

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Di saat ini teknologi sedang meningkat pesat yang dimana ini berdampak kepada para seluruh kalangan, yang spesifik pada remaja yang diakibatkan oleh meningkatnya teknologi dan internet. Hasil survei data Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) mengungkapkan, Jawa Barat (Jabar) menjadi provinsi dengan pengguna internet terbesar di Indonesia. pada 2018 kontribusinya mencapai 16% dari total pengguna internet Indonesia yang mencapai 171,17 juta jiwa. Vice President Head of Sales West Java Area, Hendi Gunawan, mengatakan, sebagian besar pengguna internet Jabar senang mengakses media umum (medsos). kondisi itu berkorelasi dengan tingginya konsumsi data pengguna internet Jabar. "Akses masyarakat Jabar terhadap medsos, mirip Facebook, Twitter, Instagram, serta lainnya sangat tinggi," ungkapinya. Apalagi, berdasarkan dia, saat ini penggunaan Instagram di Jabar, khususnya Tasikmalaya sedang booming. Instagram juga kerap dimanfaatkan pelaku bisnis Jabar sebagai etalase bisnis. "Bukan hanya Instagram, akses pengguna internet Jabar terhadap Youtube juga sangat tinggi," ungkapinya pada Peluncuran program Freedom Internet pada Kedai Nyonya rumah, Jalan Naripan, Bandung, Kamis, 3 Oktober 2019. di saat ini pengguna aneka macam teknologi khususnya handphone merupakan remaja. dalam Eryzal Novrialdy (2019) remajaberada di rentang usia 12-18 tahun (Hurlock, 2010).

Wilga Secsio Ratsja Putri, R, dkk (2016) kalangan remaja yang memiliki media umum umumnya memposting ihwal kegiatan pribadinya, curhatannya, serta foto-foto bersama teman. dalam media umum siapapun dapat dengan bebas berkomentar dan menyalurkan pendapatnya tanpa rasa risi. Fifit Fitriansyah (2018) kesamaan remaja menggunakan media sosial akhir-akhir ini sebagai sorotan publik. Bagaimana tidak, aneka macam masalah tindak kejahatan, asusila hingga bully kerap dilakukan antar remaja. Bahkan poly asal mereka yang terperinci-terangan merekam adegan tadi dan mempostingnya pada satu halaman

media umum. Adanya tindakan ini kentara menambah daftar hitam perilaku remaja saat ini. istilah “kids jaman now” kini mulai mencerminkan arah syarat fisik serta mental remaja saat ini. Kiprah kognitif remaja pengguna media umum kentara sebagai galat satu peran dalam membentuk sikap remaja.

Masa remaja ialah masa peralihan berasal anak-anak menuju dewasa (Santrock, 2007). pada masa ini remaja akan sangat mengalami berbagai perubahan pada dirinya, baik itu dari fisik juga psikis, secara individual ataupun pada kiprah sosialnya di famili, sekolah serta masyarakat. Remaja yang tumbuh dan berkembang pada era milenium waktu ini akan bersinggungan dengan banyaknya kecanggihan teknologi yg memudahkan buat memperoleh aneka macam info yang dibutuhkannya (Novrialdy, nirwana, & Ahmad, 2019).

Armaya Jarmi dan Sri Intan Rahayuningsih (2017) masa remaja ialah masa perpindahan berasal masa kanak-kanak ke masa dewasa, ditandai menggunakan kematangan fisik, kognitif, sosial dan emosional yang cepat buat mempersiapkan diri sebagai dewasa awal bagi laki-laki dan wanita dewasa. Batasan pada remaja sulit ditetapkan, tetapi periode ini umumnya digambarkan pertama kali dengan perkembangan ciri seks sekunder pada usia 11 sampai 12 tahun dan hingga berhentinya pertumbuhan di usia 18 hingga 20 tahun (Wong, dkk. 2008, p.585)

Amita Diananda (2018) rentang usia remaja merupakan 10 tahun hingga 21 tahun menurut beberapa ahli. Fase remaja ialah fase peralihan dari fase anak-anak menuju masa dewasa. ciri yang bisa dipandang ialah adanya poly perubahan yang terjadi baik itu perubahan fisik maupun psikis. Perubahan fisik yang dapat ditinjau ialah perubahan pada karakteristik seksual seperti pembesaran butir dada, perkembangan pinggang buat anak wanita sedangkan anak laki-laki tumbuhnya kumis, jenggot serta perubahan bunyi yang semakin dalam. Perubahan mental pun mengalami perkembangan. Jose RL Batubara (2010) adolescent atau remaja merupakan periode kritis peralihan dari anak menjadi dewasa. Pada remaja terjadi perubahan hormonal, fisik, psikologis maupun sosial yang berlangsung secara sekuensial. Pada anak perempuan awitan pubertas terjadi pada usia 8 tahun sedangkan anak laki-laki terjadi pada usia 9 tahun. Faktor genetik, nutrisi, dan faktor lingkungan lainnya dianggap berperan dalam awitan pubertas. Perubahan fisik yang terjadi pada periode pubertas ini juga diikuti oleh maturasi emosi dan

psikis. Secara psikososial, pertumbuhan pada masa remaja (adolescent) dibagi dalam 3 tahap yaitu early, middle, dan late adolescent. Masing-masing tahapan memiliki karakteristik tersendiri.

