

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Perkembangan di era informasi seperti saat ini punya pengaruh penting di kehidupan peradaban manusia. Mulai dari anak muda hingga orang dewasa, banyak yang menggunakan internet karena mudahnya untuk mendapatkan sumber informasi yang dibutuhkan dengan lebih cepat, praktis dan menghemat biaya. Internet juga sering dipakai untuk komunikasi, koordinasi dan mengisi waktu luang. Menurut *Internet World Stats* data tahun 2018 menunjukkan bahwa pengguna internet dunia telah menembus 55,1 persen dan data terbaru pada bulan Juni 2019 mencapai 58,4 persen atau sekitar 4,5 miliar (*Internet World Stats*, 2019). Adapun perkembangan internet di Indonesia dari tahun 2000-2019 meningkat hingga 7,06 persen dan mendapatkan peringkat ke 5 dari 20 negara pengguna internet tertinggi (*Internet World Stats*, 2019). Sedangkan penelitian dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) (dalam Untari, 2019) pada tahun 2018 sebanyak 91 persen adalah remaja dari 171,17 juta pengguna internet di Indonesia. Hal ini menunjukkan bahwa internet telah menjadi bagian di kehidupan masyarakat.

Adapun Fauziawati (2015) mengatakan bahwa internet memudahkan untuk mengirim pesan, *chatting*, mengambil atau mengirim informasi dan sarana untuk hiburan. Saat ini pemakaian internet di Indonesia masih didominasi oleh remaja dimana fiturnya dapat bermanfaat untuk pemenuhan kebutuhan seperti pembuatan tugas, media sosial, bermain *game* dan mencari informasi yang dibutuhkan.

Namun kenyataannya remaja tidak mampu memfilter hal-hal baik ataupun buruk dari internet tersebut sehingga remaja rentan terkena dampak negatif dari penggunaannya (Sari, Ilyas, & Ildil, 2017). Tingginya pemakaian internet di kalangan remaja ini dapat memberi efek negatif menjadi adiksi atau kecanduan internet.

Adiksi internet menurut Griffiths dapat dikatakan sebagai kecanduan perilaku yang melibatkan penggunaan berlebihan dari aplikasi *online* sehingga memberikan dampak yang merugikan pada kehidupan individu yang terkena adiksi internet (dalam Wita, Khasanah, & Rahayu, 2018).

Beberapa kasus yang muncul terkait fenomena adiksi internet Rosyadi (2019) mengatakan anak usia 13 tahun dari Ohio, Amerika Serikat yang jatuh cinta dengan perangkatnya (untuk berinternet) dirawat karena kecanduan berinternet sehingga menyebabkan gelisah, tertutup, dan menjauh dari teman-temannya bahkan berhenti mengerjakan tugas sekolah, dikarenakan sudah terikat sampai ke titik ia menyingkirkan hal-hal lainnya dan memilih bersantai saja. Di Indonesia juga terjadi beberapa kasus yang menunjukkan adanya adiksi internet yaitu kasus 20 anak di Semarang terindikasi gangguan mental akibat kecanduan *game* yang diunduh melalui gawai. Gangguan mental yang mereka alami meliputi mulai kehilangan fokus berjalan hingga kecenderungan mengurung diri terlalu lama di dalam rumah (Utama, 2019). Selain itu, terungkap bahwa 94% SMAN 2 Ungaran mengakses internet setiap harinya dari 50 responden yang menggunakan internet (Budi, 2016). Survey ini menunjukkan ternyata remaja di jaman sekarang sangat mudah terpengaruh dengan adiksi internet.

Berdasarkan data dari APJII (dalam Eril, 2019) pengguna internet tertinggi di Indonesia berdasarkan tingkat pendidikan salah satunya adalah SMK. Hal ini

dapat dilihat dari salah satu contoh penggunaan internet di SMKN 1 Purwodadi yang memberikan dampak negatif bagi siswa. Dengan adanya gawai, siswa-siswi leluasa mengakses internet. Apalagi jika di sekolah tersedia wifi di area-area tertentu sehingga terkadang tidak terkontrol, ada yang mengakses media sosial, ada pula yang hanya sekedar main *game*. Jika pemakaian itu tidak digunakan dengan baik maka dampaknya akan membuat siswa menjadi kecanduan internet (Mustofa, 2019).

