

**PENYUSUNAN ALAT UKUR PSIKOLOGI
CYBER AGGRESSION (CYBA) BAHASA INDONESIA PADA REMAJA
DEVELOPMENT OF THE INDONESIAN VERSION OF CYBER
AGGRESSION SCALE ON ADOLESCENCE (CYBA)**

**Ruth Anastasia Setyawan¹, Flavia Christy Sutedja², Angelika Paulina³,
Theresia Tabita Habsari⁴, Magdalena Florensia⁵, Dr. Fajrianti, M. Psi., Psikolog.⁶**
Universitas Airlangga, Indonesia
Email: ruth.setyawan@gmail.com

ABSTRAK

Remaja mengalami krisis identitas diri sehingga pada masa ini tergolong dalam periode bermasalah khususnya dengan perilaku *cyber-aggression*. Pentingnya alat ukur ini di translasi di Indonesia karena di Indonesia sangat jarang diukur mengenai fenomena *cyber-aggression*. *Cyber-Aggression* merupakan perilaku melukai yang disengaja melalui penggunaan hal-hal elektronik kepada individu atau kelompok. Dimensi dari *cyber-aggression* terdiri dari tiga dimensi yaitu *Impersonation*, *Visual-sexual Cyber-aggression*, dan *Verbal Cyber-aggression and Exclusion*. Skala CYBA diisi oleh 83 responden berusia 10-19 tahun yang pernah atau sedang menggunakan media sosial. Pengujian validitas ini dilakukan melalui analisis rasional oleh *subject matter expert*. *Expert judgement* dari *subject matter expert* adalah salah satu dosen mata kuliah pengukuran psikologis di Fakultas Psikologi Universitas Airlangga. Dari hasil perhitungan Koefisien Alpha Terstratifikasi, nilai koefisien reliabilitas CYBA adalah 0,913. Dapat dikatakan bahwa aitem-aitem yang terdapat dalam skala ini memiliki reliabilitas yang baik. CYBA merupakan alat ukur yang reliabel dan valid.

Kata kunci: remaja, agresi siber, alat ukur psikologis.

ABSTRACT

Adolescences experience identity crisis and struggle in that phase, especially regarding cyber-aggression. It is important for cyber-aggression scale to be translated to Indonesian because in Indonesia, it is very rare to find a study that includes measurements about cyber-aggression. Cyber-aggression is an intentional, damaging behaviour that is done through cyber technology towards an individual or a certain group. Cyber-aggression has 3 dimensions: Impersonation, Visual-sexual cyber-aggression, and Verbal cyber-aggression and Exclusion. This scale has 83 participants from the age of 10 to 19 years old who uses social media. Validity of the scale is tested through rational analysis by subject matter expert. The expert judgement from the subject matter expert is one of the lecturer from the faculty of psychology, Airlangga University. From the stratified alpha computation, the CYBA has the reliability of 0,913. It can be concluded that CYBA has a good reliability. CYBA is a valid and reliable scale.

Keywords: adolescence, cyber-aggression, psychological scale.

PENDAHULUAN

Kejahatan dalam dunia maya terspesifik media sosial adalah masalah yang selalu ada dan terus tumbuh yang sangat mengkhawatirkan terutama pada usia remaja. *Cyber Aggression* di kalangan remaja khususnya, dapat mengakibatkan konsekuensi hukum dan reaksi psikologis negatif bagi orang yang terlibat di dalamnya. Remaja merupakan periode transisi dari anak menuju

dewasa yang melibatkan kematangan proses berpikir, dan emosional (Permatasari, 2016). Pada periode tersebut, remaja mengalami krisis identitas diri sehingga pada masa ini tergolong dalam periode bermasalah khususnya dengan perilaku *cyber-aggression* (Sistrany, 2016).

Pada dasarnya, konsep *cyber-aggression* berbeda dengan *cyberbullying*. *Cyberbullying* adalah perilaku agresif yang

