

## **BAB V**

### **HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN**

#### **A. Gambaran Umum**

Tempat penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah SMP Negeri 1 Ciawi Kabupaten Bogor. SMPN 1 Ciawi Kabupaten Bogor berlokasi di Jalan Veteran 3 Desa Banjarwangi Kec. Ciawi Kab. Bogor. Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Ciawi di kepalai oleh Ibu Hj. Yunam Fatma Wardani, S.Pd, M.Pd dan telah terakreditasi A. Memiliki 33 kelas yang terdiri dari kelas VII terdapat 11 kelas, kelas VIII terdapat 11 kelas, dan kelas IX terdapat 11 kelas, dengan total siswa/i keseluruhan berjumlah 1.148 siswa yang terdiri dari 511 laki-laki dan 636 perempuan. Sekolah ini memiliki beberapa fasilitas terdiri dari ruang guru, ruang kepala sekolah, ruang BK, ruang kelas, perpustakaan, masjid, kamar mandi, UKS, koperasi siswa, kantin, tiga lapangan, panggung permanen, GOR olahraga, ruang kesenian, ruang OSIS, laboratorium IPA dan laboratorium komputer. Jumlah responden yang diambil berjumlah 90 orang yang sebelumnya telah dilakukan skrinning dari total siswa/i kelas VII dan VIII yang berjumlah 763 orang.

#### **B. Hasil Penelitian**

Hasil penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran perilaku remaja dengan *internet addiction disorder* di SMPN 1 Ciawi Kabupaten Bogor tahun 2020 dengan jumlah remaja sebanyak 181 orang. Jumlah remaja yang diambil peneliti sebanyak 94 orang yang terdiagnosa *internet addiction disorder* menurut kuesioner C (IADQ). Hasil pengumpulan data yang diperoleh kemudian ditabulasi

dan dianalisa dengan cara analisis univariat. Hasil data ditampilkan dalam bentuk diagram yang menjelaskan perilaku pada remaja dengan *internet addiction disorder* di SMPN 1 Ciawi Kabupaten Bogor tahun 2020.

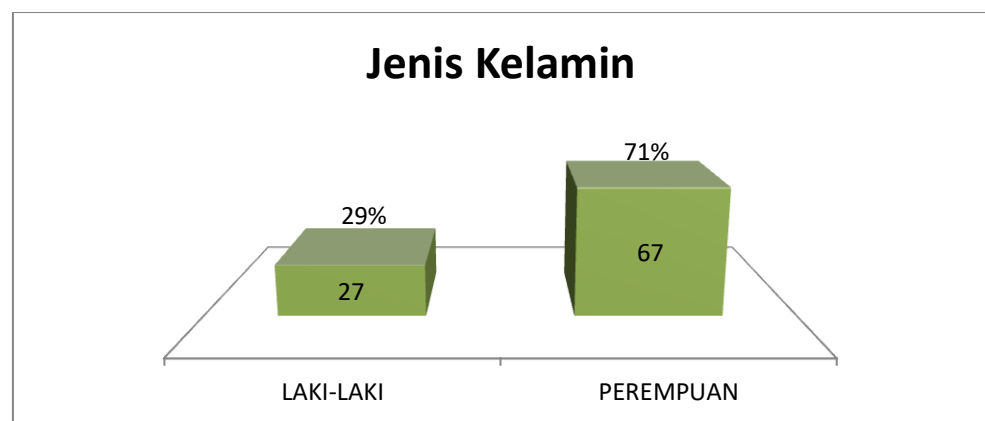
## 1. Karakteristik

### a. Jenis Kelamin

Distribusi Frekuensi Responden Jenis Kelamin di SMPN 1 Ciawi

Kabupaten Bogor

Tahun 2020 (n = 94)



