

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar belakang**

Manusia adalah makhluk sosial yang tidak dapat hidup sendiri sehingga perlu berinteraksi dan berkomunikasi dengan orang atau kelompok orang lain baik itu dengan yang lebih tua atau muda darinya, bahkan dengan teman sebayanya (Ansyah *et al.*, 2019). Pentingnya interaksi sosial dalam kehidupan merupakan salah satu kunci dari kehidupan bersosial. Menurut Nasdian (2015), interaksi sosial merupakan intensitas sosial yang mengatur bagaimana manusia berperilaku dan berinteraksi satu sama lain serta menjadi dasar terciptanya hubungan sosial. Syarat utama terjadinya interaksi sosial yaitu adanya kontak sosial dan komunikasi (Bali & Naim, 2020). Interaksi sosial dapat dilihat sebagai proses sosial bagaimana seseorang mengorientasikan dirinya pada orang lain dan bertindak sebagai respon terhadap apa yang dikatakan dan dilakukan orang lain (Fahri & Qusyairi, 2019).

Dilihat dari sudut perkembangan manusia, kebutuhan untuk berinteraksi sosial ini paling menonjol terjadi pada masa remaja. Interaksi sosial sangat dibutuhkan pada masa remaja untuk proses perkembangannya karena usia remaja masih berada dalam tahap penyesuaian diri dengan lingkungannya. Remaja yang tidak memiliki kemampuan untuk berinteraksi sosial atau bahkan tidak dapat berinteraksi akan mempengaruhi perkembangan sosialnya sendiri seperti cara remaja berbicara dengan orang

lain disekitarnya (Lete & Feoh, 2022, Hidayat & Nurhayati, 2019). Tidak jarang disebutkan bahwa individu akan terasa sulit untuk bisa bertahan hidup apabila tidak pernah menjalin interaksi sosial dengan individu lainnya (Sentri *et al.*, 2022).

Pada masa remaja terdapat beberapa tugas perkembangan yang harus dipenuhi. Havighurst dalam Marliani (2016) mengemukakan beberapa tugas perkembangan remaja, salah satunya yaitu mencapai hubungan baru dan yang lebih matang dengan teman sebaya baik pria maupun wanita serta mencapai peran sosial pria dan wanita. Tugas perkembangan pada masa remaja tersebut harus dilewati oleh setiap individu remaja, karena apabila tugas perkembangan ini tidak dilewati dengan baik maka akan menghambat remaja dalam menjalani fase kehidupan selanjutnya yakni fase dewasa (Jannah, 2017). Untuk menjalankan tugas perkembangan pada masa remaja tersebut sangat dibutuhkan kemampuan interaksi sosial pada remaja (Delima & Sari, 2021). Pada usia remaja, pergaulan dan interaksi sosial dengan teman sebaya serta pergaulan antar lawan jenis akan bertambah dibanding masa sebelumnya (Lete & Feoh, 2022).

Interaksi teman sebaya sering terjadi saat remaja berada di lingkungan sekolah. Remaja sering menghabiskan banyak waktu di sekolah, namun tidak semua remaja mampu berinteraksi dengan baik sehingga dapat menimbulkan permasalahan interaksi teman sebaya pada remaja di sekolah, misalnya seperti remaja yang tidak dapat bekerja sama dengan baik dalam kegiatan sekolah dengan teman sebayanya, beberapa remaja tidak diterima dalam

kelompok belajarnya di kelas, malu untuk mengungkapkan pendapatnya dan malu untuk tampil ke depan umum atau kelas karena takut salah dan dicemoohkan oleh teman-temannya, remaja tidak mau membantu teman yang kesulitan memahami materi pembelajaran, masih ada beberapa remaja yang suka menyendiri dengan tidak mau bermain dengan teman sebayanya dan membentuk kelompok kecil dalam interaksinya di kelas (Ansyah *et al.*, 2019)

Interaksi sosial pada remaja ini sangatlah penting karena interaksi sosial ini akan mempengaruhi perkembangan sosial pada remaja. Akan tetapi, interaksi sosial pada remaja saat ini masuk kedalam kategori buruk dan rendah (Hidayat & Nurhayati, 2019). Fenomena yang terjadi pada remaja saat ini seperti tidak menyapa saat bertemu dengan temannya karena memiliki sentiman dengan temannya, menyendiri, acuh tidak peduli dengan keadaan sekeliling, melamun karena tidak ada semangat untuk bermain dengan temannya, tidak memperhatikan guru saat menerangkan karena merasa bosan belajar, melawan guru, mengganggu teman, berkelahi karena adanya perbedaan pendapat dan sebagainya (Gaho *et al.*, 2021).

