

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Sebagai makhluk sosial, individu tidak luput dari interaksi dengan lingkungan sosialnya. Menurut Walgito (dalam Fatnar & Anam, 2014) interaksi sosial adalah hubungan yang terjadi antara individu satu dengan individu lain yang saling memengaruhi, jadi terdapat adanya hubungan yang saling timbal balik. Interaksi sosial hadir disetiap perkembangan manusia, salah satunya adalah remaja. Remaja merupakan masa perkembangan individu yang terjadi transisi atau peralihan dari masa anak-anak menuju masa dewasa.

Menurut Hurlock (dalam Eka, 2013) masa remaja terbagi menjadi dua bagian, masa remaja awal yaitu usia 13 sampai dengan 16 atau 17 tahun, dan masa remaja akhir yaitu usia 16 atau 17 tahun sampai dengan 18 tahun. Usia remaja merupakan masa peralihan dari kanak-kanak menuju dewasa atau dapat diartikan sebagai pengembangan diri yang ditandai dengan perubahan fisik, psikologis, dan sosial (Hurlock dalam Eka, 2013). Selain itu, pada masa remaja juga terjadi berbagai perubahan, mulai dari perubahan hormonal, perilaku, hingga sosial (Batubara, 2010); (Hurlock, 1993). Sebagian remaja dapat menangani perubahan yang terjadi dengan baik, namun ada juga yang masih kesulitan dalam menghadapi perubahan yang terjadi pada dirinya. Ketidakmampuan remaja dalam menghadapi perubahan dapat mengakibatkan penurunan kualitas dalam hidupnya. Ketika terjadi penurunan kualitas dalam hidup individu tentu akan berpengaruh terhadap perkembangan sosialnya.

Sebagai remaja, untuk melakukan interaksi sosial dalam pengembangan hubungan sosial tentunya dibutuhkan keterampilan sosial yang baik.

Keterampilan sosial atau *social skills* yang dimiliki dapat menciptakan hubungan sosial yang sehat (Gokel & Dagli, 2017). Remaja dengan keterampilan sosial memiliki kemampuan untuk mengungkapkan perasaan baik yang bersifat positif maupun negatif sehingga tidak perlu melukai perasaan orang lain. Maka dari itu penting untuk mengembangkan keterampilan sosialnya. Menurut Cartledge & Milburn (dalam Izzati, 2014) menyatakan bahwa keterampilan sosial merupakan kemampuan dalam mengadakan hubungan bersama orang lain dan kemampuan berkaitan pemecahan masalah, sehingga mampu beradaptasi secara harmonis dengan masyarakat di lingkungan sekitarnya. Remaja yang dapat mengembangkan keterampilan sosialnya dapat diterima di lingkungan masyarakatnya dan membantu agar dapat beradaptasi dengan norma-norma yang berlaku sehingga individu menjadi satu-kesatuan dengan kelompoknya.

Keterampilan sosial berfokus pada pembangunan perilaku positif (Elliott & Gresham, 1987). Maksud dari pembangunan perilaku positif adalah kemampuan untuk bertindak sesuai norma yang berlaku, menghargai diri sendiri dan orang lain, menjalin hubungan baik dengan orang lain, mengolah emosi dengan baik, memiliki manajemen konflik yang baik, dsb (Setiani, 2014). Jika dilihat dari *setting* remaja yang merupakan usia sekolah menengah, pembangunan perilaku positif dapat berupa aktif dalam kegiatan organisasi, mampu bersosialisasi dengan baik pada teman sebaya dan guru, mampu bekerja sama dalam kelompok dan bekerja secara mandiri (Setiani, 2014). Keterampilan sosial merupakan perilaku yang tidak dibawa sejak lahir sehingga perlu dipelajari dan dipraktikkan secara langsung pada lingkungan misalnya melakukan kontak sosial secara langsung (Perdani, 2013).

Keterampilan sosial meliputi keterampilan intrapersonal antara lain kualitas pribadi yaitu tanggung jawab, kepercayaan diri, kesadaran diri, pengendalian diri, kejujuran, dan kemampuan bersosialisasi (Muthmainnah, Maryatun, & Cholimah, 2015). Selain itu keterampilan sosial juga meliputi keterampilan interpersonal yaitu keterlibatan sebagai anggota kelompok, manajemen konflik, kemampuan negosiasi, dan kerjasama (Muthmainnah, Maryatun, & Cholimah, 2015). Keterampilan sosial juga meliputi kemampuan mengenali diri, empati, mengenali emosi, simpati, negosiasi/kompromi, berbagi, asertif, bersaing secara sportif, dan kerjasama (Muthmainnah, Maryatun, & Cholimah, 2015).