disengaja, dimana perilaku tersebut terjadi melalui media seperti HP dan internet secara berulang kepada korban yang tidak bisa mempertahankan diri sendiri. Hal ini dikarenakan dalam definisi *bullying*, ada aspek perilaku menyakiti secara sengaja kepada individu atau grup tertentu terkait dengan ketidakseimbangan kekuatan (*power*). Dalam ketidakseimbangan kekuatan, target dalam *cyberbullying* tidak dapat mempertahankan diri sendiri karena terdapat ketidakseimbangan yang menguntungkan pelaku. Van Cleemput (2008) dalam Grigg (2010) mengatakan bahwa ketidakseimbangan tersebut berdasarkan kriteria yang sama dengan dunia nyata, hal-hal seperti kekuatan fisik, umur, ataupun mereka adalah *expert* terhadap sesuatu. Dalam repetisi, perilaku *cyberbullying* didefinisikan dengan adanya seberapa banyak video atau tulisan tersebut dilihat oleh publik, terlepas dari pengulangan dari perilaku itu sendiri. Berbagai tindakan agresif dapat terjadi ketika orang terlibat dengan HP dan komunikasi melalui internet. Beberapa tindakan ini adalah *cyberbullying*, yang lain adalah bentuk tindakan *cyber-aggression*, dan ada juga yang bukan keduanya (Grigg, 2010).

Dooley dkk (2009) mengatakan *bullying* sebagai salah satu bentuk agresi yang mengalami repetisi. Dan agresi sendiri adalah perilaku apapun yang memiliki intensi untuk menyebabkan masalah kepada orang lain saat mereka ingin menghindari perilaku tersebut (Grigg, 2010). Grigg (2010) mendefinisikan *Cyber-Aggression* sebagai istilah untuk menggambarkan perilaku melukai yang disengaja melalui penggunaan hal-hal elektronik kepada individu atau kelompok yang tidak melihat umur, siapa yang melihat hal itu mengganggu, atau apakah hal itu menjatuhkan. Perilaku tersebut menggunakan

HP atau internet untuk melakukan bullying, pelecehan, pengintaian, kekerasan, penyerangan, permusuhan, termasuk perilaku '*happy slapping*', '*outing*', dan '*flaming*'. *Cyber-aggression* memiliki definisi yang lebih umum terhadap perilaku negatif yang mungkin terjadi di internet. Istilah *cyber-aggression* juga memiliki aspek perilaku yang diulang maupun perilaku yang tidak diulang terkait dengan perilaku di HP atau internet (Grigg, 2010).

Berdasarkan latar belakang diatas, penulis tertarik untuk mengetahui tingkat *cyber-aggression* pada remaja di Indonesia. Dimana pada kenyataannya, remaja yang paling sering mengalami ciri-ciri dari perilaku *cyber-aggression* karena sedang mengalami krisis akan identitas diri dan tekanan sosial yang dialami oleh mereka. Pentingnya alat ukur ini di translasi di Indonesia karena di Indonesia sangat jarang diukur mengenai fenomena *cyber-aggression*.

Penyusunan skala psikologi alat ukur ini memiliki tujuan sebagai berikut.

1. Mencari tahu mengenai tingkat *Cyber-Aggression* remaja yang ada di Indonesia.
2. Mengetahui tingkat *Cyber-Aggression* yang terjadi pada remaja di Indonesia dalam menghadapi berbagai dinamika di lingkungan sosial media melalui internet atau gawai dimana secara representatif telah penulis berikan skala tersebut melalui pengisian skala likert.

Manfaat penyusunan skala psikologi alat ukur adalah sebagai berikut.

1. Membantu untuk mendalami konsep maupun konstruk mengenai *Cyber-Aggression*
2. Menambah aspek pengetahuan dan pemahaman mengenai *Cyber Aggression*
3. Mengembangkan model pengukuran psikologis yang terstandarisasi

KAJIAN PUSTAKA

Konsep *cyber-aggression* berbeda dengan *cyberbullying*. *Cyberbullying* adalah perilaku agresif yang disengaja, dimana perilaku tersebut terjadi melalui media seperti HP dan internet secara berulang kepada korban yang tidak bisa mempertahankan diri sendiri. Hal ini dikarenakan dalam definisi *bullying*, ada aspek perilaku menyakiti secara sengaja kepada individu atau grup tertentu terkait dengan ketidakseimbangan kekuatan (*power*). Dalam ketidakseimbangan kekuatan, target dalam *cyberbullying* tidak dapat mempertahankan diri sendiri karena terdapat ketidak seimbangan yang menguntungkan pelaku. Van Cleemput (2008) dalam Grigg (2010) mengatakan bahwa ketidakseimbangan tersebut berdasarkan kriteria yang sama dengan dunia nyata, hal-hal seperti kekuatan fisik, umur, ataupun mereka adalah expert terhadap sesuatu. Dalam repetisi, perilaku *cyberbullying* didefinisikan dengan adanya seberapa banyak video atau tulisan tersebut dilihat oleh publik, terlepas dari pengulangan dari perilaku itu sendiri (Grigg, 2010). Berbagai tindakan agresif dapat terjadi ketika orang terlibat dengan HP dan komunikasi melalui internet. Beberapa tindakan ini adalah *cyberbullying*, yang lain adalah bentuk tindakan *cyber-aggression*, dan ada juga yang bukan keduanya (Grigg, 2010). Dooley dkk (2009) dalam mengatakan *bullying* sebagai salah satu bentuk agresi yang mengalami repetisi, dan agresi sendiri adalah perilaku apapun yang memiliki intensi untuk menyebabkan masalah kepada orang lain saat mereka ingin menghindari perilaku tersebut (Grigg, 2010). Grigg (2010) mendefinisikan *Cyber-Aggression* sebagai istilah untuk menggambarkan perilaku melukai yang disengaja melalui penggunaan hal-hal elektronik kepada individu atau kelompok