Hal ini sejalan dengan penelitian Clarisa *et al.*, (2022) dimana pada penelitian tersebut didapatkan hasil 77,8% (140) responden masuk ke dalam kategori interaksi buruk dan 22,2% (40) responden masuk dalam kategori interaksi baik. Pada penelitian Muflih *et al.*, (2017) juga didapatkan interaksi remaja berada dalam kategori kurang baik yaitu 48,3% (100) orang. Pada penelitian Utami & Nurhayati (2019) juga didapatkan bahwa 20,7% responden memiliki interaksi sosial yang buruk. Dampak dari interaksi buruk

dan tidak adanya interaksi sosial pada remaja yaitu tidak terpenuhinya kebutuhan bersosialisasi, merasa kesepian, mudah putus asa, mudah tersinggung, sulit menyesuaikan diri, komunikasi berkurang dan ketertarikan sosial hilang.

Siswa sekolah menengah atas memiliki karakteristik usia antara 15-18 tahun, yang mana usia ini tergolong pada usia remaja. Karakteristik siswa usia remaja menuntut interaksi sosial yang lebih aktif, akan tetapi pada saat ini interaksi sosial pada remaja tergolong pasif, dikarenakan remaja lebih memilih untuk berinteraksi melalui dunia virtual dibandingkan berinteraksi secara langsung (Manurung *et al.*, 2020). Interaksi tidak langsung dapat berdampak negatif pada remaja seperti waktu remaja untuk berkumpul dengan keluarga, teman sebaya serta lingkungan sekitar berkurang dikarenakan remaja lebih nyaman dengan dunia maya, kesulitan menyaring informasi serta lunturnya sopan santun dan tatakrama pada remaja (Syahrah *et al.*, 2020). Kecenderungan menggunakan internet sebagai media interaksi merupakan kondisi yang memprihatinkan dimana ditinjau dari usia sekolah (Putra *et al.*, 2021).

Seiring dengan berkembangnya zaman, perkembangan teknologi juga meningkat pesat (Ayub & Sulaeman, 2022). Teknologi mengalami perkembangan pesat dalam berbagai bidang seperti elektronik, informasi, serta komunikasi (Amelia *et al.*, 2022). Salah satu bukti perkembangan teknologi dalam bidang informasi adalah internet (Ayub & Sulaeman, 2022). Internet adalah sebuah dunia maya jaringan komputer (interkoneksi) yang

terbentuk dari miliaran komputer di dunia (Manurung *et al.*, 2020). Hakikatnya internet diciptakan untuk memudahkan serta meningkatkan kesejahteraan manusia dalam memenuhi kebutuhan akan informasi. Namun seiring dengan perkembangannya zaman, internet menjadi suatu hal yang tidak dapat dipisahkan dalam kehidupan sehari-hari manusia, khususnya di kalangan remaja (Okfiyandi & Arisandy, 2022).

Internet menjadi semakin populer sejak diterbitkannya situs jejaringan sosial seperti *whatsapp*, *facebook*, *instagram*, *twitter*, *tiktok* dan situs media sosial lainnya (Abuk & Iswahydi, 2019). Kemajuan teknologi internet ini memiliki banyak manfaat bagi kalangan siswa remaja seperti memperluas wawasan dan ilmu pengetahuan, sebagai sarana komunikasi (Vitria, 2020), menyelesaikan tugas, mengisi waktu luang, bersosialisasi (Hidayat, 2020), media belajar, media hiburan (Rosiyanti & Muthmainnah, 2018), tempat mencari informasi yang bermanfaat, memperluas jaringan pertemanan, tempat berbagi foto, tempat promosi yang baik dan murah (Nurningtyas & Ayzira, 2021), tempat untuk mendapatkan informasi terkait kegiatan sosial disekolah (Abuk & Iswahydi, 2019).