Armaya Jarmi dan Sri Intan Rahayuningsih (2017) gadget merupakan teknologi terbaru yang diciptakan dengan berbagai aplikasi yang dapat menyajikan berbagai media berita, jejaring sosial bahkan hiburan. Tingginya penggunaan gadget pada kalangan remaja akibat perkembangan teknologi menuntut remaja untuk menggunakan gadget setiap hari. Penggunaan gadget yang tinggi pada malam hari seperti waktu penggunaan, durasi penggunaan, dan aktivitas menggunakan gadget merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi kualitas tidur pada remaja.

Populernya media sosial pada zaman sekarang membuat remaja saat ini secara tidak sadar telah berperilaku berlebihan yang mempengaruhi pemikiran dan pengontrolan diri. Kemudian para remaja yang sudah terlalu sering menggunakan media sosial rela untuk menghabiskan waktu hanya untuk mengakses informasi di dunia internet. Contoh yang lebih spesifik adalah remaja yang selalu membuka media sosial (instagram) yang berlebihan hanya untuk mengikuti kegiatan di dalamnya. Remaja pengguna instagram rela membuka akun media sosial nya setiap saat hanya karena takut akan tertinggal tren masa kini. mulai dari mengikuti kegiatan idolanya sampai, live streaming, bermain game dan sebagainya.

Armaya Jarmi dan Sri Intan Rahayuningsih (2017) masalah remaja dalam hal kurangnya pemenuhan kebutuhan sangatlah penting untuk diperhatikan, namun kenyataannya remaja lebih memilih tidur larut malam dan harus bangun pagi karena kewajiban sebagai pelajar. Padahal seharusnya kebutuhan tidur mereka adalah 8-9 jam/ hari (Wong, dkk, 2008).Remaja sekarang ini mengalami gangguan saat tidur, seperti kurangnya waktu tidur. Hal ini terjadi dikarenakan lebih suka berada di depan layar seperti Handphone, Televisi, dan komputer (Saiful, 2010).

Muhammad Ali Adriansyah,dkk (2017) FoMO didefinisikan sebagai ketakutan akan kehilangan momen berharga individu atau kelompok lain dimana individu tersebut tidak dapat hadir di dalamnya. FoMO ditandai dengan adanya keinginan untuk terus berhubungan dengan apa yang individu lakukan melalui

dunia maya (Przybylski, Murayama, DeHaan, & Gladwell, 2013) Penelitian yang dilakukan oleh Przybylski, Murayama, DeHaan, dan Gladwell (2013) menyebutkan bahwa FoMO menimbulkan perasaan kehilangan, stres, dan merasa jauh jika tidak mengetahui peristiwa penting individu lain.

Menurut Kurniawan Satrio Wicaksono(2019) fear of missing out (FoMO) pada dasarnya merupakan kecemasan sosial, seseorang yang mengalami kecemasan karena akan ketinggalan informasi yang sedang terjadi khususnya pada orang atau kelompok lain lakukan. Fear of missing out ditandai dengan adanya keinginan untuk terus terhubung dengan apa yang orang lain lakukan melalui berbagai media, salah satunya dengan terhubung dengan internet dan media sosial.

Tika Julianingsih (2019) penelitian Weiser (2001 dalam Eijnden dkk, 2008) menyebutkan bahwa tujuan individu menggunakan internet terbagi menjadi dua yaitu yang pertama afeksi terhadap sosial yang ditandai dengan keinginan untuk bertemu dengan orang lain atau orang baru melalui internet, serta yang kedua kemudahan dalam memperoleh informasi dimana ditandai dengan individu yang berkeinginan untuk terus menggunakan internet guna memperoleh informasi.

Maka dari itu *Locus of Control* dan fenomena yang telah terjadi saat ini salah satunya yaitu fear of missing out mampu mempengaruhi seseorang untuk cenderung mengalami ketergantungan akan media sosial. Pelajar yang telah tergantung akan media social akan melihat bahwa perilakunya berdasarkan pada keyakinan yang disebabkan oleh dirinya sendiri atau keyakinan akibat pengaruh orang lain dan takdir. Pelajar yang tergantung dengan media sosial juga akan merasa kehilangan atau ketakutan jika dalam sehari tidak mengakses internet atau media sosial untuk mencari informasi pembaruan terkait kejadian yang telah terjadi.