Ketika remaja tidak memiliki keterampilan sosial, akan timbul berbagai masalah. Selain permasalahan yang terkait dengan penyesuaian diri, masalah yang mungkin timbul adalah penurunan prestasi belajar. Terdapat penelitian yang menyebutkan bahwa keterampilan sosial juga berpengaruh terhadap prestasi belajar, ketika remaja memiliki keterampilan sosial yang tinggi maka tingkat prestasinya lebih tinggi jika dibandingkan remaja dengan keterampilan sosial rendah (Dewanti, Widada, & Triyono, 2016). Adanya keterampilan sosial pada remaja akan mampu mengidentifikasi dan menyelesaikan permasalahan yang diberikan saat pelajaran sehingga hasil belajar dapat meningkat (Dewanti, Widada, & Triyono, 2016). Keterampilan sosial yang dimiliki remaja dapat menambah pengalaman hidup karena terjadi interaksi sosial atau kontak fisik dengan lingkungannya. Remaja yang memiliki keterampilan sosial cenderung percaya diri dalam mengekspresikan pemikiran dan perasaan yang dimiliki secara bebas dikehidupannya.

Kasus yang dipengaruhi oleh keterampilan sosial salah satunya adalah mengenai mogok sekolah yang dilakukan remaja sekolah menengah (Ampuni & Andayani, 2007). Mogok sekolah yang dilakukan remaja diakibatkan karena kurangnya keterampilan sosial, sehingga berperilaku yang bertentangan dengan norma (Ampuni & Andayani, 2007). Selain itu ada kasus dikutip dari laman Okenews (Anonim, 2019) mengenai siswa yang membuat grup *chatting WhatsApp* (WA) dengan tujuan untuk mengajak siswa lainnya bolos sekolah. Alasan remaja berperilaku seperti kasus diatas karena adanya masalah keterampilan sosial sehingga muncul tindakan agresif (Rizeki, 2012). Remaja cenderung melakukan tindakan agresif untuk mengatasi masalah sosialnya (Rizeki, 2012). Tindakan agresif yang dilakukan remaja akan berdampak pada penerimaan sosial dilingkungannya. Oleh karena itu, keterampilan sosial diperlukan bagi setiap orang agar mampu mendapat penerimaan sosial.

Peneliti juga berkesempatan untuk melakukan wawancara pada tanggal 11 Maret 2019 dengan beberapa siswa di salah satu Sekolah Menengah Kejuruan di Kota Semarang. Berdasarkan wawancara yang didapatkan, siswa mengaku bahwa keterampilan sosial itu penting bagi kehidupan dan perlu untuk dikembangkan. Dengan memiliki keterampilan sosial, remaja dapat disenangi masyarakat, adanya rasa saling menghormati, dan dapat dihargai oleh masyarakat di lingkungan. Banyak siswa mengaku belum memiliki keterampilan sosial sehingga terdapat beberapa permasalahan keterampilan sosial yang masih dialami siswa. Permasalahannya antara lain masih ada beberapa siswa yang melanggar aturan sekolah, ada juga yang masih berperilaku kurang baik yaitu menggunakan kata-kata kasar, tidak meminta maaf setelah melakukan

kesalahan. Walaupun siswa menyadari keterampilan sosial itu penting, tetapi belum ada penerapan yang signifikan di lingkungan.

Ada beberapa faktor yang memengaruhi keterampilan sosial yaitu keluarga, lingkungan, pengalaman sosial awal, dan kepribadian (Khalilah, 2017). Diantara beberapa faktor tersebut, salah satunya adalah lingkungan. Lingkungan memengaruhi keterampilan sosial terutama di era globalisasi dengan perkembangan teknologi yang tinggi. Teknologi yang semakin canggih membuat orang mengakses berbagai informasi dengan mudah. Salah satunya menggunakan perangkat elektronik atau *gadget* yang dihubungkan dengan internet (Sidaria, 2018).