Berdasarkan hasil wawancara pada lima siswa di SMK Kristen Terang Bangsa di Semarang pada saat diwawancara tanggal 13 September 2019 terkait persoalan pemakaian internet. Tiga orang mengatakan internet digunakan untuk bermain game, media sosial, menonton video, *chatting*, mencari barang dan berbelanja *online*, sedangkan dua lainnya menggunakan internet untuk mencari sumber informasi terkait tugas sekolah dan *chatting* dengan teman.

Tiga dari kelima siswa di atas juga mengatakan bahwa mereka tidak dapat lepas dari penggunaan gawai untuk berinternet sehari-hari dalam waktu yang lama, karena mereka menjadikan internet sebagai prioritas. Ketika kehabisan kuota data internet mereka langsung tergesa-gesa membeli kuota walaupun hanya untuk aktivitas yang tidak begitu penting dibandingkan mengerjakan tugas dan akibatnya mengalami penurunan nilai dari sebelumnya. Selain itu, salah satu siswa juga mengaku ada yang membawa gawai saat pelajaran berlangsung yang seharusnya gawai dikumpulkan, namun secara sembunyi-sembunyi mengakses internet (media sosial dan *game*) karena dari pagi sudah menggunakan internet sehingga pada saat gawai mau dikumpulkan dia tidak mau mengumpulkan karena merasa tidak puas ketika menggunakan gawai hanya sebentar saja sehingga tidak maksimal dalam mengerjakan tugas sekolah.

Begitu juga ketika mereka mendapatkan pekerjaan rumah (PR) dari sekolah, saat mereka melepaskan kegiatan berinternet (ingin fokus dan mencoba untuk mengerjakan PR) kenyataannya, ketika ada bunyi notifikasi justru tidak mengerjakan PR dan malah membukanya. Alhasil, pekerjaan rumah (PR) dilupakan dan akhirnya PR tersebut tidak selesai. Adapun juga siswa yang mengatakan bahwa belajar membuatnya jenuh dan capek sehingga dia sering melampiaskan perasaannya lewat berinteraksi di media sosial dan lebih bisa berbicara banyak lewat media sosial dibandingkan ketika bertemu orang.

Selain itu didapatkan wawancara guru STP2K (Satuan Tugas Pelaksana Pembinaan Kesiswaan) pada 17 November 2020 mengatakan bahwa peraturan di sekolah dari SMK ini gawai akan dikumpulkan pada saat jam belajar berlangsung dan tidak diperbolehkan memakai gawai dan berinternet selama jam pelajaran berlangsung kecuali pembelajaran menggunakan internet. Jika guru mengetahui ada siswa yang memakai gawai pada saat pelajaran dan tidak sesuai dengan instruksi guru maka poin anak akan dikurangi dan akan disita gawainya selama satu hingga dua minggu tergantung jenis pelanggarannya. Bahkan, jika pelanggarannya berat maka gawai disita selamanya. Adapun pernyataan dari guru, banyak siswa yang melanggar dan bisa sampai empat hingga lima kali dalam sebulan melanggar aturan, bahkan setelah melanggar masih ada pula yang membawa gawai baru ke sekolah. Ketika gawai disita oleh guru yang terjadi adalah siswa menjadi marah dan mengucapkan kata-kata kasar yang menyebabkan adanya masalah antara siswa dengan guru. Juga ada perasaan gelisah dan murung jika tidak memegang gawai untuk berinternet.

Menurut Kuss, Shorter, Rooij, Griffiths, dan Schoenmakers (2013) orang yang mengalami adiksi internet dapat dilihat dari karakteristik aspek *salience*,

modifikasi suasana hati, gejala penarikan, toleransi, konflik, dan *relapse*. Berdasarkan wawancara diatas dapat dikatakan bahwa siswa SMK menggambarkan adanya adiksi internet.