*Locus of Control* menggambarkan seberapa jauh seseorang memandang hubungan antara perbuatan yang dilakukannya (action) dengan akibat/hasilnya (outcome). Locus of Control diartikan sebagai persepsi seseorang tentang sebab-sebab keberhasilan atau kegagalan dalam melaksanakan pekerjaannya. locus of control adalah bagaimana seorang individu mengartikan sebab dari suatu peristiwa.

Virmozelova Angelova (2016) *Locus of Control* secara signifikan dipengaruhi oleh berbagai variable seperti keluarga, pendidikan dan aktivitas profesional. Sebagian besar pensiunan, orang-orang dengan jabatan tinggi, karyawan dan pekerja ditemukan memiliki *Locus of Control* internal sedangkan pengangguran, wirasuwasta, mahasiswa dan siswa sekolah menengah ditemukan memiliki *Locus of Control* eksternal. Virmozelova Angelova (2016) berbeda dengan Rotter, peneliti lain (Eisner, 1995; Furnham & Steele, 1993) dari arah asosial-psikologis membahas *Locus of Control* melalui teori atribusi. Menurut teori ini, kita mengaitkan karakteristik atau motif tertentu dengan orang lain dan ini membuat kita lebih yakin bahwa kita lebih mengenal pasangan kita. Perbedaan antara kedua kerangka teoritis adalah konseptualisasi *Locus of Control*.

Lynch, Hurford, dan Cole (2002) dua disposisi umum (lokus kendali internal dan eksternal) dibentuk melalui masa kanak-kanak. Mereka dipengaruhi oleh pengalaman belajar dan penilaian kemampuan dari keluarga. Perilaku orang tua sebagai pemberi kehangatan dan kepedulian terhadap anggota keluarga lainnya menentukan *Locus of Control* internal. Menurut Lynch dkk. (2002), anak-anak memupuk *Locus of Control* internal karena ayah mendorong kemandirian mereka. Selain itu, Lynch et al. (2002) menemukan bahwa overprotection orang tua menyebabkan tingginya tingkat *Locus of Control* eksternal.

Alfalia Citra Ayudya dan Amin Wibowo (2018) LOC merupakan salah satu variabel karakteristik kepribadian individu, sehingga LOC diduga berperan dalam mempengaruhi niat menggunakan uang elektronik. LOC didefinisikan sebagai sejauh mana individu percaya bahwa hasil (yaitu, peristiwa yang terjadi dalam hidup mereka) tergantung pada perilaku atau karakteristik pribadi mereka (Rotter, 1966). LOC adalah pengendalian diri seseorang dalam hal bertindak atau tidak bertindak (Trevino, 1986).

Kholilul Kholik (2018) *Locus of Control* sendiri terbagi menjadi dua jenis yaitu *Locus of Control* internal dan eksternal, dengan cara internal percaya bahwa faktor dalam diri memiliki pengaruh yang kuat dalam menentukan proses dan hasil kerja, suka bekerja keras, memiliki Inisiatif tinggi, selalu berusaha mencari pemecahan masalah, selalu berusaha berpikir seefektif mungkin dan memiliki persepsi bahwa usaha harus dilakukan jika ingin berhasil. Sedangkan

sudut pandang eksternal meyakini bahwa faktor eksternal seperti pengaruh orang lain, lingkungan atau tekanan yang menentukan proses dan hasil kerja, ciri-cirinya antara lain kurang inisiatif, mudah menyerah, kurang suka berusaha menganggap faktor eksternal yang mengendalikan, kurang mencari informasi, memiliki harapan bahwa ada sedikit korelasi antara usaha dan kesuksesan, serta lebih mudah dipengaruhi dan bergantung pada arahan orang lain.

Ceacilia Srimindarti, dkk (2015) *Locus of Control* mengacu pada sejauh mana keyakinan individu bahwa ia dapat mengendalikan faktor-faktor yang mempengaruhi dirinya. Individu yang memiliki *Locus of Control* internal yang tinggi percaya bahwa perilaku dan tindakannya, meskipun tidak secara total, mempengaruhi berbagai peristiwa dalam hidupnya. Individu dengan *Locus of Control* eksternal yang tinggi percaya bahwa kesempatan, nasib, atau orang lain merupakan faktor penentu utama atas berbagai hal yang menimpa dirinya (Setiawan dan Ghozali, 2006).