Wawancara yang dikaitkan dengan masalah *gadget*, siswa mengaku bahwa *gadget* seperti *smartphone* sangat penting di kehidupan sekarang. Rata-rata menggunakan *gadget* empat sampai delapan jam per hari. Menurutnya *gadget* sebagai sarana hiburan dan sulit dipisahkan dari diri remaja. Siswa-siswi mengaku merasa gelisah, sedih, bahkan seperti ada sesuatu yang hilang ketika lupa membawa *gadget* atau *gadget* berada dalam keadaan baterai habis. Selain sebagai sarana hiburan, *gadget* juga berfungsi sebagai penyedia informasi, oleh karena itu *gadget* harus dilengkapi dengan internet. Pengakuan beberapa siswa mengatakan bahwa remaja lebih senang untuk bermain *gadget* sendiri dibandingkan bermain bersama teman, karena dengan *gadget* remaja dapat mengakses lebih banyak informasi dan mendapat kepuasan lebih dari hiburan yang disajikan. Ketika remaja sedang berkumpul, remaja cenderung sibuk bermain *gadget* dibandingkan melakukan kontak sosial.

Fenomena adiksi *gadget* berpengaruh terhadap penurunan moral dan etika pada siswa. Siswa yang sedang bermain *gadget* biasanya asik dengan

dunianya sendiri dan kurang memperhatikan lingkungan sekitar. Ketika guru lewat terkadang mereka hanya sibuk dengan *gadgetnya* masing-masing dan tidak memedulikan guru. Dampak penggunaan *gadget* terlihat jelas, pelanggaran aturan-aturan sekolah juga kadang terjadi dengan alasan *gadget*. Banyak siswa yang masih melanggar peraturan seperti, bermain *gadget* ketika guru menerangkan di kelas, terlambat masuk sekolah karena malam sebelumnya bermain *gadget* sampai larut malam.

Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan dapat diambil kesimpulan bahwa pada era teknologi ini, *gadget* seperti *smartphone* memberikan efek bagi keterampilan sosial remaja. Hal ini dapat dilihat dari penurunan moral dan etika remaja, lebih asik bermain *gadget* dibandingkan bermain dan bersosialisasi bersama teman, bahkan sampai melanggar aturan-aturan yang ada di lingkungan sekolah. Hal tersebut mengarah ke dampak yang lebih negatif, jika terus dibiarkan dapat memengaruhi keterampilan sosial remaja dan berdampak pada penerimaan sosial di lingkungan tempat tinggalnya.

Era globalisasi membuat teknologi berkembang pesat. Menurut data Badan Pusat Statistik (BPS), Indeks Pembangunan Teknologi Informasi dan Komunikasi (IP-TIK) di Indonesia pada tahun 2016 sebesar 4,34 meningkat 0,46 dibandingkan tahun 2015 sebesar 3,88 (BPS, 2017). Menurut data ini dapat diartikan penggunaan teknologi informasi dan komunikasi di Indonesia mengalami peningkatan dengan kata lain semakin banyak waktu yang dihabiskan dalam mengakses teknologi informasi dan komunikasi. Setiap tahun banyak produk teknologi yang diluncurkan di pasaran salah satunya adalah *gadget*. *Gadget* merupakan perangkat elektronik kecil yang mempunyai fungsi khusus (Widiawati & Sugiman dalam Sapardi, 2018) . Perbedaan *gadget* dengan

teknologi yang lainnya adalah unsur kebaruan berukuran lebih kecil. Sebagai contoh komputer menjadi laptop, *notebook*, *netbook*, sedangkan telepon rumah menjadi telepon selular (*smartphone*).

Leung (dalam Misyaroh, 2016) menyatakan bahwa *mobile phone addict* merupakan perilaku yang mengakibatkan keterikatan terhadap telepon genggam diikuti dengan kurangnya kontrol sehingga memiliki dampak negatif bagi penggunanya. Dikutip dari Liputan6.com (2015), data yang diberikan oleh Asosiasi Penyedia Jasa Internet Indonesia (APJII) pada tahun 2014 penggunaan internet di Indonesia meningkat 34,9% dibandingkan tahun 2013. Peningkatan penggunaan internet di Indonesia didukung perangkat *smartphone*. Tahun 2013 akses internet menggunakan *smartphone* sebesar 65%, setahun berikutnya yaitu tahun 2014 meningkat menjadi 85%. Selain *smartphone* ada beberapa jenis perangkat pendukung lainnya yaitu, 32% mengakses internet via laptop, 13% menggunakan tablet, sementara PC 14% (Maulana, 2015). Hal ini berarti tingkat seseorang dalam mengkonsumsi internet terus bertambah dari tahun ke tahun. Penelitian yang dilakukan di salah satu Universitas Negeri di Semarang juga mendapat hasil bahwa dari 214 responden terdapat 202 responden (94,39%) menggunakan *smartphone* lebih dari empat jam dalam sehari, dan sisanya menggunakan *smartphone* kurang dari empat jam sehari yaitu sebanyak 12 responden (5,6%) (Palupi, Sarjana, & Hidiati, 2018). Hal ini mengungkapkan bahwa remaja lebih banyak menggunakan *smartphone* dibandingkan untuk mengembangkan keterampilan sosial. Aktivitas remaja yang tinggi dengan internet yaitu remaja lebih sering menghabiskan waktu sendirian untuk bermain *gadget* mengakibatkan kurang berkembangnya hubungan berkualitas dengan

orang lain. Jika terus dibiarkan dapat memengaruhi perkembangan sosial di lingkungannya