**Diagram 5.1**

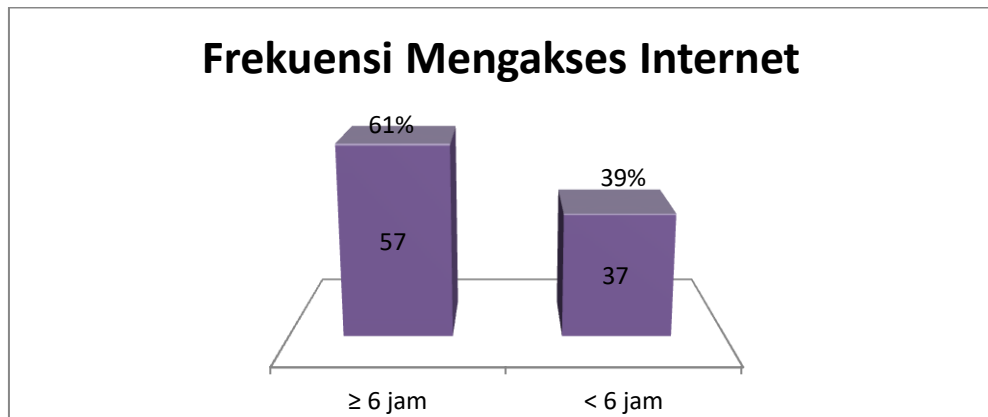
Diagram 5.1 menunjukkan bahwa responden rata-rata berjenis kelamin perempuan yakni 67 orang (71%) dan berjenis kelamin laki-laki yakni sebanyak 27 orang (29%). Hasil dari penelitian ini didominasi oleh responden dengan jenis kelamin perempuan.

### b. Frekuensi Mengakses Internet

Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Frekuensi Mengakses

Internet di SMPN 1 Ciawi Kabupaten Bogor

Tahun 2020 (n = 94)



**Diagram 5.2**

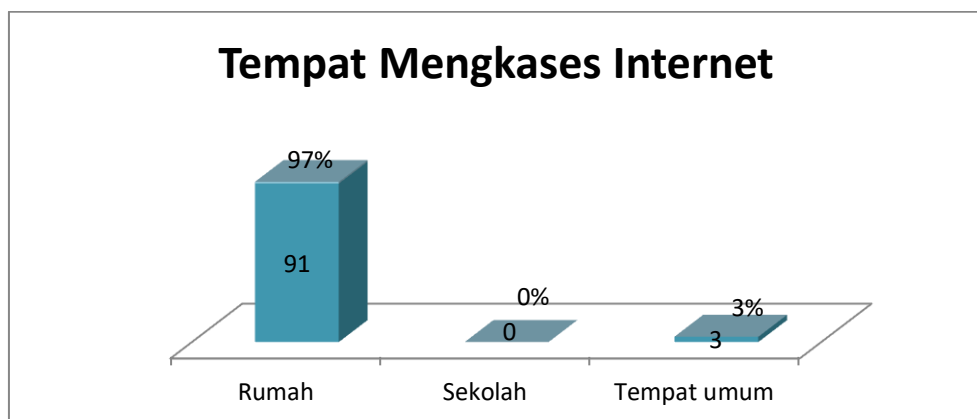
Diagram 5.2 menunjukkan bahwa 57 orang (61%) bermain internet  $\geq$  6 jam dan 37 orang (39%) bermain internet < 6 jam.

c. Lokasi Mengakses Internet

Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Lokasi Mengakses

Internet di SMPN 1 Ciawi Kabupaten Bogor

Tahun 2020 (n = 94)



