

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Di era globalisasi informasi yang terjadi sekarang ini dimungkinkan oleh penggunaan media elektronik dalam mengirim dan menerima informasi melalui radio, televisi, dan juga melalui jaringan internet (Hamzah, 2010:1). Internet merupakan hasil teknologi komputer dan komunikasi yang kini sedang berkembang dan semakin populer. Karena internet mampu memberikan berbagai fasilitas dan manfaat maka para pengguna komputer berlomba-lomba untuk secepatnya mampu memanfaatkan teknologi tersebut. Tidak dipungkiri bahwa kemunculan dan perkembangan internet membawa dampak dan pengaruh yang begitu besar.

Perkembangan internet di Indonesia dapat dikatakan bergerak sangat cepat tanpa memedulikan keadaan ekonomi Indonesia yang belum juga membaik sampai saat ini (Jusak, 2013:8). Survei yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jaringan Internet Indonesia (APJII) mengungkapkan bahwa Survei yang dilakukan sepanjang 2016 itu menemukan bahwa 132,7 juta orang Indonesia telah terhubung ke internet. Adapun total penduduk Indonesia sendiri sebanyak 256,2 juta orang.

Dalam proses perkembangannya pengguna internet juga berasal dari kalangan remaja. Remaja menghadapi banyak tantangan perkembangan selama periode kehidupan. Salah satu tugas perkembangan mereka yaitu pembentukan identitas yang padu (*unified*). Young, (2011:296) Internet sendiri dapat menciptakan identitas

baru mereka, untuk menunjukkan bagaimana mereka ingin dilihat dan memberikan representasi palsu tentang dirinya. Internet dapat memberikan peluang kepada remaja untuk mencoba berbagai persona yang berbeda untuk menentukan apa yang cocok untuk dirinya dan secara potensial memenuhi kebutuhan-kebutuhan yang tidak terpenuhi. Singkatnya, internet memiliki potensi yang sangat besar untuk meningkatkan peluang pendidikan remaja. Meskipun demikian internet juga memiliki keterbatasan dan mengandung bahaya. (Santrock, 2007:219)

Survey yang dilakukan oleh nasional Korea yang menggunakan laporan diri *Korean internet addiction scale* yang meneliti prevalensi *internet addiction* pada remaja mengungkapkan bahwa ada perbedaan gender dalam persentase remaja yang beresiko tinggi dan remaja yang beresiko. Survey tersebut memperkirakan bahwa 3,3% remaja laki-laki dan 1,1% remaja perempuan termasuk dalam kategori beresiko tinggi dan 13,6% remaja laki-laki dan 10,4% remaja perempuan termasuk kategori beresiko (Young, 2011:374)

Sedangkan survey yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jaringan Internet Indonesia (APJII) pada tahun 2014 menunjukkan bahwa pengguna internet yang berjenis kelamin perempuan lebih banyak lebih banyak pengguna internet yang berjenis kelamin laki-laki dan mayoritas pengguna internet ini tinggal di daerah urban. Sementara hasil penelitian APJII tahun 2014 ini masih menunjukkan fenomena yang sama, bahwa kebanyakan pengguna internet tinggal di wilayah Indonesia bagian barat. Hampir seluruh provinsi di Indonesia memiliki komposisi perbandingan jenis kelamin yang sama. Hanya

tiga provinsi yang menunjukkan komposisi yang tidak seimbang antara pengguna internet laki-laki dan pengguna internet perempuan. Dua dari tiga provinsi ini, yaitu Provinsi kepulauan Riau dan Kalimantan Timur didominasi oleh pengguna internet laki-laki. Ada 77% pengguna internet berjenis kelamin laki-laki di kepulauan Riau dan 67% pengguna internet berjenis kelamin laki-laki di Kalimantan Timur. Sementara pengguna internet di Provinsi DKI Jakarta justru didominasi oleh perempuan yaitu 73%, sementara pengguna internet yang berjenis kelamin laki-laki hanya 23%. Di provinsi Sumatera Selatan sendiri pengguna internet masih didominasi oleh pengguna internet perempuan sebanyak 52% sedangkan pengguna internet laki-laki hanya 48%.