Disamping banyaknya manfaat internet bagi remaja, internet juga berdampak negatif seperti dalam komunikasi dan interaksi antar remaja yang sudah bergeser menjadi komunikasi dan interaksi antar mesin (Aryani, 2012), membuat lupa waktu, mengurangi konsentrasi, menimbulkan gangguan tidur (Nurningtyas & Ayzira, 2021), berkurangnya intensitas bergaul dan berkumpul serta kurangnya kepedulian terhadap sesama (Ayub & Sulaeman,

2022). Dampak internet paling berbahaya bagi remaja ialah *Internet Addiction Disorder (IAD)*. *Internet Addiction Disorder (IAD)* merupakan gangguan obsesif atau kompulsif seseorang dalam menggunakan teknologi secara berlebihan (Ayub & Sulaeman, 2020). Dalam penelitian Restrepo *et al.*, (2020), kecanduan internet dapat menyebabkan gangguan mental, depresi, gangguan kecemasan khususnya kecemasan sosial pikiran, gangguan kepribadian, skizofrenia, dan gejala psikotik/disosiatif.

Greenfield dalam Young dan Cristiano (2017) menyatakan bahwa pengguna internet yang dikategorikan kecanduan pengguna internet pada umumnya menghabiskan waktu antara 40 jam sampai 80 jam perminggu. Hal ini sejalan dengan penelitian Utami dan Nurhayati (2019), dimana didapatkan bahwa remaja yang memiliki kecanduan terhadap internet (53%) menggunakan internet 6 jam/hari (Utami & Nurhayati, 2019). Sedangkan menurut DSM-V penggunaan internet berlebihan mencapai 30 jam/minggu atau 4 sampai 5 jam/hari (APA, 2013). Saat remaja mengalami kecanduan internet pada remaja maka akan timbul gejala diantaranya *salience*, *mood modification*, *tolerance*, *withdrawal*, *conflict* dan *relapse* dimana hal tersebut dapat berpengaruh terhadap intensitas dan kemampuan remaja dalam berinteraksi dengan sistem sosial (Simarmata & Citra, 2020).

Data pengguna internet dari berbagai benua berdasarkan populasi penduduk menurut survey *Internet World Stats (IWS)* (2023) menunjukkan Asia menduduki posisi pertama pengguna internet di dunia dengan 54,2% dari total 4,3 milyar penduduk, Eropa dengan 13,9% dari 837 juta penduduk,

Afrika dengan 11.2% dari 1,3 milyar penduduk, Amerika Latin 9,9% dari 664 juta penduduk, Amerika Utara 6,5% dari 372 juta penduduk, Timur Tengah 3,8% dari 268 juta penduduk, lalu posisi terakhir diduduki Australia dengan 0,6% dari 43 juta penduduk.

Selain itu, data pengguna internet di Indonesia menurut hasil survei nasional penetrasi pengguna internet yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggaraan Jasa Internet Indonesia (APJII) (2022) menjelaskan bahwa jumlah pengguna internet di Indonesia terus meningkat setiap tahunnya. Data pengguna internet pada periode 2018 berjumlah 64.80 % meningkat ke 73,70% pada periode 2019-2020 dengan 196,7 juta pengguna. Peningkatan terus terjadi pada periode 2021-2022 dimana mencapai 77,02% dengan 210 juta pengguna. Berdasarkan jumlah data tersebut didapatkan bahwa mayoritas pengguna internet di Indonesia berasal dari kelompok remaja berusia 13-18 tahun, yang mana data remaja pengguna internet pada tahun 2018 berjumlah 91%, dan meningkat ke 99,16% pada tahun 2022.

Penggunaan internet yang berlebihan pada remaja ini dipandang sebagai bentuk kecanduan teknologi yang menyentuh sejumlah besar tanggapan perilaku remaja (Manurung, *et al.*, 2022). Kecanduan internet tidak hanya terjadi di Indonesia tetapi di seluruh dunia. Berdasarkan survei meta analisis kecanduan internet tertinggi terjadi di Timur Tengah dengan (10.9%), kemudian Amerika Utara dengan (8,0%) dan Asia dengan (7,1%). Pada remaja Asia khususnya di China tingkat kecanduan internet yaitu 2,2- 9,6%, Jepang 3,1-6,2%, Filipina 4,9-21,1%, dan Hong Kong 3,0-16,4%. Di

Indonesia sendiri penggunaan internet didominasi oleh remaja. Saputra (2016) menyebutkan di Indonesia kecanduan internet pada remaja sebesar 42,4% dan 84,7% menggunakan internet melalui smartphone (Rini & Huriah, 2018).