**Diagram 5.3**

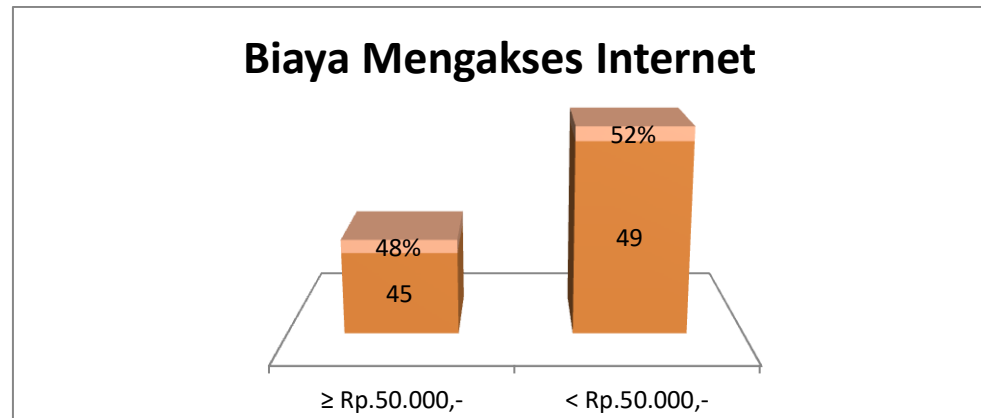
Diagram 5.3 menunjukkan bahwa responden 91 orang (97%) mengakses internet di rumah, dan 3 orang (3%) di tempat umum. Data didominasi dengan mengakses internet di rumah.

d. Biaya Mengakses Internet

Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Biaya mengakses

Internet di SMPN 1 Ciawi Kabupaten Bogor

Tahun 2020 (n = 94)



**Diagram 5.4**

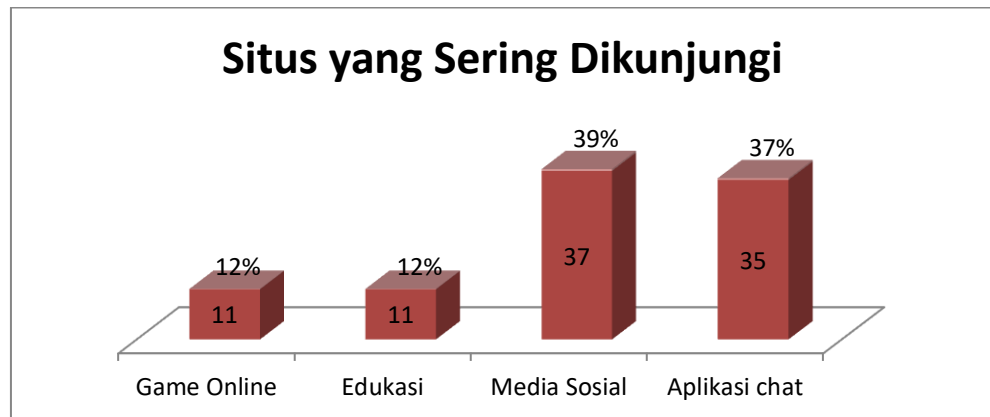
Diagram 5.4 menunjukkan bahwa rata-rata responden sebanyak 49 orang (52%) mengeluarkan biaya < Rp.50.000,- per bulan untuk mengakses internet dan 45 orang (48%) mengeluarkan biaya ≥ Rp.50.000,- per bulan untuk mengakses internet.

e. Situs yang Sering dikunjungi

Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Situs yang Sering

dikunjungi di SMPN 1 Ciawi Kabupaten Bogor

Tahun 2020 (n = 94)



**Diagram 5.5**

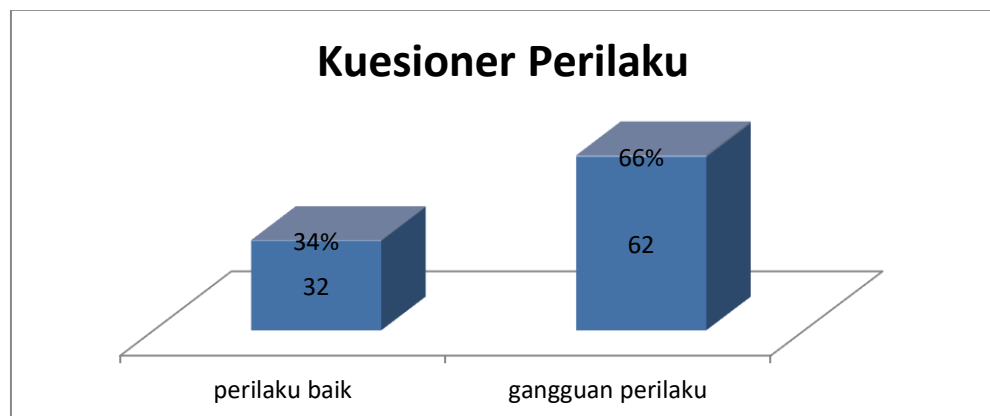
Diagram 5.5 menunjukkan bahwa responden sebanyak 37 orang (39%) lebih banyak mengakses media sosial, 35 orang (37%) lebih banyak mengakses aplikasi chat, 11 orang (12%) lebih banyak mengakses edukasi, dan 11 orang (12%) lebih banyak mengakses *game online*.

