

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Internet merupakan salah satu media yang sekarang ini diminati oleh banyak remaja. Internet yang semula dirancang untuk menjadi system komunikasi militer telah berkembang menjadi penghubung banyak komputer sekaligus kedalam sebuah jaringan. Elia(2009:285) berpendapat bahwa perkembangan internet saat ini bukan hanya sebagai alat pengirim, pertukaran, dan pengambilan data melainkan juga memenuhi banyak fungsi lain, meliputi kemudahan berbisnis, berkarir, berkomunikasi, menjalankan proses belajar mengajar, menjalin relasi menyiarkan berita, hingga berkampanye. Dapat dipastikan bahwa jumlah pengguna internet ini akan terus bertambah seiring dengan semakin mudahnya koneksi internet. Tersebar nya jaringan, serta juga semakin tersediaya peralatan komputer, handphone, hingga iphone dan *Blackberry*.

Dengan internet, pengguna dapat mengenal dan menjelajahi dunia, walaupun terkadang lebih dikenal dengan dunia maya. Melalui internet pengguna bisa menemukan atau mencari informasi apapun yang dibutuhkan, mulai dari informasi seseorang, perusahaan, pekerjaan, pemerintahan, pendidikan, musik, gambar film, berkomunikasi dengan *video streaming*, bahkan tindak kejahatan pun bisa dilakukan di internet. Pemanfaatan internet saat ini mengalami perkembangan yang sangat pesat. Media internet tidak lagi hanya sekedar menjadi

media berkomunikasi semata, tapi juga sebagai bagian tak terpisahkan dari dunia bisnis, industri, pendidikan dan pergaulan sosial (Nurmandia,dkk:2013:108)

Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) mengungkapkan jumlah pengguna internet pada tahun 2013 mencapai 71,19 juta. Meningkat 13 persen dibanding tahun 2012 yang mencapai 63 Juta pengguna. Dan pada triwulan pertama tahun 2014, kementerian komunikasi dan informatika (Kemkominfo) menyatakan, pengguna internet diindonesmia hingga saat ini telah mencapai 82 juta orang. Dari jumlah pengguna internet tersebut. 80 persen diantaranya adalah remaja berusia 15-19 tahun. (Asmoro:2015:473)

Jejaring internet tidak hanya bersifat menghubungkan, melainkan juga dapat menjadi perangkap bagi penggunanya. Hampir 20% pengguna internet terlibat dengan satu atau lebih masalah pengabaian diri, perilaku mengecek dan mengklik terus-menerus, terisolasi secara sosial dan menghindari orang lain, hilangnya produktifitas, kecanduan seks, dan kegagalan studi (Elia,2009:286)

Nurfajri (dalam Nurmadia, dkk 2012: 109) *internet Addiction* (kecanduan internet) adalah suatu gangguan psikofisiologis yang meliputi tolerance (penggunaan dalam jumlah yang sama akan menimbulkan respon minimal, jumlah harus ditambah agar dapat membangkitkan kesenangan dalam jumlah yang sama), *whithdrawal symptoms* (khususnya menimbulkan kecemasan, dan perubahan *mood*), gangguan afeksi (depresi, sulit menyesuaikan diri), dan

terganggunya kehidupan sosial (menurun atau hilang sama sekali, baik dari segi kualitas maupun kuantitas)

Pengguna yang mengalami kecanduan internet kerap memutuskan komunikasi dengan keluarga dan teman sebaya di dunia nyata. Hal pertama yang dilakukan saat setelah bangun tidur adalah hidupkan komputer dan segera *online*. Banyak yang menyadari, pengguna yang mengabaikan aktifitas sosial dan kegiatan waktu luangnya. Tapi tidak mampu keluar dari jeratan dunia virtual. Pengguna tidak bisa lagi mengendalikan konsumsinya akan internet. (Nurmandia,dkk,2012:109)