Menurut survey data Badan Pusat Statistik (BPS) Sumatera Barat (2020) Kota Padang menempati peringkat ketiga pengguna internet terbanyak di Sumatera, dimana peringkat pertama Kota Bukittinggi dan kedua Kota Padang Panjang. Berdasar hasil survey tersebut didapatkan bahwa penggunaan internet di Kota Padang terus meningkat dari tahun ke tahun, pada tahun 2018 didapatkan 56,18% pengguna meningkat ke 60,52% pada tahun 2019 dan terus meningkat pada tahun 2020 dengan persentase 63,61 persen pengguna.

Dilihat dari perkembangan usia, remaja tingkat SMA merupakan remaja yang sedang berada di dalam krisis identitas, remaja cenderung mempunyai rasa keingintahuan yang tinggi (*high curiosity*) sehingga cenderung menjelajahi sesuatu dan selalu ingin mencoba hal-hal baru untuk memperoleh kesenangan pribadinya, salah satunya teknologi (Ali & Ansori, 2019). Oleh karena itu perkembangan internet yang cukup pesat disertai minat yang besar dapat memberikan hasil yang baik maupun buruk pada remaja yang mengakses internet. Hal ini dikarenakan remaja lebih memilih menghabiskan waktunya untuk berselancar di dunia maya sehingga mengurangi waktu untuk berinteraksi sosial dalam arti sebenarnya. Hal inilah



yang menyebabkan peningkatan gangguan interaksi sosial pada remaja (Rachmawati, 2018).

Pada penelitian Gunawan *et al.*, (2021) menyatakan bahwa kecanduan internet dan *gadget* sangat sering ditemukan pada remaja 12-25 tahun dibandingkan kelompok usia lainnya, dimana tingkat kecanduan internet pada remaja didapatkan 73%, dan kecanduan *gadget* 75%. Hasil ini sejalan dengan hasil penelitian Nurlianawati *et al.*, (2020) yang menunjukkan bahwa hampir seluruh siswa remaja di SMA N 8 Bandung (86.7%) mengalami kecanduan internet dan (62.2%) siswa memiliki interaksi sosial yang kurang baik. Pada penelitian Utami & Nurhayati (2019) juga disimpulkan bahwa (53%) remaja mengalami kecanduan internet dan sebagian remaja memiliki Interaksi sosial buruk. Hal ini juga sesuai dengan penelitian yang di lakukan Manurung *et al.*, (2022) yang menunjukkan bahwa ada hubungan antara kecanduan internet dengan interaksi sosial, dimana sebanyak 51 responden dengan presentase (53,7%) memiliki kecanduan internet yang berat.

Penelitian yang dilakukan oleh Anggraeni (2014) menyebutkan bahwa sekolah dengan siswa/i yang banyak berpengaruh pada tingginya daya konsumtif terhadap penggunaan internet disekolah. Berdasarkan data dari Dinas Pendidikan Sumatera Barat (2023), sekolah menengah atas negeri yang ada di Kota Padang berjumlah 17 sekolah. Menurut data Dinas Pendidikan Sumatera Barat SMA Negeri 3 Padang termasuk ke salah satu sekolah menengah atas dengan siswa/i terbanyak di Kota Padang tahun 2023 dengan jumlah siswa/i 1088 orang. SMA Negeri 3 Padang juga termasuk ke sekolah

peringkat 3 sekolah terbaik di Kota Padang yang menjadikan tingginya persaingan antar siswa/i dalam proses pembelajaran.

Hasil studi pendahuluan yang dilakukan peneliti pada tanggal 20 Maret 2023 di SMA Negeri 3 Padang didapatkan bahwa sekolah SMA Negeri 3 Padang merupakan sekolah dengan akses internet yang terbuka. Wawancara yang dilakukan peneliti dengan Tata Usaha didapatkan bahwa siswa diizinkan membawa gadget seperti handphone dan laptop ke sekolah. Peneliti juga melihat langsung bahwa pada jam istirahat banyak siswa yang berkumpul dengan temannya tetapi mereka lebih sibuk dengan *gadget* mereka masing-masing daripada berinteraksi langsung antara satu sama lain.