Fenomena lain yang terjadi di Sumatera Selatan di Sumeks.co.id, Sebanyak 40 pelajar dari sejumlah sekolah di Palembang terjaring razia mendadak jajarannya Sat Pol-PP Provinsi Sumsel. Mereka, 20 pelajar SMA, 12 dari SMK, 7 siswa SMP, dan satu SD. Mereka kedatangan asyik bermain games di dua warung internet (warnet). Beberapa pelajar yang dibincangi koran ini mengaku memang selalu menyempatkan diri untuk bermain game di warnet setiap minggunya. Menurut AF, pelajar SMA, saat itu dia izin dari sekolahnya guna mencuci foto untuk keperluan buat ijazah. "Saya sudah, tapi kawan-kawan yang lain belum. Jadi, sambil nunggu mereka, main game PUBG dulu," katanya. Belum sampai setengah jam, tiba-tiba anggota Sat Pol-PP datang merazia warnet itu. AF mengaku tidak merasa bersalah sebab dia keluar dari jam pelajaran sudah seizin gurunya. "Kebetulan saja ada razia. Kalau bolos, kami tidak pernah. Tadi itu, kami sambil menunggu saja. Niat paling

main satu jam,” cetusnya. AF mengaku dirinya memang rutin bermain *game online* PUBG. Alasannya bermain *game*, untuk melepas stres setelah belajar selama sepekan. “Pasti butuh (main games) Kak, untuk hilangkan stres,” akunya. (<https://sumeks.co.id/terciduk-pesta-game-online/>. 14:55.2018/10/29)

Dalam survey yang dilakukan oleh Tirto.id menyebutkan bahwa ada beda perilaku laki-laki dan perempuan dalam menggunakan Internet “Kami mengetahui bahwa responden laki-laki dan perempuan memiliki ketertarikan berbeda dalam hal jenis informasi yang mereka cari. Responden pria tertarik pada informasi yang berkaitan dengan olahraga, teknologi, dan kesehatan. Sementara itu responden wanita mencari informasi mengenai gaya hidup, kesehatan, dan hiburan atau gosip,” ucap Hodiny. Selain perbedaan ketertarikan, pria dan wanita juga memiliki karakteristik berbeda soal bagaimana mereka mengelola data. Bagi laki-laki, sebanyak 42 persen dari mereka menggunakan fitur *data saving* untuk menghemat kuota internet. Sementara kaum wanita, hanya 33 persen yang menggunakannya. Secara sederhana, ini dapat diartikan bahwa laki-laki lebih suka menghemat penggunaan kuota daripada perempuan. (<https://tirto.id/be-da-perilaku-laki-laki-dan-perempuan-dalam-menggunakan-internet-cEWT>. 11:28.2018/09/05)

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti Di SMA Negeri 11 Palembang, SBR salah seorang guru Bidang Konseling (BK) kelas XI, mengatakan bahwa terdapat perilaku siswa bermain Hp saat belajar di kelas, terutama ketika jam pelajaran guru-guru yang dianggap tidak sangar, misal waktu itu ada laporan dari guru PPL ada

siswa yang mendengarkan music melalui *earphone* yang disembunyikan dalam jilbab. Kalau guru yang dianggap sangar mereka tidak berani. SBR juga mengatakan bahwa, terdapat perilaku siswa saat jam kosong, misalnya mereka tidak memanggil guru untuk belajar, karena mereka lebih memilih bermain Hp, *game online* (misalnya game *Mobile Legend*) dan mereka mainnya ramai-ramai.(Wawancara, 2018:15.32)

Beberapa bentuk perilaku seperti yang dikemukakan dalam kutipan wawancara tersebut juga sesuai dengan salah satu kategori *internet addiction* Menurut Young (Mustafa, 2011:1), yaitu *Computer addiction* yaitu seseorang yang terobsesi pada permainan-permainan online (*online games*) seperti misalnya *Doom, Myst, Counter Strike, Ragnarok* dan lain sebagainya. Beberapa perilaku tersebut juga sesuai dengan pendapat Griffiths (Young, 2011:131) mengenai salah satu komponen-komponen kecanduan internet yaitu, *Relapse* (kekambuhan) hal ini terjadi ketika individu kembali bermain internet, saat individu tersebut belum sembuh dari perilaku kecanduannya.