## 2. Variabel Penelitian (Perilaku)

Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Perilaku di SMPN 1

Ciawi Kabupaten Bogor

Tahun 2020 (n = 94)



**Diagram 5.6**

Berdasarkan diagram 5.6 menunjukkan bahwa rata-rata responden yakni 62 orang (66%) mengalami gangguan perilaku dan 32 orang (34%) berperilaku baik. Hasil ini didominasi oleh responden yang mengalami gangguan perilaku.

### C. Pembahasan Penelitian

Pada bagian ini akan dibahas hasil penelitian “Gambaran Perilaku Remaja dengan *Internet Addiction Disorder* di SMPN 1 Ciawi Kabupaten Bogor” tentang kesesuaian atau kesenjangan antara konsep teoritik dengan hasil penelitian di lapangan.

#### 1. Karakteristik Remaja dengan *Internet Addiction Disorder*

##### a. Jenis Kelamin

Hasil penelitian pada remaja dengan *internet addiction disorder* di SMPN 1 Ciawi Kabupaten Bogor ini berjumlah 67 perempuan (71%) dan 27 laki-laki (29%). Hal ini sejalan dengan teori yang dikemukakan (Mustafa, 2011) bahwa biasanya orang dengan *internet addiction disorder* menggunakan internet selama 6 jam dalam sehari atau bahkan lebih dari itu. Menurut (Siste et al., 2019), jenis kelamin tidak mempengaruhi kecanduan atau tidaknya remaja. Yang membedakan adalah remaja laki-laki lebih cenderung kecanduan game online, sedangkan remaja perempuan lebih cenderung kecanduan media sosial. Keduanya sama-sama dapat memberikan dampak negatif. Apabila remaja laki-laki lebih senang bermain *game online*, dunia maya lebih menyenangkan daripada dunia nyata. Apabila remaja perempuan mengalami kecanduan media sosial, remaja perempuan sudah mulai mencari perhatian melalui media sosial.

Demi mendapat banyak pujian, remaja bisa saja melakukan hal-hal yang di luar batas kewajaran. Ia juga bisa merasa resah bila tidak membuka media sosial, ingin tahu pendapat orang tentangnya, atau apakah foto dan video yang diunggah mendapat banyak pujian.

Upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi masalah ini yaitu perlunya peran orang tua dengan menggunakan fitur *parental controls* untuk memperhatikan aktivitas *online* anak remaja laki-laki mereka. Orang tua juga harus lebih memperhatikan dengan siapa saja anaknya berkomunikasi secara *online* pada anak remaja perempuan mereka.

#### b. Frekuensi Mengakses Internet

Hasil penelitian pada remaja dengan *internet addiction disorder* di SMPN 1 Ciawi Kabupaten Bogor ini berjumlah 57 remaja (61%) mengakses internet lebih dari sama dengan 6 jam per hari dan 37 remaja (39%) mengakses internet kurang dari 6 jam per hari. Selain itu, menurut teori (S. Young & Nabuco de Abreu, 2017) pengguna *online* yang mengalami ketergantungan pada umumnya menghabiskan waktu antara 40 sampai 80 jam per minggu. Bila dibagi dengan frekuensi bermain dalam satu hari didapatkan lebih dari 8 jam 55 menit per hari.