Wawancara yang dilakukan peneliti kepada 10 orang siswa di SMA Negeri 3 Padang, didapatkan hasil bahwa 6 dari 10 siswa mengatakan malu untuk berinteraksi langsung dengan orang banyak, 7 dari 10 siswa merasa tidak nyaman ketika tampil di depan kelas, 5 dari 10 siswa mengatakan sulit untuk membangun interaksi dengan teman sekelasnya maupun teman sebayanya., 4 dari 10 siswa mengatakan susah tidak percaya diri ketika berinteraksi dengan orang lain, 5 dari 5 siswa mengatakan susah untuk menyesuaikan topik pembicaraan ketika berkomunikasi dengan teman-temannya, 7 dari 10 siswa mengatakan lebih nyaman berinteraksi melalui internet daripada berinteraksi secara langsung.

Dari wawancara juga didapatkan bahwa 6 dari 10 siswa mengatakan bahwa mereka lebih suka menghabiskan waktu istirahat untuk bermain internet daripada berkumpul dengan teman lainnya, 10 siswa mengatakan

merasa bosan apabila tidak menggunakan internet dan juga mereka menghabiskan waktu untuk bermain internet lebih lama dari yang direncanakan. 6 dari 10 siswa mengatakan yang menggunakan internet lebih dari 8 jam/hari, 3 dari 10 siswa menggunakan internet lebih kurang 6 jam/hari, dan 1 dari 10 siswa mengatakan menggunakan internet kurang dari 5 jam/hari, 10 siswa yang diwawancara juga mengatakan bahwa mereka lebih sering mengunjungi situs *game online*, *youtube*, media berbelanja, dan media sosial seperti *instagram*, *whatsapp*, *line*, *facebook* pada saat mengakses internet.

Berdasarkan pemaparan pada latar belakang serta hasil studi pendahuluan yang dilakukan peneliti diatas maka peneliti tertarik untuk meneliti lebih lanjut tentang "Hubungan Kecanduan Internet dengan Interaksi Sosial pada Remaja di SMA Negeri 3 Padang Tahun 2023".

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah apakah terdapat hubungan antara kecanduan internet dengan interaksi sosial pada remaja di SMA Negeri 3 Padang Tahun 2023?

## **C. Tujuan Penelitian**

### **1. Tujuan Umum**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan kecanduan internet terhadap interaksi sosial pada remaja di SMA Negeri 3 Padang tahun 2023.

## 2. Tujuan Khusus

- a. Untuk mengetahui distribusi frekuensi karakteristik remaja di SMA Negeri 3 Padang
- b. Untuk mengetahui distribusi frekuensi kecanduan internet pada remaja di SMA Negeri 3 Padang
- c. Untuk mengetahui distribusi frekuensi interaksi sosial pada remaja di SMA Negeri 3 Padang
- d. Untuk mengetahui hubungan kecanduan internet terhadap interaksi sosial pada remaja di SMA Negeri 3 Padang

## D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

### 1. Bagi Remaja

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi informasi dan masukan bagi remaja dalam rangka perbaikan kualitas dan kuantitas hidup remaja terkait kecanduan internet dengan interaksi sosial.

### 2. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan masukan bagi sekolah dalam meningkatkan upaya preventif dalam menanggulangi penggunaan internet yang berlebihan disekolah yang dapat menyebabkan kecanduan internet pada remaja sehingga berdampak pada interaksi sosial remaja.

### 3. Bagi Instansi Pendidikan Keperawatan

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan bacaan dan informasi tambahan bagi mahasiswa dan institusi pendidikan Fakultas Keperawatan Universitas Andalas dengan tinjauan ilmu keperawatan berupa kecanduan internet dan interaksi sosial remaja. Sehingga dapat menjadi pedoman dalam pemberian asuhan keperawatan dan meningkatkan pengetahuan terkait masalah kesehatan yang ditimbulkan.

#### 4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini dapat menjadi acuan dan data dasar bagi peneliti selanjutnya baik dalam ruang lingkup yang sama maupun dengan variabel atau lokasi penelitian yang berbeda. Dan diharapkan peneliti selanjutnya dapat menambah kekurangan pada penelitian ini.