Situs social networking diantaranya adalah : *my space, facebook, windows, live Space, Friendster, His, Flickr, Orkut, Multiply, Netlog* dan lain sebagainya. Semenjak situs jejaring sosial banyak diminati oleh semua kalangan, pengguna rela menghabiskan waktu berjam-jam hanya untuk mengunjungi situs tersebut, tanpa mengetahui alasan yang sesungguhnya. *Facebook dan Twitter* juga membuat setiap orang seperti kaum remaja sekarang dan masyarakat cenderung bersifat individual. Secara logika, situs *facebook dan twitter* membuat kita bisa berinteraksi dengan orang lain yang belum kita kenal. (Nurmandia,dkk,2012:109)

MySpace, Friendster, Tribe, Geek, Twitte, Bebo dan juga Mailing List merupakan jejaring sosial. Namun saat ini *Facebook*-lah yang paling populer dengan lebih dari 300 juta penghuni. Dari daftar situs yang paling banyak diakses

didunia. *Facebook* menduduki peringkat kedua setelah *Geogle*, namun diindonesia, *Facebook* di peringkat pertama mengalahkan *Geogle.co.id*. *facebook* yang diperkenalkan oleh si jenius Mark Zuckberg pada tahun 2004 terus bertambah penggunaanya hingga sekitar 5 juta orang perminggu. Elia(2009:290)

Facebook (FB) merupakan situs yang sederhana dan mudah digunakan, dan yang paling penting adalah mempunyai efek mencandu. Efek mencandu itu bisa disebabkan oleh dua hal utama. Pertama, karena kita senang memperoleh teman dan mendapat perhatian dari orang lain. Kedua, akan semakin mudah menjadi kebutuhan besar akan perhatian penghargaan diri, dan pengakuan akan eksistensi dirinya. *Facebook* telah membuat remaja mengalami kecanduan. Hal ini disebabkan oleh dua hal, yaitu pertama, karena senang memperoleh teman dan mendapat perhatian dari orang lain. Kedua, senang menjadi orang yang dikenal dan diakui keberadaannya. Oleh karena itu, akan semakin mudah menjadi pecandu jejaring sosial di internet bila seseorang memiliki kebutuhan besar akan perhatian, penghargaan diri, dan pengakuan akan eksistensi dirinya (Elia, 2009:289). Hurlock (1990:75) menyatakan bahwa remaja berada dalam fase pengembangan hubungan dengan teman sebaya dan juga memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, sehingga semua alasan tersebut mewakili kebutuhan remaja.

Masa remaja adalah masa dimana individu mulai melepaskan diri dari ketergantungan terhadap orang tua dan lebih banyak menghabiskan waktu dengan teman sebaya (Hurlock:1990:75) Tanpa disadari, dengan menggunakan *Facebook*

remaja yang seharusnya belajar bersosialisasi dengan lingkungan di kehidupan nyata justru lebih banyak menghabiskan waktu bersama teman di dunia maya. Komunikasi yang dahulunya dari bertatap muka secara langsung kini mulai mengalami pergeseran menjadi komunikasi melalui dunia maya. Pada tempat-tempat umum tidak jarang dijumpai individu yang sibuk sendiri dengan *handphone* yang dimiliki untuk membuat status atau memberi komentar walaupun individu sedang berjalan bersama dengan teman-temannya

Kecanduan internet dikalangan remaja ditinjau dari berbagai faktor internal dan faktor eksternal. Salah satunya faktor pola asuh permisif adalah hal yang mempengaruhi kecanduan internet pada diri remaja.

Pengasuhan yang permissive ialah suatu gaya pengasuhan dimana orang tua sangat terlibat dalam kehidupan anak-anak mereka tetapi menetapkan sedikit batas atau kendali terhadap mereka. Pengasuhan yang permissive *indulgent* diasosiasikan dengan inkompetensi sosial anak, khususnya kurangnya kendali diri. Orang tua seperti ini membiarkan anak-anak mereka melakukan apa saja yang mereka inginkan, dan akibatnya ialah anak-anak tidak pernah belajar mengendalikan perilaku mereka sendiri dan selalu mengharapkan kemampuan mereka dituruti. Beberapa orang tua dengan sengaja mengasuh anak-anak mereka dengan cara seperti ini karena mereka yakin kombinasi keterlibatan yang hangat dengan sedikit kekangan akan menghasilkan seorang anak yang kreatif, percaya diri (Santrock,1995:258)