yang tidak melihat umur, siapa yang melihat hal itu mengganggu, atau apakah hal itu menjatuhkan. Perilaku tersebut menggunakan HP atau internet untuk melakukan bullying, pelecehan, pengintaian, kekerasan, penyerangan, permusuhan, termasuk perilaku 'happy slapping', 'outing', dan 'flaming'. *Cyber-aggression* memiliki definisi yang lebih umum terhadap perilaku negatif yang mungkin terjadi di internet. Istilah *cyber-aggression* juga memiliki aspek perilaku yang diulangi maupun perilaku yang tidak diulangi terkait dengan perilaku di HP atau internet (Grigg, 2010).

Dimensi dari *cyber-aggression* terdiri dari tiga dimensi yaitu *Impersonation*, *Visual-sexual Cyber-aggression*, and *Verbal Cyber-aggression and Exclusion* dan indikator tambahan untuk mengukur *Visual Cyber-aggression-Teasing/Happy Slapping*. *Impersonation* adalah dimensi yang terkait peniruan yang dilakukan individu melalui gawai atau internet. *Visual-sexual Cyber-aggression* adalah dimensi yang terkait agresi terkait konten seksual melalui gawai atau internet. *Verbal Cyber-aggression and Exclusion* adalah dimensi yang terkait agresi secara verbal melalui gawai atau internet.

Adolescence dapat dideskripsikan sebagai periode dalam kehidupan ketika individu bukanlah lagi seorang anak-anak tetapi belum menjadi individu dewasa. *Adolescence* adalah sebuah periode dimana individu mengalami perubahan fisik dan psikologis yang besar serta mengalami perubahan tugas perkembangan. *Adolescence* ditandai oleh pesatnya pertumbuhan dan perkembangan. Dalam periode ini individu mengalami penambahan ukuran tubuh, perkembangan kekuatan dan kemampuan reproduksi, serta perkembangan kemampuan berpikir abstrak. Relasi sosial individu juga

berubah dari yang berpusatkan keluarga menjadi lebih luas seperti relasi dengan sebaya yang berperan penting dalam kehidupan individu. Pada masa ini juga individu mengembangkan berbagai keterampilan dan pengetahuan, serta membentuk sikap baru (World Health Organization, 2006).

WHO mendefinisikan *adolescent* sebagai individu dalam rentang usia 10-19 tahun dan mendefinisikan '*youth*' sebagai individu dalam rentang usia 15-24 tahun. Kedua kelompok dengan rentang usia yang tumpang tindih ini di klasifikasikan sebagai kelompok orang muda atau '*young people*'. WHO mengartikan *adolescence* sebagai sebuah fase ketimbang periode waktu tertentu dalam kehidupan individu. Fase ini mencakup perkembangan dalam berbagai aspek: pubertas dan kematangan organ reproduksi, perkembangan proses mental dan identitas, dan transisi dari ketergantungan secara sosio-ekonomi dan emosi menjadi independen (World Health Organization, 2006).

Walaupun definisi *adolescence* diberi batasan rentang waktu 10-19 tahun akan tetapi perlu digaris bawahi bahwa perubahan yang terjadi tidak selalu terpaku oleh usia tertentu. Hal ini dikarenakan variasi dari durasi perubahan atau perkembangan antar individu. Lebih lagi, perbedaan periode transisi juga berbeda antar berbagai budaya dan dipengaruhi faktor sosial, ekonomi, dan budaya. Oleh karena itu, masa *adolescence* yang dijalani oleh setiap individu berbeda dipengaruhi oleh peran gender yang diberikan masyarakat serta berbagai situasi dan kondisi seperti disabilitas, penyakit, status sosio-ekonomi dan kemiskinan (World Health Organization, 2006).