Menurut Griffiths (2010), aspek *salience* yang dimana penggunaan internet menjadi hal terpenting dalam kehidupan yang mendominasi pikiran, perasaan dan perilakunya. Hal ini juga dialami oleh siswa yang tidak dapat lepas dari penggunaan gawai untuk berinternet sehari-hari dalam waktu yang lama, karena mereka menjadikan internet sebagai prioritas. Saat kehabisan kuota data internet mereka langsung tergesa-gesa membeli kuota walaupun hanya untuk aktivitas yang tidak begitu penting dibandingkan mengerjakan tugas.

Aspek modifikasi suasana hati, dijelaskan oleh Griffiths (2010) dimana subjek melaporkan perasaan subjektif sebagai akibat dari aktivitas tertentu. Mengarah pada pengalaman individu sendiri, yang menjadi hasil dari bermain internet, dan dapat dilihat sebagai strategi *coping*. Aspek ini juga dialami siswa yang mengatakan bahwa belajar membuatnya letih dan jenuh sehingga dia sering melampiaskan perasaannya lewat berinteraksi di media sosial dan lebih bisa berbicara banyak lewat media sosial dibandingkan ketika bertemu orang.

Pada Aspek gejala penarikan, dijelaskan oleh Griffiths (2010) yaitu perasaan tidak menyenangkan diamati ketika tidak melanjutkan atau mengurangi aktivitas berinternet. Aspek ini juga dialami siswa dari hasil wawancara guru yang menyatakan bahwa ketika gawai yang dipakai siswa untuk berinternet itu disita, ada perasaan gelisah dan murung jika tidak memegang gawai untuk berinternet.

Pada aspek toleransi, menurut Griffiths (2010) yaitu meningkatnya aktivitas tertentu yang bertujuan untuk mencapai efek-efek sebelumnya. Begitu pula pada penggunaan internet, waktu penggunaan akan terus meningkat agar memperoleh

efek kesenangan dibanding penggunaan sebelumnya. Aspek ini juga dialami siswa yaitu mengaku membawa gawai saat pelajaran berlangsung yang seharusnya gawai dikumpulkan, namun secara sembunyi-sembunyi mengakses internet (media sosial dan *game*) karena dari pagi sudah menggunakan internet sehingga pada saat gawai mau dikumpulkan dia tidak mau mengumpulkan karena merasa tidak puas ketika menggunakan gawai hanya sebentar saja.

Pada aspek konflik, menurut Griffiths (2010) yaitu adanya konflik antara pecandu dan orang-orang di sekitarnya serta dalam dirinya sendiri dan kegiatan lain yang mereka lakukan akibat terlalu banyak menghabiskan waktu berinternet. Hal ini juga dialami oleh siswa ketika gawai disita oleh guru yang terjadi adalah siswa menjadi marah dan mengucapkan kata-kata kasar yang menyebabkan adanya masalah antara siswa dengan guru.

Pada aspek *relapse*, menurut Griffith yaitu perilaku berinternet akan diulang bahkan setelah menghindari internet dalam waktu yang lama. Aspek ini juga dialami oleh siswa ketika mereka mendapatkan pekerjaan rumah (PR) dari sekolah, saat mereka melepaskan kegiatan berinternet (ingin fokus dan mencoba untuk mengerjakan PR) kenyataannya, ketika ada bunyi notifikasi justru tidak mengerjakan PR dan malah membukanya. Alhasil, pekerjaan rumah (PR) dilupakan.

Menurut Azizah, Andayani, dan Scarvanovi (2019) faktor yang menyebabkan adiksi internet bersifat internal maupun eksternal seperti harga diri, pola asuh orangtua, dan pengalaman traumatis. Salah satu faktor eksternal yang berperan penting dalam perilaku kecanduan internet adalah pola asuh orangtua. Pola asuh orangtua merupakan faktor yang berperan dalam pembentukan kepribadian anak. Remaja yang memiliki hubungan baik dengan orangtuanya akan

memiliki perilaku yang baik dan sedikit perilaku menyimpang.