Peneliti juga melakukan wawancara dengan NA yang merupakan salah seorang guru BK kelas X. NA mengatakan ada siswa yang bermain hp saat belajar dikelas hal itu dilakukan mereka pada saat mata pelajaran yang gurunya dianggap tidak sangar oleh siswa, menurut NA kalau siswi biasanya lebih mengarah ke *social media* misal mengupload photo, membalas *Chat* sedangkan siswa asik bermain game (misalnya *Mobile Legend*). Tindakan yang dilakukan oleh pihak SMA Negeri 11 dengan mengambil hp, memberi

peringatan namun hal itu tidak membuat para siswa siswi jera.(Wawancara, 2018:11.28)

Pernyataan yang dikemukakan oleh NA sesuai dengan faktor-faktor yang mempengaruhi *internet addiction* diantaranya (Kuss, 2015:16), Gender mempengaruhi jenis aplikasi yang digunakan dan penyebab individu tersebut mengalami *internet addiction*. Laki-laki tertarik pada hal-hal yang dapat menunjukkan dominasinya dan fantasi online, contohnya *game online*, situs porno, dan perjudian online. Sedangkan perempuan tertarik pada membina hubungan lebih akrab, hubungan romantis, dan lebih suka berkomunikasi dengan menyembunyikan identitasnya, contohnya *chatting*, *eBay* dan berbelanja online.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti, siswi yang berinisial AB mengatakan bahwa ia pernah tidak mengerjakan pekerjaan rumah (PR) karena asik berinternetan, merasa kesal jika internetnya lemot. Hal ini juga senada dengan pernyataan dari salah satu siswa yang berinisial BP, BP mengatakan merasa kesal jika internetnya lemot, merasa waktunya terbuang sia-sia saat berinternetan dan BP merasa sedih jika tidak dapat berinternetan. Perilaku diatas mencerminkan salah satu komponen kecanduan internet yang dikemukakan oleh Griffiths (Young, 2011:131) yaitu *Salience* (kemenonjolan), hal ini terjadi ketika penggunaan internet menjadi aktivitas yang paling penting dalam kehidupan individu, mendominasi pikiran individu (pre-okupasi atau gangguan kognitif), perasaan (merasa sangat butuh), dan tingkah laku (kemunduran dalam perilaku sosial).

Selanjutnya peneliti melakukan wawancara kepada salah satu siswi yang berinisial RDDA mengatakan bahwa

RDDA pernah ditegur oleh orang tuanya karena asik berinternetan, sedih ketika tidak dapat berinternetan alasannya RDDA tidak bisa bermain games serta RDDA merasa bahwa waktunya terbuang sia-sia saat berinternetan. Perilaku diatas menunjukkan salah satu bentuk dari komponen-komponen kecanduan internet yang dikemukakan oleh Griffiths (Young, 2011:131) yaitu *conflict* (konflik) Hal ini mengarah pada konflik yang terjadi antara pengguna internet dengan lingkungan sekitarnya (konflik interpersonal), konflik dalam tugas lainnya (pekerjaan, tugas, kehidupan sosial, hobi) atau konflik yang terjadi dalam dirinya sendiri (konflik intrafisik atau merasa kurangnya kontrol) yang diakibatkan karena terlalu banyak menghabiskan waktu bermain internet.

Menurut Eastin (Young, 2017:285) Remaja menggunakan internet untuk mendapatkan informasi, hiburan dan komunikasi serta untuk melihat pemandangan-pemandangan yang menyenangkan secara estetis, menghabiskan waktu dan mempermudah hidupnya. Masa remaja (*adolescence*) dapat didefinisikan sebagai periode transisi perkembangan antara masa kanak-kanak dengan masa dewasa, yang melibatkan perubahan-perubahan biologis, kognitif, dan sosio-emosional (Santrock, 2007:20).