Adolescence seringkali dibagi ke dalam beberapa periode yaitu *early* (10-14

tahun), *middle* (15-17 tahun), dan *late* (18-19 tahun). Periode ini berkorespondensi dengan fase perkembangan fisik, sosial, dan psikologis individu dari masa kanak-kanak menuju dewasa. Meskipun tahapan ini tidak diterima secara universal dan dapat bervariasi, tahapan ini memberikan gambaran untuk dapat memahami perkembangan *adolescent* (World Health Organization, 2006).

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam pengembangan alat ukur ini adalah metode survey dengan pendekatan kuantitatif. Langkah-langkah prosedur penyusunan alat ukur menurut Domino & Domino (2006) adalah:

1. *Identify a Need*
2. *The Role of Theory*
3. *Practical Choices*
4. *Pool of Items*
5. *Tryouts and Refinement*
6. *Reliability and Validity*
7. *Standardization and Norms*
8. *Further Refinements*

Pembuatan *blueprint* sesuai dengan teori Grigg. Telah disediakan 34 aitem yang disebar pada empat indikator dengan seluruh pernyataan yang bersifat *favorable*.

Pada penyusunan alat ukur ini, penulis menggunakan dua tipe validitas: *face validity* dan *construct validity*. *Face validity* merupakan validitas yang mengacu pada apakah sebuah tes itu terlihat seperti tes tersebut sedang mengukur variabel tertentu (Domino & Domino, 2006). Validitas konstruk terkait dengan seberapa jauh item-item mampu mengukur konstruk yang hendak diukur sesuai dengan definisi konseptual yang telah ditetapkan (Domino & Domino, 2006). Pengujian validitas ini dilakukan melalui analisis rasional oleh *subject matter expert*.

Pengujian reliabilitas dilakukan dengan pendekatan konsistensi internal. Pendekatan konsistensi internal adalah pengujian reliabilitas yang dapat diperoleh melalui sekali pengenaan pada suatu alat ukur yang diberikan pada seorang subjek. Terdapat lima sub dari pendekatan konsistensi internal, yaitu formula Spearman Brown, Rulon, Alpha, KR-20, dan *Standar Error Measurement*. Untuk mengetahui tinggi rendahnya reliabilitas alat ukur, penulis menggunakan pendekatan konsistensi internal dengan bantuan software statistik SPSS yang akan ditinjau dari besar koefisien *cronbach's alpha* atau koefisien alpha.

Pengadministrasian alat ukur dilakukan melalui pengisian *google form* oleh subjek tanpa pembatasan durasi.

Interpretasi alat ukur dilakukan dengan mengolah data secara statistik untuk bisa melihat kecenderungan *cyber-aggression* pada remaja melalui penormaan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Validitas

Suatu alat ukur dapat dikatakan memiliki validitas yang tinggi apabila adanya kesesuaian yang tinggi antara alat ukur dengan fungsi pengukuran dan sasaran pengukuran (Azwar, 2005). Pada penyusunan alat ukur, digunakan *face validity* yang merupakan validitas yang mengacu pada apakah sebuah tes itu terlihat seperti tes tersebut sedang mengukur variabel yang memang sedang diukur (Domino & Domino, 2006). Pengujian validitas ini dilakukan melalui analisis rasional oleh *subject matter expert*.

Tes skala yang penulis buat juga diuji menggunakan *construct validity*. Definisi konstruk sendiri adalah sebuah atribut, profesiensi, kemampuan, atau keahlian yang

terjadi dalam otak manusia dan didefinisikan oleh teori-teori yang sudah ada, *construct validity* didefinisikan sebagai apakah sebuah tes memang benar-benar mengukur atau tidak konstruk yang ingin diukur (Brown, 2000). Pengujian validitas ini juga dilakukan melalui analisis rasional oleh *subject matter expert*.

Expert judgement dari *subject matter expert* yang penulis gunakan adalah salah satu dosen mata kuliah pengukuran psikologis di Fakultas Psikologi Universitas Airlangga, yang dinilai memiliki kompetensi tinggi dalam pembuatan alat ukur.