Faktor frekuensi mengakses internet memiliki potensi yang menyebabkan remaja mengalami *internet addiction disorder*. Kebiasaan mengakses internet yang lama inilah yang dapat membuat remaja merasa nyaman dan terbiasa. Keterbiasaan ini yang nantinya dapat menyebabkan kecanduan internet.

Remaja tidak pernah berhenti lebih cepat ketika mengakses internet karena adanya keinginan mereka yang terus-menerus ingin menggunakan internet

seperti telah membuka media sosial yang satu nanti dibuka lagi ditutup dan dibuka lagi begitu terus-menerus, remaja merasa setengah dari kebutuhannya itu bisa terpenuhi lewat internet dengan kehadiran internet membuat remaja merasa tidak kesepian (Hakim et al., 2017).

Upaya yang dapat dilakukan untuk mengurangi dan mencegah bermain internet terlalu lama bagi remaja yaitu dengan menggunakan aplikasi untuk memantau seberapa konsumtif dalam menggunakan internet seperti aplikasi yang dibuat oleh (Siste et al., 2019) bernama *SDKI score* yang digunakan oleh orang tua remaja untuk mengukur resiko remaja mengalami kecanduan internet. Selain itu, remaja dapat mengukur tingkat adiksi menggunakan aplikasi KDAI (Kuesioner Diagnostik Adiksi Internet) yang dibuat oleh (Siste et al., 2019).

Selanjutnya, remaja dapat mengalihkan keinginan untuk bermain internet dengan melakukan aktivitas lain seperti berolahraga, melakukan pekerjaan rumah, serta berinteraksi dengan teman sebaya di dunia nyata. Apabila remaja tidak dapat mengontrolnya sendiri, remaja dapat diberikan terapi adiksi di Klinik Adiksi RSCM.

### c. Lokasi Mengakses Internet

Hasil penelitian pada remaja dengan *internet addiction disorder* di SMPN 1 Ciawi Kabupaten Bogor ini sebanyak 91 remaja (97%) mengakses internet di rumah dan 3 remaja (3%) mengakses internet di tempat umum. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan (Utami & Nurhayati, 2019) yang mendapatkan hasil bahwa 212 remaja (79,7%) mengakses internet di rumah, 33



remaja (12,4%) mengakses internet di warnet, 14 remaja (5,3%) mengakses internet di sekolah, dan 7 remaja (2,6%) mengakses internet di fasilitas umum.

Faktor lokasi mengakses internet dapat mempengaruhi kecanduan internet bila dikaitkan dengan teori *Escape From Self* oleh (S. Young & Nabuco de Abreu, 2017) yang mengasumsikan bahwa internet mungkin dimaksudkan sebagai pelarin dari kehidupan nyata. Teori ini kemudian dikembangkan oleh Baumeister (1990) dalam (S. Young & Nabuco de Abreu, 2017). Pertama, apabila individu dihadapkan pada kenyataan yang tidak memenuhi harapan mereka yang tinggi seperti kegagalan, kemundura, atau hal mengecewakan lainnya. Kedua, apabila individu dihadapkan dengan afek negatif seperti depresi, kecemasan, dan rasa bersalah. Ketiga, bila individu dihadapkan dengan keadaan yang tidak nyaman dan mencoba lari dari pikiran-pikiran negatif.

Bila remaja merasa nyaman dengan pelarian yang dilakukan dengan bermain internet, remaja mendapatkan ketenangan, rasa aman dan nyaman yang kemudian dapat membuat remaja mengalami *internet addiction disorder*.

Kurangnya perhatian orang tua dan keharmonisan keluarga serta tekanan yang remaja peroleh dari keluarga dapat menyebabkan remaja merasa kesepian dan membutuhkan teman dan perhatian lebih yang bisa remaja dapatkan dari internet.

Upaya yang dapat dilakukan adalah dengan memberikan peran orang tua untuk mengontrol anak remajanya dalam mengakses internet di rumah dengan memberikan pekerjaan rumah, berkomunikasi dengan orang tua, melakukan

aktivitas positif di rumah, dan sebagainya sehingga anak remaja tidak merasa aman dan nyaman saat bermain internet yang menimbulkan kecanduan.