Faktor yang mempengaruhi kecanduan internet salah satunya gender. Gender adalah suatu konsep kultur, berupaya membuat perbedaan (*distinction*) dalam hal peran, perilaku, mentalitas, dan karakteristik emosional antara laki-laki dan perempuan yang berkembang dalam masyarakat. Secara emosional, bahwa perempuan itu emosional sedangkan laki-laki tidak emosional (Haris, 2016:4). Perbedaan ini tampaknya berawal dari adanya

perbedaan faktor biologis antara perempuan dan laki-laki. Perempuan memang berbeda secara jasmaniah dari laki-laki. Perempuan mengalami haid, dapat mengandung, melahirkan serta menyusui (Elly, 2011:875). Menurut Rebisz (2016:198) ada perbedaan tingkat kecanduan internet yang diselidiki dari gender, tempat tinggal atau kelas. Secara umum, hasil yang diperoleh dalam penelitian kami menunjukkan bahwa tingkat kecanduan internet di kalangan remaja yang diselidiki tidak terlalu tinggi, meskipun dua pertiga dari responden kami menunjukkan tingkat kecanduan rata-rata di atas, pria menjadi lebih sering kecanduan (15,6%) daripada wanita (8,3%).

Deni (2012:11) Lima belas abad yang lalu umat Islam telah diperingatkan oleh Allah agar menghargai waktu dengan sebaik-baiknya. Peringatan itu telah diwahyukan oleh Allah telah terangkum dalam Surah Al-Ashr

وَالْعَصْرَ إِنَّ الْإِنْسَانَ لَفِي خُسْرٍ إِلَّا الَّذِينَ آمَنُوا وَعَمِلُوا الصَّالِحَاتِ وَتَوَّصُوا بِالحَقِّ  
وَتَوَّصُوا بِالصَّبْرِ

Artinya: *Demi masa, Sesungguhnya manusia itu benar-benar berada dalam kerugian, kecuali orang-orang yang beriman dan mengerjakan amal saleh dan nasihat menasihati supaya menaati kebenaran dan nasihat menasihati supaya menepati kesabaran.*

Al-Quran memerintahkan umatnya untuk memanfaatkan waktu semaksimal mungkin, bahkan dituntutnya umat manusia untuk mengisi seluruh waktunya (*ashr*) dengan berbagai amal dengan mempergunakan semua daya yang dimilikinya, Shihab (1996:731).



Shihab (2002:585) pada surah ini Allah bersumpah demi waktu dan dengan menggunakan kata *Ashr* yang menyatakan bahwa demi waktu (masa) dimana manusia mencapai hasil setelah ia memeras tenaganya, sesungguhnya ia merugi, kecuali jika ia beriman dan beramal shaleh. Kerugian tersebut mungkin tidak akan dirasakan pada saat ini, tetapi pasti akan disadari pada waktu ashar kehidupannya menjelang matahari hayatnya tebenam. Ayat diatas telah dijelaskan bahwa pentingnya waktu dan bagaimana seharusnya diisi. Shihab (2002:584). Waktu adalah modal utama manusia, apabila tidak isi dengan kegiatan yang positif ia akan berlalu begitu saja.

Deni (2012:17) Dalam Surah yang lain juga disebutkan beberapa hal yang berkaitan dengan waktu:

وَسَخَّرَ لَكُمُ اللَّيْلَ وَالنَّهَارَ وَالشَّمْسَ وَالْقَمَرَ وَالنُّجُومَ مُسَخَّرَاتٍ بِأَمْرِهِ إِنَّ فِي ذَلِكَ لَآيَاتٍ لِّقَوْمٍ يَعْقِلُونَ

Artinya: *Dan dia menundukkan malam dan siang, matahari dan bulan untukmu. Dan bintang-bintang itu ditundukkan (untukmu) dengan perintah-Nya. Sesungguhnya pada yang demikian itu benar-benar ada tanda-tanda (kekuasaan Allah) bagi kaum yang memahami (nya) (QS.An-Nahl : 12)*

Dalam tafsir al-mishbah (Shihab, 2002:545) ayat diatas menjelaskan "dan di samping aneka anugerah-Nya yang telah diuraikan sebelum ini, masih banyak anugerah-Nya yang lain. Dia juga menundukkan malam sehingga kamu dapat beristirahat dan menundukkan siang sehingga menjadi terang-benderang agar kamu dapat giat bekerja. Bahkan dia juga menundukkan matahari yang dapat kamu

manfaatkan kehangatan dan sinarnya serta bulan agar kamu dapat mengetahui jumlah tahun dan perhitungan dan selanjutnya semua bintang ditundukkan pula dengan perintah-Nya untuk kemaslahatan kamu. Sesungguhnya pada yang demikian itu, yakni penundukkan dan pengaturan itu benar-benar terdapat banyak tanda-tanda kekuasaan dan kasih sayang-Nya bagi kaum yang berakal, yakni yang mau memanfaatkan akal yang dikaruniakan Allah kepada mereka.