Tabel 1 penilaian yang diberikan oleh *expert judge*

Nama	<i>Feedback</i>
Dr. Fajrianthi, M.Psi., Psikolog	<ol style="list-style-type: none"> 1. Aitem diubah dari sebuah pengalaman yang sudah/belum pernah subjek alami menjadi sebuah perilaku, dimana subjek menjawab apakah mereka setuju atau tidak dengan perilaku tersebut dengan tujuan agar tes skala dapat di isi oleh semua orang (<i>general</i>) dan bukan hanya orang yang telah melakukan agresi. 2. Kalimat dibuat lebih mudah dipahami masyarakat luas.

Reliabilitas

Reliabilitas dilakukan per dimensi CYBA.

1. Dimensi 1: koefisien cronbach's Alpha yang diperoleh adalah 0,717 dari 6 aitem.
2. Dimensi 2: koefisien cronbach's Alpha yang diperoleh adalah 0,626 dari 6 aitem.

3. Dimensi 3: koefisien cronbach's Alpha yang diperoleh adalah 0,863 dari 18 aitem.
4. Dimensi 4: koefisien cronbach's Alpha yang diperoleh adalah 0,627 dari 4 aitem.

Dari hasil perhitungan, jika salah satu aitem dari dimensi 4 dihapus, Cronbach's Alpha dimensi 4 secara keseluruhan akan naik dari 0,627 menjadi 0,665.

Dari hasil perhitungan, jika aitem terakhir dihapus, Cronbach's Alpha dimensi 4 secara keseluruhan akan naik dari 0,665 menjadi 0,677. Melihat dari 4 aitem, 1 aitem yang dihapus membuat proporsi dimensi 4 menjadi 75%. Mempertimbangkan proporsi dimensi, tidak ada lagi aitem yang bisa dihapus. Jika dihapus lagi, proporsi dimensi akan menjadi 50%.

Kemudian dilakukan uji reliabilitas skala secara keseluruhan. Penghitungan koefisien reliabilitas skala yang peneliti lakukan menggunakan Koefisien Alpha Terstratifikasi (*alpha stratified*) yang berguna untuk mengestimasi reliabilitas instrumen yang terdiri dari beberapa subtes (Widhiarso, 2011). Dari hasil perhitungan Koefisien Alpha Terstratifikasi di atas, maka nilai koefisien reliabilitas pada skala ini adalah 0,913. Dapat dikatakan bahwa aitem-aitem yang terdapat dalam skala ini memiliki korelasi yang baik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa skala ini reliabel untuk dijadikan alat ukur. Dari jumlah aitem uji coba sebanyak 34 butir aitem, terdapat 1 aitem yang gugur dan terdapat 33 aitem yang dipertahankan dan digunakan dalam alat ukur.

Standard Error Measurement (SEM) didefinisikan di *Standards for Educational and Psychological Testing* (1985) sebagai sebuah standar deviasi error dari sebuah ukuran, berhubungan dengan hasil skor tes sebuah grup yang telah melakukan tes tersebut. SEM adalah sebuah ukuran dari

variabilitas error yang dimiliki alat ukur (Harvill, 2013). SEM memiliki korelasi dengan koefisien reabilitas, dimana semakin besar koefisien reabilitas maka SEM semakin kecil (Harvill, 2013). Rumus $S_e = S_x \sqrt{(1 - r')}$ (S_e mewakili *standard error*, S_x mewakili *standard deviasi skor tes*, dan r' mewakili reliabilitas tes) dapat digunakan untuk mengukur besarnya SEM secara pasti (Harvill, 2013).

Berdasarkan hasil analisis penulis menggunakan SPSS, didapatkan S_x dan r' sebagai berikut:

Tabel 2 Statistik Reliabilitas

<i>Reliability Statistics</i>		
Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	<i>N of Items</i>
.909	.919	33

Tabel 3 Skala Statistik

<i>Scale Statistics</i>			
<i>Mean</i>	<i>Variance</i>	<i>Std. Deviation</i>	<i>N of Items</i>
44.75	114.655	10.708	33

Koefisien reliabilitas (r) yang didapat adalah 0,909. *Standard deviasi* (S_x) yang didapat adalah 10,708. Untuk mengetahui estimasi besarnya SEM, berikut perhitungannya:

$$S_e = S_x \sqrt{(1 - r')}$$

$$S_e = 10.708 \sqrt{(1 - 0.909)}$$

$$S_e = 10.708 \sqrt{0.091}$$

$$S_e \approx 10.708 \times 0.302$$

$$S_e \approx 3.23$$

Dari hasil perhitungan yang tertera di atas, dapat diketahui bahwa *standard error*

measurement yang dimiliki tes skala ini adalah 3,23.