Pola asuh yang didefinisikan oleh Casmini (dalam Fitriyani, 2015) yaitu bagaimana orangtua memperlakukan anak, mendidik, membimbing dan mendisiplinkan serta melindungi anak dalam mencapai proses kedewasaan, hingga kepada upaya pembentukan norma-norma yang diharapkan oleh masyarakat secara umum. Azizah dkk., (2019) menyatakan bahwa hubungan remaja dan orangtuanya memberikan pengaruh signifikan pada perkembangan remaja melalui keterbukaan, keharmonisan, dan pemecahan konflik yang terjadi.

Baumrind (dalam Santrock, 2012) membagi pola asuh menjadi empat tipe yaitu otoritarian, otoritatif, melalaikan, dan memanjakan. Penelitian ini akan lebih berfokus pada pola asuh otoritarian. Otoritarian merupakan gaya yang bersifat membatasi dan menghukum, di mana orangtua mendesak anak untuk mematuhi dan menghormati usaha dan jerih payah mereka. Orangtua memberikan batasan-batasan dan kendali yang tegas pada anak, juga tidak banyak memberi peluang kepada anak untuk mengemukakan pendapat. Perilaku remaja yang dibesarkan dalam pengasuhan yang otoritarian tentu akan merasakan frustrasi yang dapat memicu munculnya perilaku agresif dikarenakan adanya batasan dan kendali yang penuh oleh orangtua (Dewi & Susilawati, 2016). Menurut Porcar (2017) pengasuhan yang otoritarian melibatkan kontrol ketat terhadap anak-anak, yang tampaknya sangat memengaruhi kecanduan internet.

Penjelasan ini dibuktikan dengan hasil penelitian dari Yaffe dan Seroussi (2019), tentang hubungan pola asuh dengan adiksi internet terhadap 180 remaja di Israeli-Arab menunjukkan bahwa bentuk pola asuh yang otoritarian rentan terhadap adiksi internet pada remaja. Sejalan dengan penelitian sebelumnya, hasil penelitian dari Tabatabaeirad dan Balootbangan (2017), tentang pola asuh dan

adiksi internet terhadap 400 pelajar di Iran menunjukkan bahwa adiksi internet secara signifikan terkait dengan pola asuh otoritarian.

Hal yang membedakan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah belum adanya penelitian sebelumnya yang secara spesifik membahas tentang hubungan antara pola asuh otoritarian dengan adiksi internet. Sebelumnya penelitian oleh Yaffe dan Seroussi (2019) serta Tabatabaeirad dan Balootbangan (2017) hanya membahas tentang hubungan pola asuh dengan adiksi internet, dan belum spesifik membahas tentang hubungan antara pola asuh otoritarian dengan adiksi internet. Hal lain yang membedakan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah penelitian yang menggunakan siswa SMK sebagai subjek penelitian tentang pola asuh otoritarian dengan adiksi internet masih cukup jarang.

Maka dari itu, penting untuk meneliti terkait pola asuh otoritarian dengan adiksi internet. Hal ini bisa menjadikan peringatan untuk orangtua dalam perkembangan anak kedepannya terutama dalam menanggulangi permasalahan adiksi internet pada remaja khususnya siswa SMK. Sehingga dalam penelitian ini tertarik lebih lanjut untuk mengetahui apakah ada hubungan antara Pola Asuh Otoritarian dengan adiksi internet pada siswa SMK.

1.2. Tujuan penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan antara pola asuh otoritarian dengan adiksi internet pada siswa SMK.

1.3. Manfaat penelitian

1. Manfaat Teoritis : Secara teoritis manfaat penelitian ini dapat menjadi masukan dan pengembangan teori bagi disiplin ilmu psikologi, terutama mempelajari di bidang psikologi perkembangan dan psikologi klinis mengenai hubungan antara pola asuh otoritarian dengan adiksi internet pada siswa.

2. Manfaat Praktis : Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan referensi kepada remaja, orang tua, dan pemerhati remaja untuk mengatasi permasalahan terkait pola asuh otoritarian dan adiksi internet pada siswa SMK.