Orang tua yang menerapkan pola asuh permisif memberikan kebebasan untuk berpikir atau berusaha, menerima gagasan atau pendapat, membuat anak merasa diterima dan merasa kuat, toleran dan memahami kelemahan anak, cenderung lebih suka memberi yang diminta anak dari pada menerima, dan profil tingkah laku anak dengan pola asuh permisif adalah pandai mencari jalan keluar, dapat bekerja sama, percaya diri dan penuntut dan cenderung tidak sabar (Yusuf 2009 : 182). Permisivitas terlihat pada orang tua yang membiarkan anak berbuat sesuka hati, dengan sedikit kekangan. Hal ini akan menciptakan suatu rumah tangga yang “berpusat pada anak” jika sikap permisif ini tidak berlebihan, ia mendorong anak untuk menjadi cerdas, mandiri dan berpenyesuaian sosial yang baik. Sikap ini juga menumbuhkan rasa percaya diri, kreatifitas dan sikap matang.

Selain dari pola asuh yang permisif faktor lain yang diduga menyebabkan kecanduan internet dikalangan remaja adalah pengaruh pergaulan teman sebaya,

Teman sebaya (*peers*) ialah anak-anak yang tingkat usia dan kematangannya kurang lebih sama. Interaksi teman sebaya yang usianya sama mengisi suatu peran yang unik dalam kebudayaan kita. Hartup (dalam Santrock, 1995:268) teman sebaya adalah agen sosial yang sangat kuat. Menurut Santrock(1995:279) istilah teman sebaya (*peers*) mengacu pada anak-anak yang tingkat usia atau kematangannya kurang lebih sama teman sebaya merupakan suatu sumber informasi dan perbandingan tentang dunia luar keluarga.

Hal ini sejalan dengan meningkatnya minat individu dalam persahabatan serta keikutsertaan dalam kelompok. Kelompok teman sebaya juga menjadi suatu komunitas belajar dimana terjadi pembentukan peran standar sosial yang berhubungan dengan pekerjaan dan prestasi. Teman sebaya merupakan factor terpenting dalam perkembangan perilaku pada remaja, terutama dalam perilaku kecanduan internet dikalangan remaja ini, remaja yang cenderung masih labil menginginkan sesuatu seperti yang dimiliki oleh teman-temannya. Misalnya saja ketika temannya memiliki smarthphone yang lebih canggih tentu individu menginginkan hal yang sama. Begitu juga dengan facebook. Ketika seseorang memiliki facebook akan dianggap keren oleh teman-temannya dan apabila tidak mempunyai facebook akan dianggap Gaptex (gagap teknologi) sehingga menimbulkan sikap minder dari individu yang tidak mempunyai facebook. Factor seperti itulah yang membuat individu cenderung ingin ikut serta dengan perilaku teman-temannya karena agar diakui dalam pergaulan mereka. dan tidak dianggap ketinggalan jaman oleh teman-temannya.

Mapiare(1986:166) mengungkapkan bahwa pengaruh kuat teman sebaya atau sesama remaja merupakan hal penting yang tidak dapat diremehkan dalam masa-masa remaja. Di antara para remaja, terdapat jalinan ikatan perasaan yang sangat kuat. Pada kelompok teman sebaya itu untuk pertama kalinya remaja menerapkan prinsip-prinsip hidup yang lain dibandingkan apa yang ada di rumah mereka masing-masing. Bahkan norma, nilai dan symbol antara kelompok satu dengan kelompok lainnya seringkali berbeda. Mereka (para remaja) memiliki

kewajiban-kewajiban terhadap kelompok, memiliki kode-kode tingkah laku yang mereka tetapkan sendiri dan mereka menghargai dan mematuhi. Ada istilah-istilah khusus yang menciptakan sendiri yang kadang merupakan bahasa rahasia dan tidak boleh diketahui oleh orang dewasa bahkan oleh orang tua mereka sendiri.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul “Kecanduan Internet Dikalangan Remaja Ditinjau Dari Pola Asuh Permisif dan Pergaulan Teman Sebaya.