Gadget dapat digunakan untuk kepentingan pekerjaan, pendidikan sebagai penyedia informasi, sarana hiburan, hingga menghasilkan uang dengan cara berjualan *online*, dsb. Disisi lain *gadget* juga dapat berpengaruh negatif bagi penggunanya, sifatnya yang portabel dan mudah untuk menggunakan aplikasi dan mengakses internet, menjadikan penggunaan *gadget* semakin terikat dengan kehidupan sehari-hari (Subagio & Hidayati, 2017). Misalnya bermain *game online* tanpa mengenal waktu, mengakses media sosial secara berlebihan, bahkan menonton video porno. Pew Research Center (dalam Chasanah & Kilis, 2017) menemukan bahwa pada 1.060 remaja usia 13-17 tahun, hampir 92% dari mereka menggunakan internet setiap harinya. Berbagai manfaat yang diberikan oleh *gadget* membuat penggunanya sulit lepas dari *gadget* yang mengakibatkan adiksi *gadget* terutama dalam penggunaan *smartphone*.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat diketahui bahwa penggunaan *gadget* yang berlebihan atau adiksi *gadget* dapat menjadi faktor yang memengaruhi keterampilan sosial remaja. Adiksi *gadget* yang berlebihan dapat menghambat perkembangan keterampilan sosial sehingga terjadi penurunan interaksi dengan lingkungan (Sidaria, 2018). Dalam permasalahan yang berkaitan dengan adiksi *gadget*, remaja perlu untuk mengatasi adiksinya agar dapat mengembangkan keterampilan sosialnya sehingga mampu melakukan interaksi sosial secara maksimal.

Penelitian dengan tema ini perlu diteliti lebih lanjut untuk mengetahui hubungan yang terjadi antara adiksi *gadget* dengan keterampilan sosial, karena keterampilan sosial menentukan remaja untuk dapat berinteraksi dengan

lingkungannya serta untuk melakukan penyesuaian diri dengan baik sehingga orang dapat diterima dengan baik dilingkungannya. Adanya keterampilan sosial juga menjadikan remaja memiliki lingkungan pergaulan yang baik, mampu bekerja sama, mampu menghargai orang lain, mampu mengendalikan diri, dan dapat berorganisasi dengan baik (Izzati, 2014). Kurangnya keterampilan sosial membuat remaja berperilaku maladaptif dan cenderung antisosial (Silondae, 2013).

Penelitian yang telah dilakukan oleh Adelia Septanti mendapatkan hasil bahwa terdapat hubungan negatif yang signifikan antara adiksi *games online* dengan keterampilan sosial. Semakin tinggi kecanduan *games online* pada remaja maka semakin rendah keterampilan sosial yang dimiliki remaja (Septanti, 2017). Berbeda dengan penelitian yang dilakukan Adelia Septanti, pada penelitian ini keterampilan sosial lebih dilihat dari hubungan dengan adiksi *gadget*. Kajian mengenai adiksi *gadget* akan lebih luas dibandingkan dengan *games online* karena pada *gadget* setiap individu mampu mengakses media sosial, informasi, dan komunikasi.

Berdasarkan fakta-fakta dan referensi yang telah dijelaskan diatas peneliti tertarik untuk mengetahui Apakah Ada Hubungan yang Terjadi antara Adiksi *Gadget* dengan Keterampilan Sosial Remaja?

1.2. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara adiksi *gadget* dengan keterampilan sosial pada remaja.

1.3. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat membantu mengembangkan dan memberikan referensi bagi pengembangan ilmu psikologi khususnya psikologi sosial tentang perilaku adiksi *gadget* dengan keterampilan sosial remaja.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman bagi remaja tentang hubungan antara adiksi *gadget* dengan keterampilan sosial remaja. Jika hipotesis yang diajukan diterima, penelitian ini dapat dijadikan acuan pihak sekolah untuk mengedukasi remaja agar menggunakan *gadget* secara bijak.

