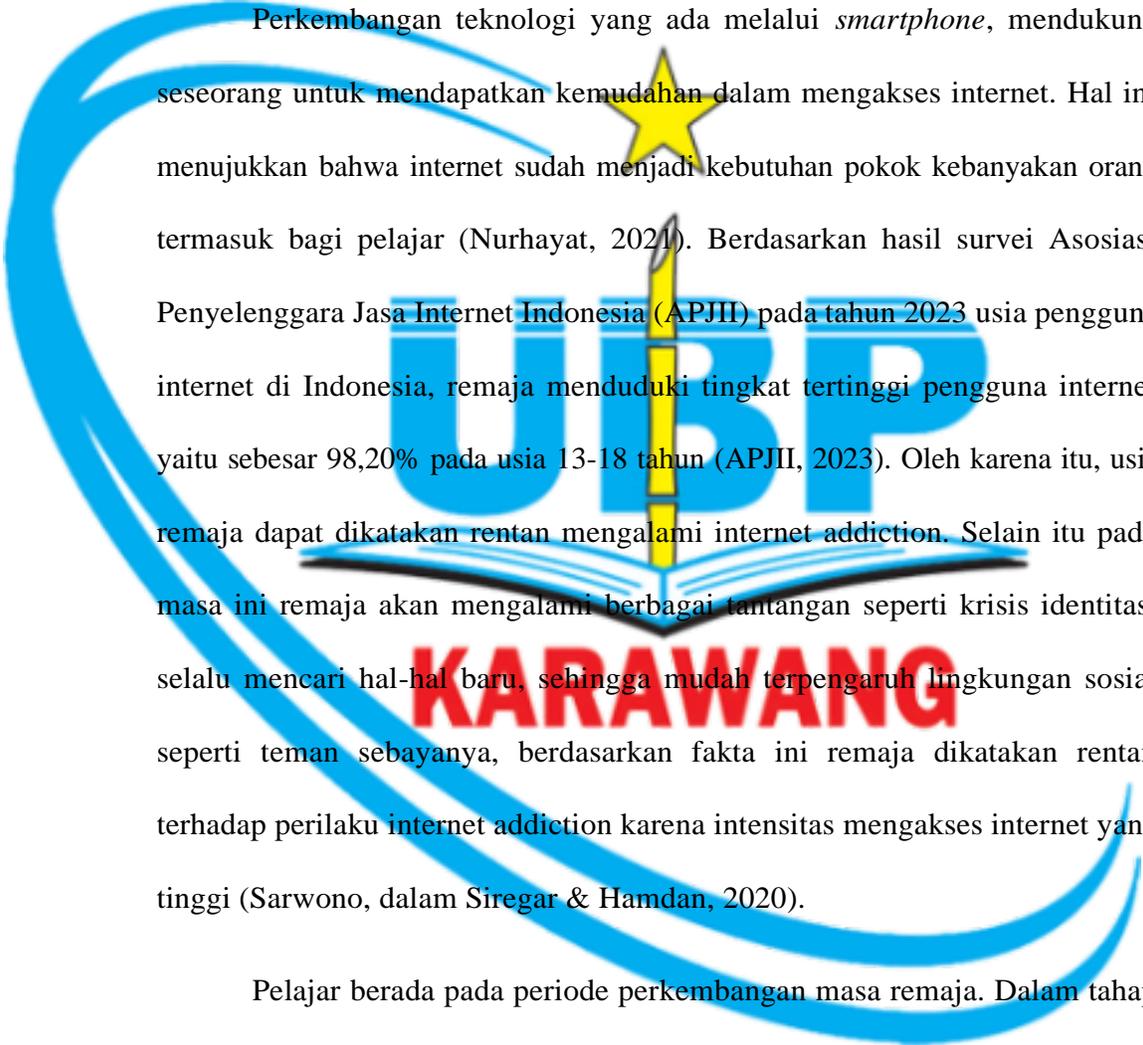


## BAB I PENDAHULUAN

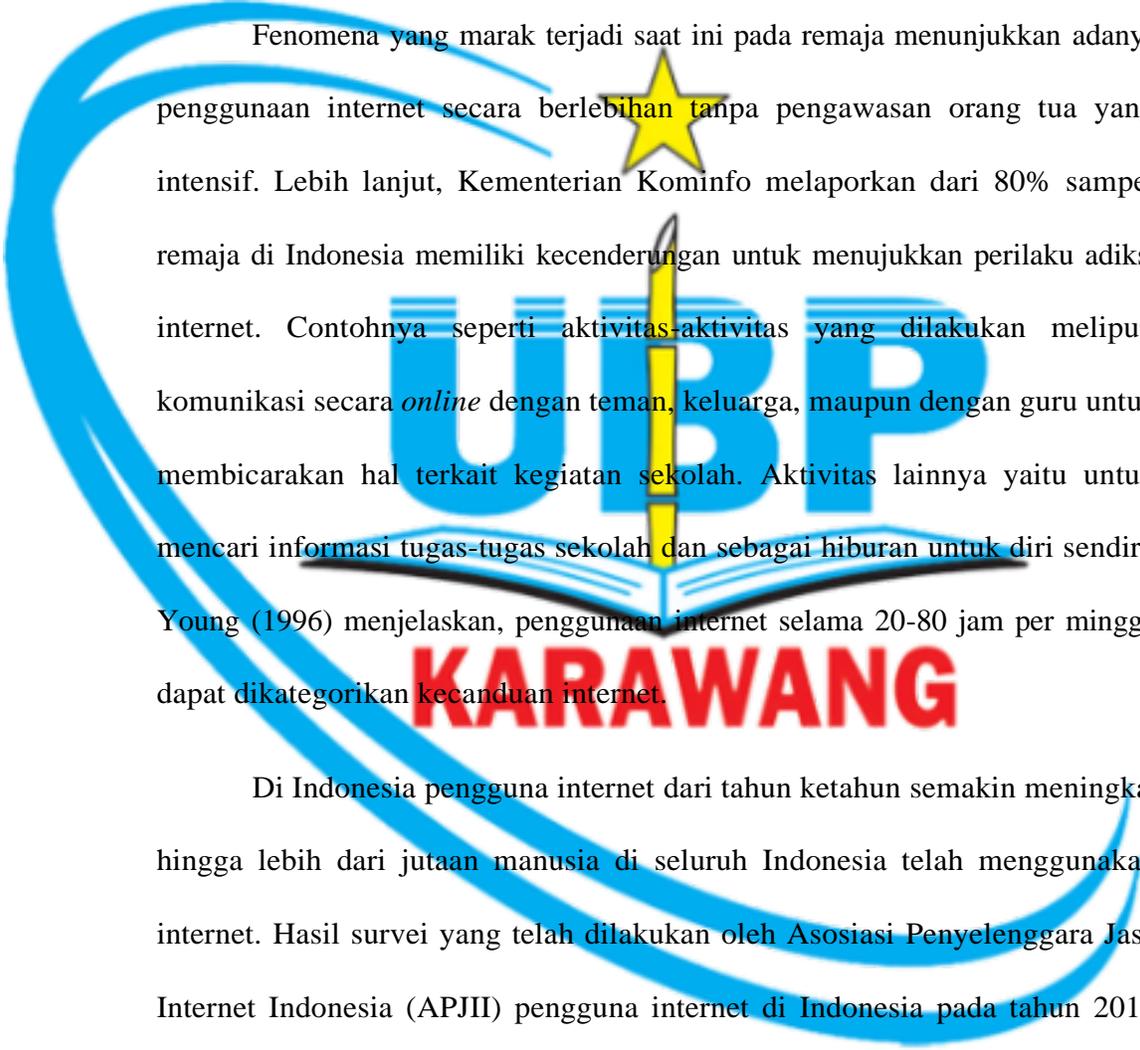
### A. Latar Belakang Masalah



Perkembangan teknologi yang ada melalui *smartphone*, mendukung seseorang untuk mendapatkan kemudahan dalam mengakses internet. Hal ini menunjukkan bahwa internet sudah menjadi kebutuhan pokok kebanyakan orang termasuk bagi pelajar (Nurhayat, 2021). Berdasarkan hasil survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada tahun 2023 usia pengguna internet di Indonesia, remaja menduduki tingkat tertinggi pengguna internet yaitu sebesar 98,20% pada usia 13-18 tahun (APJII, 2023). Oleh karena itu, usia remaja dapat dikatakan rentan mengalami internet addiction. Selain itu pada masa ini remaja akan mengalami berbagai tantangan seperti krisis identitas, selalu mencari hal-hal baru, sehingga mudah terpengaruh lingkungan sosial seperti teman sebayanya, berdasarkan fakta ini remaja dikatakan rentan terhadap perilaku internet addiction karena intensitas mengakses internet yang tinggi (Sarwono, dalam Siregar & Hamdan, 2020).