#### d. Biaya Mengakses Internet

Hasil penelitian pada remaja dengan *internet addiction disorder* di SMPN 1 Ciawi Kabupaten Bogor ini sejumlah 43 remaja (54%) mengeluarkan biaya kurang dari Rp. 50.000,- dan 37 remaja (46%) mengeluarkan biaya lebih dari sama dengan Rp. 50.000,-. Berdasarkan survey yang dilakukan (Nurmal, 2018), pengguna *smartphone* di Indonesia bisa dikategorikan sebagai “*heavy user*” internet *mobile* karena per orang rata-rata menghabiskan kuota data lebih dari 5 *gigabite* setiap bulan.

Peneliti menggunakan batasan biaya Rp.50.000,- dikarenakan rata-rata harga kuota sebanyak 5 *gigabite* memiliki harga diatas Rp.50.000,- dan menggunakan biaya Rp. 50.000,- sebagai batasan untuk menentukan seberapa konsumtif remaja yang diteliti.

Rendahnya pengeluaran untuk biaya mengakses internet per bulan bisa dipengaruhi dengan adanya fitur *wifi* dalam rumah yang memberikan remaja kebebasan tanpa terhalang dengan jumlah kuota yang remaja miliki.

Upaya yang dapat dilakukan remaja untuk mengontrol perilaku konsumtif dalam mengeluarkan biaya untuk mengakses internet perbulannya adalah dengan menggunakan internet seoptimal mungkin dan tidak berlebihan dalam menggunakan internet. Hal ini juga dapat mengurangi resiko kecanduan internet bagi remaja.

e. Situs yang Sering dikunjungi

Hasil penelitian pada remaja dengan *internet addiction disorder* di SMPN 1 Ciawi Kabupaten Bogor ini sebanyak 37 remaja (39%) lebih sering mengakses media sosial, 35 remaja (37%) lebih sering aplikasi *chat*, 11 remaja (12%) lebih sering mengakses *game online* dan 11 remaja (12%) lebih sering mengakses situs edukasi. Berdasarkan survey yang dilakukan (Hootsuite, 2019), tiga *website* teratas yang paling sering dikunjungi oleh orang Indonesia adalah *google*, *facebook*, dan *youtube*. *Facebook* merupakan salah satu situs yang masuk ke dalam kategori media sosial.

Faktor situs yang sering dikunjungi dapat mempengaruhi perilaku dan *internet addiction disorder*. Dalam media sosial, individu dapat bertemu dengan orang-orang serta informasi baru. Hal-hal baru tersebut dapat membuat individu melakukan AIETA (yang akan dijelaskan pada pembahasan “perilaku”). Selain itu, individu dapat merasakan rasa aman dan nyaman dan membuat individu ingin terus-menerus mengakses internet sehingga menimbulkan kecanduan.

Remaja yang lebih sering mengakses *game online* dapat merasa kesal bila kalah dalam permainan maupun diganggu saat bermain internet dan dapat menimbulkan gangguan perilaku. Remaja yang lebih sering mengakses edukasi dapat merasakan banyaknya pengaruh baik yang diterima dan menimbulkan perilaku yang baik. Remaja yang lebih sering mengakses media sosial dapat merasa rendah diri bila membandingkan dirinya dengan orang lain dan menaruh ekspektasi tinggi yang kemudian tidak dapat dicapai. Selain itu, luasnya pertemanan dan tidak terbatasnya akses internet dapat membuat remaja

mengadopsi perilaku baru yang ia dapatkan di internet. Remaja yang lebih sering mengakses aplikasi *chat* dapat membuat remaja mengadopsi bahasa-bahasa baru dari teman maya yang ia miliki.

Upaya yang dapat dilakukan remaja adalah dengan mengaktifkan fitur *kods mode* yang secara otomatis akan mematikan internet dan keluar dari situs internet yang sedang dipakai apabila sudah melewati batas pemakaian internet per harinya.

