 0,8$), but not empirical $p = 0,297$ ($p > 0,05$) to improving cyberbullying literacy for teachers and student in junior high school.

Keywords: *Cyberbullying, literacy, sociodrama*