Pelajar berada pada periode perkembangan masa remaja. Dalam tahap perkembangan manusia, masa remaja merupakan periode masa transisi dari masa anak-anak menuju masa dewasa (Santrock dalam Rahman et al., 2022). Erikson (dalam Agustriyana & Suwanto, 2017) membagi remaja menjadi tiga tahapan yakni masa remaja awal, masa remaja pertengahan, dan masa remaja

akhir. Pada masa remaja berbagai masalah dapat ditemukan, dan sering disebut juga masa pencarian jati diri sehingga pengaruh-pengaruh positif dan negatif akan rentan menghampiri seorang remaja, salah satunya penggunaan internet.



Fenomena yang marak terjadi saat ini pada remaja menunjukkan adanya penggunaan internet secara berlebihan tanpa pengawasan orang tua yang intensif. Lebih lanjut, Kementerian Kominfo melaporkan dari 80% sampel remaja di Indonesia memiliki kecenderungan untuk menunjukkan perilaku adiksi internet. Contohnya seperti aktivitas-aktivitas yang dilakukan meliputi komunikasi secara *online* dengan teman, keluarga, maupun dengan guru untuk membicarakan hal terkait kegiatan sekolah. Aktivitas lainnya yaitu untuk mencari informasi tugas-tugas sekolah dan sebagai hiburan untuk diri sendiri. Young (1996) menjelaskan, penggunaan internet selama 20-80 jam per minggu dapat dikategorikan kecanduan internet.

Di Indonesia pengguna internet dari tahun ketahun semakin meningkat hingga lebih dari jutaan manusia di seluruh Indonesia telah menggunakan internet. Hasil survei yang telah dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pengguna internet di Indonesia pada tahun 2017 sebanyak 143,26 juta jiwa, tahun 2018 sebanyak 171,17 juta jiwa, tahun 2019-2020 sebanyak 196,71 juta jiwa, tahun 2022 pengguna internet mencapai 210,02 juta jiwa atau 77,02%, dan pada tahun 2023 sebanyak 215,62 juta jiwa

atau 78,19% dari total populasi 275 juta jiwa penduduk Indonesia (APJII, 2023).

Adapun hasil wawancara dengan Guru BK, didapatkan informasi bahwa setelah pembelajaran secara daring selama 2 tahun berturut-turut, para siswa di SMKN 1 Karawang sulit untuk melepaskan gawai, termasuk di dalam kegiatan pembelajaran. Aturan sekolah yang semula tidak mengizinkan penggunaan *handphone* selama berada di sekolah, kemudian direvisi karena kondisinya menuntut siswa tetap menggunakan *handphone* untuk ini internet dalam pembelajaran, namun demikian, tidak semua siswa menggunakan internet hanya untuk kegiatan pembelajaran. banyak siswa yang memanfaatkannya untuk hal lain di luar pembelajaran, seperti mengakses *e-commerce*, bermain games *online* dan mengakses media sosial.

Lebih lanjut, beberapa siswa mengaku menggunakan internet rata-rata 21 jam sampai lebih dari 67 jam per minggu, yang mana menunjukkan tema-tema yang sesuai dengan kriteria kecanduan internet Young (1996). Tema-tema yang muncul sebagai berikut, tidak mampu mengendalikan penggunaan internet; menggunakan game *online* atau internet berlebihan; game *online* memberikan kesenangan; merasa tidak nyaman, bingung, hampa atau ada yang hilang ketika tidak bermain internet; membahayakan kesehatan (lupa makan, lupa tidur, dan mata sakit); menggunakan internet atau game *online* sebagai cara membebaskan diri dari stres atau tertekan; memainkan internet ketika jam pelajaran; berbohong pada orang tua, memainkan game *online* atau internet

ketika jam tidur; aktivitas akademik terganggu; game *online* mengganggu aktivitas sehari-hari; dan bermain game *online* adalah rutinitas atau keharusan.

Adiksi internet adalah suatu keinginan yang tidak terkendali untuk penggunaan internet yang berlebihan, mengurangi waktu yang dihabiskan tanpa koneksi internet, kecemasan, dan kemunduran bertahap pada kehidupan sosial dan keluarga (Young, dalam Asri, 2021). Young (dalam Siregar, Hamdan, 2020) membagi adiksi internet menjadi 6 aspek, yaitu *salience*; *excessive use*; *neglect to work*; *anticipation*; *lack of control*; dan *neglect social life*.

Berdasarkan hasil pra penelitian yang dilakukan pada 101 siswa di SMK Negeri 1 Karawang, didapatkan gambaran aspek-aspek kecenderungan adiksi internet seperti *salience* yaitu adanya pikiran-pikiran yang berlebihan mengenai internet, didapatkan siswa mengakses konten hiburan twitter dan mengakses konten pornografi. Aspek lainnya yaitu *excessive use* yaitu ketidakmampuan siswa dalam mengontrol diri yang mengakibatkan bertambahnya waktu yang digunakan untuk melakukan aktivitas dengan internet, durasi penggunaan layar siswa dalam waktu satu minggu bisa menghabiskan waktu sampai 67 jam 32 menit. Pengabaian pekerjaan *neglect to work* yaitu siswa meninggalkan dan mengabaikan pekerjaan di kehidupan sehari-harinya seperti PR dan selalu mementingkan waktunya dalam mengakses internet dengan bermain *game online*, sehingga menyebabkan prestasi siswa menurun.