Norma yang digunakan untuk penormaan skala ini adalah norma empirik. Norma empirik merupakan norma yang didasarkan pada data yang didapatkan. Pengkategorian yang dihasilkan mengikuti kurva norma. Norma empirik skala CYBA ini didasarkan pada data akhir yang didapatkan setelah skala melalui uji coba, analisis dan pemaksimalan aitem dengan membuang aitem buruk (N = 33 aitem).

Tabel 4 Skor Statistik

MEAN (μ)	STD (σ)	N of Items
44.75	10.708	33

Penormaan alat ukur CYBA kemudian mendapat kategori sebagai berikut: rendah $X \leq 34.04$; sedang $34.04 < X \leq 55.458$; tinggi $55.458 < X$.

KESIMPULAN

Berdasarkan kuesioner skala *cyber-aggression* yang telah diisi oleh 83 responden dengan kriteria: pria/wanita; berusia 10-19 tahun; dan sedang/pernah menggunakan media sosial (gawai/internet) dalam kehidupan sehari-hari untuk melihat kecenderungan *cyber-aggression* yang dimiliki, maka kami menarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Konsep *cyber-aggression* berbeda dengan *cyberbullying*.
2. *Cyber-aggression* memiliki beberapa dimensi yaitu *Impersonation*, *Visual-sexual Cyber-aggression*, dan *Verbal Cyber-aggression and Exclusion* dan dimensi tambahan untuk mengukur *Visual Cyber-aggression–Teasing/Happy Slapping*.

3. Untuk memiliki *cyber-aggression* pada remaja penulis menyusun kuesioner berdasar pada dimensi yang telah dibuat dengan skala likert yang memiliki empat skala kontinum.

Kuesioner ini memiliki 34 aitem yang mewakili 4 dimensi. Hasilnya, setelah dilakukan analisis, alat ukur CYBA ini memiliki 33 aitem yang dipertahankan dengan validitas dan reliabilitas yang baik dimana sebelumnya ditunjukkan bahwa skala ini memiliki korelasi yang baik dan bisa dijadikan sebagai alat ukur. Reliabilitas yang dimiliki tes skala ini adalah 0,91 (menggunakan alpha berstrata) meskipun penulis menggunakan 0.6 sebagai batas reliabel pada tiap dimensi. Dari pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa alat ukur CYBA dapat dikatakan baik.

Adapun keterbatasan-keterbatasan alat ukur CYBA adalah sebagai berikut:

1. Terlalu terbatas pada tingkatan usia *Adolescent* yaitu 10-19 tahun
2. Beberapa dimensi dari alat ukur CYBA memiliki reliabilitas di bawah 0,8 tetapi tidak ada aitem yang bisa dihapus untuk menaikkan reliabilitas tersebut
3. Aitem-aitem yang dimiliki penulis harus dilakukan revisi secara hati-hati agar tidak terjadi *social desirability* karena penulis menyebarkan kuesioner kepada lingkungan remaja secara umum.

DAFTAR PUSTAKA

- Azwar, S. (2005). *Realibilitas dan Validitas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Brown, J. D. (2000). What is Construct Validity? *Shiken: JALT Testing & Evaluation SIG Newsletter*, 8-12.
- Direktorat Tenaga Pendidikan. (2008). *Penilaian Hasil Belajar*.

- Domino, G., & Domino, M. L. (2006). *Psychological Testing: An Introduction* (2nd Edition ed.). United Kingdom: Cambridge University Press.
- Grigg, D. W. (2010). Cyber-Aggression: Definition and Concept of Cyberbullying. *Australian Journal of Guidance & Counseling* , 143-165.
- Harvill, L. M. (2013). An NCME Instructional Module on Standard Error of Measurement. *Instructional Topics in Educational Measurement* , 181-189.
- Permatasari, L. (2016). Perbedaan Tinggi Rendah Perilaku Bullying Pada.
- Sistrany, F. (2016). PENGARUH BULLYING TERHAHADAP KECEDASAN EMOSI PADA SISWA DI SMP INEGERI 2 SAMARINDA.
- Universitas Negeri Yogyakarta. (n.d.). Retrieved from staffnew.uny.ac.id
- Widhiarso, W. (2011, February 3). Menghitung Koefisien Alpha Berstrata.
- Widhiarso, W. (n.d.). Pengategorian Data dengan Menggunakan Statistik Hipotetik dan Statistik Empirik. widhiarso.staff.ugm.ac.id .
- World Health Organization. (2006). *Orientation Program on Adolescent Health for Health-care Providers*. Geneva, Switzerland.