## 2. Perilaku Remaja dengan *Internet Addiction Disorder*

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan diperoleh hasil bahwa dari remaja dengan *internet addiction disorder*, 62 remaja (66%) mengalami gangguan perilaku dan 32 remaja (34%) berperilaku baik. Hal ini sesuai dengan teori yang dikemukakan Rogers (1974) dalam (Notoatmodjo, 2012) tentang proses adopsi perilaku, yakni sebelum seseorang mengadopsi perilaku, terjadi suatu proses yang berurutan yaitu *Awereness, Interest, Evalation, Trial, dan Adoption* (AIETA) yaitu menyadari adanya rangsangan yang datang padanya, tertarik dengan stimulus tersebut, mulai menimbang baik dan tidaknya stimulus tersebut, mencoba perilaku baru, dan mengadopsi stimulus tersebut menjadi perilaku. Adapun model yang dikemukakan oleh David (2001) dan Caplan (2005,2010) yang mengatakan bahwa kognisi dan perilaku terkait internet yang memunculkan hasil-hasil negatif adalah akibat, bukan penyebab, masalah psikososial yang lebih besar (misalnya, depresi, kecemasan sosial, kesepian, defisit keterampilan sosial). Dengan kata lain, perspektif ini mengatakan bahwa masalah psikososial memengaruhi individu untuk mengembangkan kognisi-kognisi maladaptif yang

mengakibatkan regulasi-diri, yang pada akhirnya memunculkan hasil-hasil negatif yang berkaitan dengan penggunaan internet (S. Young & Nabuco de Abreu, 2017).

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan (Maheswari & Dwiutami, 2013) pada penelitiannya yang berjudul “Pola Perilaku Dewasa Muda yang Kecenderungan Kecanduan Situs Jejaring Sosial” dengan jumlah 39 responden. Hampir seluruh responden terganggu dalam aspek *tolerance* atau toleransi. *Tolerance* yakni individu mengalami peningkatan dalam kebutuhan untuk mengakses jejaring sosial. Akibat dorongan terus-menerus untuk menggunakan jejaring sosial, mereka membutuhkan waktu yang lama sampai mereka merasa puas. Akibat perilaku tersebut, individu mengalami berbagai permasalahan. Permasalahan yang dialami umumnya mengabaikan orang terdekatnya. Lalu terjadinya perasaan tidak nyaman seperti gelisah dan perasaan kesal jika tidak dapat mengakses jaringan sosial, lebih mementingkan kegiatan berjejaring sosial daripada melakukan aktivitas lain, dan terganggunya pekerjaan. Selain itu juga dirasakan dampak negatif yang meliputi dampak konsumtif, psikologis, hubungan interpersonal, akademis/pekerjaan, dan personal.

#### **D. Keterbatasan Penelitian**

Dalam proses penelitian ini tidak selalu berjalan dengan lancar seperti yang sudah direncanakan. Peneliti telah berupaya dengan optimal agar mendapatkan hasil yang sesuai. Ada beberapa hal yang menghambat penelitian ini, diantaranya yaitu diberlakukannya sistem *physical and social distancing* yang menyebabkan terganggunya seluruh aktivitas dan menghambat pergerakan peneliti. Selain itu,

sekolah yang akan diteliti dirumahkan sehingga tidak dapat izin dengan pihak sekolah serta bertemu langsung dengan responden dan akhirnya menggunakan *google form*. Responden yang didapatkan juga sangat sedikit, berjumlah 181 responden tidak sesuai dengan yang peneliti rencanakan berjumlah 262 responden. Responden final yang mengalami *internet addiction disorder* juga tidak sesuai yang telah direncanakan sebanyak 90 responden. Responden yang mengalami *internet addiction disorder* sebanyak 94 responden. Pengambilan surat izin meneliti juga terhambat dan baru bisa diajukan setelah peneliti melakukan pengumpulan data.