Antisipasi (*anticipation*) yaitu siswa menjadikan internet sebagai strategi *coping* dalam penyelesaian masalah, siswa selalu mengakses konten hiburan seperti *social media*. *Lack of control* yaitu penggunaan internet yang berlebihan sehingga menyebabkan kehilangan kontrol dalam penggunaannya, siswa lupa untuk mengerjakan tugas akademisnya. Mengabaikan kehidupan sosial *neglect to social life* yaitu siswa dengan sengaja mengabaikan kehidupan sosialnya untuk mengakses internet, siswa lebih senang berdiam dirumah dan dikelas, tidak keluar disaat jam istirahat untuk meluangkan waktunya mengakses internet.

Terdapat salah satu faktor internal yang banyak ditemukan terkait dengan adiksi internet antara lain adalah kepribadian dan harga diri (Kuss, et al., dalam Munno et al., 2017). Perilaku seseorang mempengaruhi dan dipengaruhi oleh tingkat harga diri yang dimilikinya, apakah harga diri orang tersebut tinggi atau rendah. Harga diri mempunyai peranan penting dalam menentukan perilaku individu. Dimana harga diri merupakan penilaian yang diberikan pada dirinya sendiri, atau penilaian diri individu sebagai manusia berdasarkan bagaimana ia menerima atau menolak perilaku dan dirinya sendiri (Michinton,1993).

Leary (dalam Mulyana & Afriani, 2017) menjelaskan harga diri sebagai keseluruhan dari rasa berharga yang dimiliki oleh individu untuk menilai sikap dan kemampuannya. Rosenberg memaparkan bahwa harga diri merupakan

konsep *unidimensional* yang menggambarkan harga diri secara global atau menyeluruh. Harga diri yang tinggi pada individu menunjukkan sejauh mana individu menerima keadaan dirinya sendiri sebagai orang yang berharga, sebaliknya individu dengan harga diri yang rendah memandang dirinya sebagai orang yang tidak berharga atau layak (Rosenberg, Schooler & Schoenbach dalam Mulyana & Afriani, 2017).

Pada beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan remaja dengan harga diri rendah cenderung menghabiskan waktu di jaringan sosial media dari pada mereka dengan harga diri tinggi dan seseorang yang memiliki harga diri rendah dapat menyebabkan seseorang kecanduan internet (Aydm & Sari dalam Latief, 2018). Hasil meta-analisis yang telah dipublikasikan di mancanegara yang berfokus pada fenomena remaja dengan harga diri yang negatif atau rendah, terjadi pada individu dengan kompetensi sosial yang kurang cakap sehingga menjadi penghalang baginya dalam mengembangkan relasi sosial yang hangat dan dalam mendapatkan dukungan sosial dan menjadi lebih intens menggunakan internet (Nowland, Necka, & Cacioppo, 2017). Bagi individu dengan harga diri negatif, internet dianggap sebagai tempat mendapatkan dukungan sosial dan membantu mengurangi perasaan tidak nyaman yang didapatkan dalam kehidupan sehari-hari (Nie, Zhang, & Liu, 2017).

Berdasarkan pemaparan fenomena dan uraian yang telah disampaikan maka penulis bermaksud melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Harga

Diri Terhadap Kecenderungan Adiksi Internet Pada Siswa Di SMK Negeri 1 Karawang”.

### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah ada pengaruh harga diri terhadap kecenderungan adiksi internet pada siswa Di SMK Negeri 1 Karawang.

### **C. Tujuan Penulisan**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh harga diri terhadap kecenderungan adiksi internet pada siswa Di SMK Negeri 1 Karawang.

### **D. Manfaat Penulisan**

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, baik secara teoritis maupun praktis:

#### **1. Manfaat Teoritis**

Adapun manfaat teoritis dari penelitian ini adalah sumber informasi mengenai pengaruh harga diri terhadap kecenderungan internet pada siswa Di SMK Negeri 1 Karawang.

#### **2. Manfaat Praktis**

Adapun manfaat praktis dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman pengetahuan kepada sekolah-sekolah menengah kejuruan (SMK) yang berada di Karawang mengenai pengaruh harga diri terhadap kecenderungan adiksi internet.