B. Identifikasi Masalah

Untuk mencapai sasaran seperti yang diharapkan dalam penelitian, maka penulis membuat identifikasi masalah dalam pembahasannya. Kecanduan internet disebabkan oleh banyak faktor, baik yang berasal dari diri individu sendiri maupun yang berasal dari lingkungan. Menurut (Sitat dalam Putri,2013:2) Faktor-faktor tersebut adalah sebagai berikut:

1. Faktor Internal
 - a. Kepribadian
 - b. Control diri
 - c. Minat
 - d. Motif
 - e. Pegetahuan
 - f. Usia

2. Faktor eksternal

a. Lingkungan Keluarga

Menurut Slameto (2010:60) lingkungan keluarga berupa cara orang tua mendidik seperti pola asuh permisif, demokratis dan otoriter.

b. Lingkungan Sosial

1) Teman bergaul

Teman bergaul yang baik akan berpengaruh baik terhadap diri siswa, begitu juga sebaliknya teman bergaul yang tidak baik pasti mempengaruhi yang bersifat buruk juga. (Kurniawan,2010:71)

2) Lingkungan sekolah

Lingkungan sekolah meliputi metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa dan disiplin sekolah (Slameto,2010:64)

3) Lingkungan masyarakat

Masyarakat merupakan tempat pendidikan setelah keluarga dan sekolah, bagaimana keadaan sekitar baik secara langsung maupun tidak langsung akan memberikan pengaruh terhadap kepribadian dan penyesuaian sosial seorang remaja Syamsu (dalam Siu,2013)

C. Batasan Masalah

Mengingat banyaknya faktor yang berpengaruh pada kecanduan internet dikalangan remaja, maka penulis membatasi masalah dalam penelitian ini yaitu ada tidaknya pengaruh factor internal pola asuh permisif dan factor internal pergaulan teman sebaya terhadap kecanduan internet dikalangan remaja.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah ada pengaruh yang signifikan pola asuh permisif terhadap kecanduan internet dikalangan remaja?
2. Apakah ada pengaruh yang signifikan pergaulan dengan teman sebaya terhadap kecanduan internet dikalangan remaja?
3. Apakah ada pengaruh yang signifikan pola asuh permisif dan pergaulan dengan teman sebaya terhadap kecanduan internet dikalangan remaja?

E. Batasan Istilah

1. Secara Konseptual
 - a. Kecanduan adalah gemar sekali atau sudah menjadi kegemaran (Poerwadarminta, 2006:211)
 - b. Internet adalah jaringan komunikasi elektronik yang memperhubungkan jaringan-jaringan computer dan fasilitas-fasilitas computer kelembagaan diseluruh dunia (Poerwadarminta,2006:450)

- c. Remaja adalah mulai dewasa (Poerwadarminta, 2006:964)
- d. Pola adalah pemikiran sesuatu yang diterima seseorang dan dipakai sebagai pedoman sebagaimana diterimanya dari masyarakat sekelilingnya (Poerwadarminta,2006:904)
- e. Asuh adalah menjaga, merawat, dan mendidik (Poerwadarminta, 2006:65)
- f. Permisif adalah suatu bentuk pola asuh orang tua yang dimana didalamnya terdapat aspek-aspek kontrol yang sangat longer terhadap anak. (Hurlock, 1993:125)
- g. Pergaulan adalah hidup bersama-sama bersahabat atau kehidupan bersama dalam masyarakat (Poerwadarminta, 2006:354)
- h. Teman adalah kawan atau sahabat yang bersama-sama bekerja, berbuat, berjalan, lawan bercakap-cakap (Poerwadarminta, 2006:1236)
- i. Teman sebaya merupakan anak anak atau remaja yang memiliki usia atau tingkat kematangan yang kurang lebih sama Santrock (2007;55)

2. Secara Operasional

Dari pengertian secara konseptual seperti yang sudah dijelaskan diatas dapat disimpulkan penegertian secara operasional

- a. Kecanduan internet atau internet *addiction* adalah ketidakmampuan individu untuk mengontrol penggunaan internetnya yang ditandai dengan gejala, sering lupa waktu, berbohong, dan, menutup diri secara sosial.