Berdasarkan fenomena di atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai variabel *internet addiction* dengan judul " ***Perbedaan Internet Addiction pada Remaja Ditinjau dari Gender Di SMA Negeri 11 Palembang***"

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka didapat rumusan masalah yaitu, "Apakah Ada Perbedaan *Internet Addiction* pada Remaja Ditinjau dari Gender di SMA Negeri 11 Palembang ?"

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui Perbedaan *Internet Addiction* Pada Remaja Ditinjau Dari Gender Di SMA Negeri 11 Palembang.

## **1.4 Manfaat Penelitian**

### **1.4.1 Manfaat Teoritis**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan keilmuan khususnya bagi bidang psikologi

Islam serta diharapkan penelitian ini dapat menjadi sebuah referensi bagi penelitian berikutnya.

#### 1.4.2 Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan gambaran dari Perbedaan *Internet Addiction* Pada Remaja Ditinjau dari Gender di SMA Negeri 11 Palembang

- a. Bagi Peneliti, dengan dilakukannya penelitian ini peneliti dapat menerapkan ilmu-ilmu psikologi yang telah dipelajari dan didapat selama menempuh pendidikan Di Prodi Psikologi Islam, baik teori maupun praktik.
- b. Bagi para siswa, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi atau pemikiran dalam mengembangkan *internet addiction* berdasarkan gender.

### 1.5 Keaslian Penelitian

Berdasarkan hasil tinjauan pustaka oleh peneliti. Penulis menemukan penelitian yang akan diteliti oleh penulis yaitu "perbedaan kecanduan internet ditinjau dari jenis kelamin" didapat kemiripan dengan karya Dhanis Andaryani yang berjudul "*Perbedaan Tingkat Self Control pada Remaja Laki-Laki dan Remaja Perempuan yang Kecanduan Internet*" dengan hasil tidak terdapat perbedaan tingkat *self control* pada remaja laki-laki dan remaja perempuan yang kecanduan internet.

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Wirdatul Anisa tentang "*Hubungan antara Perceived Social Support dan Kecanduan Internet Pada Remaja di Jakarta*". Hasil penelitian menunjukkan tidak ada hubungan yang

signifikan antara *perceived social support* dengan kecanduan internet, Serta penelitian oleh Muthia Anggraeni dengan judul "*hubungan tipe kepribadian introvert dengan kecanduan internet pada siswa kelas x di SMAN 1 banjarmasin*" didapatkan hasil terdapat hubungan yang bermakna antara tipe kepribadian *introvert* dan kecanduan internet pada siswa kelas X di SMAN 1 Banjarmasin.

Dari beberapa penelitian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa sudah ada penelitian tentang kecanduan internet yaitu dalam penelitian Dhanis Andaryani yang berjudul "*Perbedaan Tingkat Self Control pada Remaja Laki-Laki dan Remaja Perempuan yang Kecanduan Internet*" akan tetapi perbedaannya terletak pada variabel bebasnya. Pada penelitian Dhanis Andaryani adalah *Self control*. Sedangkan pada penelitian Wirdatul Anisa, yang berjudul "*Hubungan antara Perceived Social Support dan Kecanduan Internet Pada Remaja di Jakarta*" penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara *Perceived Social Support* dan Kecanduan Internet Pada Remaja di Jakarta. Penelitian Muthia Anggraeni yang berjudul "*hubungan tipe kepribadian introvert dengan kecanduan internet pada siswa kelas x di sman 1 banjarmasin*" yang membedakan dengan penelitian ini terletak pada metode penelitiannya. Sedangkan pada penelitian ini, penulis lebih fokus membahas pada perbedaan *internet addiction* (kecanduan internet) berdasarkan gender, jadi belum ada penelitian yang sama sebelumnya seperti yang penelitian ini serta lokasi dilaksanakannya penelitian ini berbeda dengan penelitian terdahulu. Maka dari itulah salah satu alasan penulis mengangkat judul penelitian ini.