JieunLee, et al (2022) *Locus of Control* internal didefinisikan sebagai sejauh mana orang percaya bahwa hasil adalah fungsi dari perilaku mereka sendiri. Ini berbeda dengan *Locus of Control* eksternal, yang didefinisikan sebagai keyakinan bahwa hasil dapat dikaitkan dengan orang lain (atau faktor eksternal seperti keberuntungan) tetapi bukan perilaku mereka sendiri (Bonafe et al., 2018 ; Rotter, 1990). Saraswati, dkk (2020) *Locus of Control* adalah konsep yang menjelaskan persepsi seseorang tentang siapa yang menentukan nasibnya. *Locus of Control* juga merupakan aspek kepribadian yang dimiliki oleh setiap individu yang menunjukkan keyakinan masing-masing individu tentang sumber penyebab dari peristiwa yang terjadi pada dirinya. *Locus of Control* terbagi menjadi dua yaitu *Locus of Control* internal dan *Locus of Control* eksternal. *Locus of Control* diukur dengan kemampuan, minat, dan usaha. Sedangkan *Locus of Control* eksternal diukur dengan nasib, sosial ekonomi, dan pengaruh orang lain.

Aishah Siddiquah (2019) para peneliti dari psikologi dan pendidikan guru mempelajari dimensi kepribadian ini. Rotter (1966) mengategorikan *Locus of Control* sebagai internal atau eksternal. Mereka yang atribut keluar datang ke usaha mereka sendiri atau faktor internal lainnya, merasakan kontrol pribadi atas

peristiwa kehidupan, dan percaya bahwa tindakan dan perilaku mereka menentukan hasil memiliki lokus kendali internal. Sebaliknya, mereka yang mengaitkan hasil dengan situasi, keberuntungan, atau faktor eksternal lainnya, dan percaya bahwa peluang, nasib, atau orang lain yang berkuasa bertanggung jawab atas peristiwa atau hasil, memiliki lokus kendali eksternal. Internalitas mengacu pada keyakinan bahwa penghargaan berada di bawah kendali seseorang, sedangkan eksternalitas mengacu pada keyakinan bahwa penghargaan ditentukan oleh keberuntungan dan bukan dalam kendali seseorang (Rotter, 1966). Internal percaya pada upaya mereka, secara aktif mencari pengetahuan dan informasi mengenai situasi, mengendalikan perilaku mereka dan juga mempengaruhi orang lain (UKEssays, 2015).

Lauren C. Jackman dkk (2017) *Locus of Control* dicirikan sebagai kemampuan yang dirasakan individu untuk melakukan kontrol atas hasil dari peristiwa kehidupan (Rotter, 1966). Teori ini menyatakan bahwa orang dengan LOC internal (internal) percaya bahwa mereka mengendalikan hasil dalam hidup mereka, sedangkan orang dengan LOC eksternal ("eksternal") percaya bahwa hasil hidup mereka diserahkan kepada kebetulan/takdir (Rotter, 1966). Berdasarkan latar belakang diatas maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul "Gambaran *Locus of Control* Terhadap Remaja Kabupaten Tasikmalaya."

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka yang menjadi pokok masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Bagaimana gambaran umum *Locus of Control* pada siswa SMP NEGERI 1 SUKARAJA?
- b. Bagaimana gambaran umum *Locus of Control* berdasarkan aspek dan indikator pada siswa SMP NEGERI 1 SUKARAJA
- c. Bagaimana layanan Bimbingan dan Konseling terhadap *Locus of Control* pada remaja SMP NEGERI 1 SUKARAJA?

### 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang diatas, maka yang menjadi tujuan penelitiandalam penelitian iniadalah sebagai berikut :

- a. Mengetahui gambaran umum *Locus of Control* pada siswa SMP NEGERI 1 SUKARAJA?
- b. Mengetahui gambaran umum *Locus of Control* berdasarkan aspek dan indikatorpada siswa SMP NEGERI 1 SUKARAJA
- c. Mengetahui layanan Bimbingan dan Konseling terhadap *Locus of Control* pada remaja SMP NEGERI 1 SUKARAJA?

### 1.4 Manfaat Penelitian

Dengan menerapkan penelitian ini diharapkan memberikan beragai manfaat sebagai berikut :

- a. Manfaat Teoritis  
Memberikan sumbangan ilmu dan dapat menjadi bahan bacaan untuk menambah wawasan, pengetahuan dan pengalaman bagi para mahasiswa BK dan praktisi BK lainnya.
- b. Manfaat Praktis  
Memberikan informasi tentang pentingnya *Locus of Control* terhadap kendali diri para siswa.
- c. Memberikan gambaran umum tingkat *Locus of Control* eksternal dan internalpada siswa.