- b. Pola asuh permisif adalah jenis pola mengasuh anak yang acuh tak acuh terhadap anak. Ditandai model tingkah laku Orang tua memberikan kebebasan penuh, tidak ada bimbingan dan pengarahan dari orang tua, lemahnya control dan perhatian orangtua .
- c. Pergaulan teman sebaya adalah kelompok anak dengan tingkat usia yang hampir sama, yakni pada masa adolesense awal yaitu antara usia 15 sampai 17 tahun yang ditandai adanya saling keterbukaan, komitmen dan kerjasama serta frekuensi hubungan.

F. Alasan Pemilihan Judul

1. Alasan Obyektif

- a. Bahwa pola asuh yang permisif dari orang tua yang cenderung membebaskan perilaku anak membuat anak merasa bebas dan salah satunya menyebabkan anak kecanduan dalam bermain internet.
- b. Bahwa pergaulan teman sebaya juga memberikan pengaruh terhadap remaja dalam penggunaan internet dan akhirnya menyebabkan kecanduan internet dikalangan remaja.
- c. Kecanduan internet dikalangan remaja diduga dipengaruhi oleh pola asuh permisif dan pergaulan dengan teman sebaya.

2. Alasan Subyektif

- a. Penulis tertarik untuk membahas permasalahan pola asuh yang permisif dan permasalahan pergaulan dengan teman sebaya untuk

mengetahui apakah ada pengaruh pola asuh permisif dan pergaulan dengan teman sebaya terhadap kecanduan internet dikalangan remaja.

G. Tujuan penelitian

1. Tujuan Pembahasan.

a. Tujuan Primer

- 1) Menganalisis ada tidaknya pengaruh pola asuh permisif terhadap kecanduan internet pada remaja.
- 2) Menganalisis ada tidaknya pengaruh pergaulan dengan teman sebaya terhadap kecanduan internet pada remaja.
- 3) Menganalisis ada tidaknya pengaruh pola asuh permisif dan pergaulan dengan teman sebaya terhadap kecanduan internet pada remaja.

b. Tujuan Sekunder

Untuk memperoleh gambaran yang lebih jelas tentang kecanduan internet dikalangan remaja ditinjau dari pola asuh permisif dan pergaulan dengan teman sebaya.

2. Tujuan Penulisan

Sebagai persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu (S1) Pendidikan Program Studi Bimbingan dan Konseling di Universitas

Katolik Widya Mandala Madiun, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Program Studi Bimbingan dan Konseling.

H. Manfaat Penelitian

1. Manfaat secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan bagi pengembangan ilmu pendidikan, khususnya masalah yang berkaitan dengan kecanduan internet dikalangan remaja.

2. Manfaat Praktis

a. Guru pembimbing

Memberikan referensi bagi guru pembimbing dalam meningkatkan program atau layanan bimbingan dan konseling untuk mengatasi kecanduan internet dikalangan remaja, sehingga pemberian bantuan akan lebih mudah diberikan dan diterima oleh siswa.

b. Siswa

Memberikan referensi bagi siswa dalam memilih teman sebaya yang lebih positif dan berdampak pada usaha pembentukan serta pengembangan diri yang baik dan benar.

Memberikan gambaran kepada para remaja untuk tidak mudah terpengaruh oleh lingkungan yang kurang baik yang menyebabkan kecanduan internet khususnya lingkungan teman sebaya.

c. Orang tua

Sebagai referensi bagi orang tua untuk meningkatkan disiplin dalam keluarga untuk membatasi pemakaian internet bagi anak-anaknya. dan bisa menerapkan pola asuh yang demokratis, sehingga kecanduan internet pada remaja bisa berkurang