

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Beberapa tahun terakhir teknologi informasi dan komunikasi berkembang sangat pesat, sehingga internet menjadi alat komunikasi utama yang sangat diminati oleh masyarakat saat ini. Hal inilah yang melatar belakangi perubahan teknologi komunikasi dari konvensional menjadi modern dan serba digital. Perkembangan penggunaan media internet sebagai sarana komunikasi ini pun menjadi semakin pesat setelah internet mulai dapat diakses melalui telepon seluler dan bahkan kemudian muncul istilah telepon cerdas (*Smartphone*). Hadirnya *Smartphone* dilengkapi dengan fasilitas yang disediakan dalam berkomunikasi semakin beraneka macam mulai dari chatting, email, sms, mms, browsing serta fasilitas media sosial (Setiadi, 2016).

Dalam kehidupan sehari-hari sebagai makhluk sosial tidak terlepas dari berinteraksi dan berkomunikasi dengan manusia lainnya. Hal ini menuntut teknologi terus berupaya menciptakan komunikasi dan interaksi yang cepat dan mudah. Kehadiran teknologi khususnya internet membawa banyak dampak perubahan bagi kehidupan manusia saat ini, salah satunya dengan adanya media sosial (Soekanto, 2007). Media sosial adalah media online (*Daring*) yang dimanfaatkan sebagai sarana pergaulan sosial secara online di internet. Di media sosial para penggunanya saling berkomunikasi berinteraksi berbagi dan berbagai kegiatan lainnya. Adapun jenis media sosial yang ada saat ini adalah YouTube, Facebook, Twitter, Instagram, WhatsApp, dan media sosial lainnya. Saat ini teknologi internet dan *mobile phone* makin maju maka media sosial pun ikut tumbuh dengan pesat ini untuk mengakses Facebook atau Twitter misalnya, bisa dilakukan dimana saja dan kapan saja hanya dengan menggunakan sebuah *mobile phone* (Intan, 2017). Demikian cepatnya orang bisa mengakses media sosial mengakibatkan terjadinya fenomena besar terhadap arus informasi tidak hanya di negara-negara maju, tetapi juga di Indonesia karena kecepatannya media sosial juga mulai tampak menggantikan peranan media massa konvensional dalam menyebarkan berita-berita. Media sosial sebagai media

komunikasi alternatif bagi masyarakat untuk mempersingkat jarak dan waktu mulai digemari dari kalangan anak-anak hingga orang dewasa. Tidak dapat dipungkiri, bahwa keberadaan media sosial tidak bisa terlepas dari kehidupan saat ini.

Hasil riset *we are social hootsuite* (2017) sebagaimana dilansir linkedlinn mengungkap jika masyarakat Indonesia menempati urutan keempat terbesar di dunia pengguna media sosial setelah warga Amerika Serikat, India dan Brazil. Di Indonesia 20,4% penggunaannya adalah wanita dan 24,2% pengguna adalah pria. Sisa penggunaannya adalah warga masyarakat lainnya. dari 20,4% wanita pengguna sebesar 65% nya adalah ibu-ibu rumah tangga sementara pengguna pria sebesar 65% nya adalah pemuda.

Berdasarkan survei tentang Penetrasi dan Perilaku Pengguna Internet di Indonesia pada tahun 2017 yang dilakukan oleh Asosiasi Penyedia Layanan Internet Indonesia (APJII) menyatakan bahwa 143,26 juta (54,68%) dari 262 juta orang Indonesia adalah pengguna internet. Kemudian ada 87,13% pengguna internet mengakses media sosial sebagai tujuan utama menggunakan internet (APJII, 2017). Penggunaan internet yang didominasi oleh media sosial menunjukkan bahwa masyarakat semakin melek terhadap media sosial (Harahap dan Adeni, 2020). Penggunaan media sosial di Indonesia pada bulan Januari 2022 sebanyak 191.4 juta atau setara dengan 68,9% dari total populasi, meningkat sebanyak 12,6% dari tahun 2021 yang berjumlah 170 juta pengguna media sosial (Hootsuite, 2022).

Menurut Fardiaz (2023), Dari hasil wawancara di SMKN se-Kota Tasikmalaya, ada guru yang menyebutkan dampak negatif dari adiksi media sosial banyak siswa yang kurang perhatian dan tanggung jawab terhadap tugas yang guru berikan kepada mereka. Maka dari itu remaja saat ini kurang bijak dalam menggunakan akses media sosial, banyak anak yang mengabaikan kegiatan yang seharusnya mereka lakukan. Kebanyakan dari remaja beranggapan bahwa semakin aktif dirinya di media sosial, maka mereka akan semakin dianggap keren dan gaul. Sedangkan, remaja yang tidak memiliki media sosial biasanya dianggap kurang gaul atau ketinggalan jaman (Suryani & Suwarti, 2014). Padahal remaja sebagai salah satu pengguna media sosial masih

belum mampu memilah aktivitas yang bermanfaat. Mereka juga cenderung mudah terpengaruh terhadap kehidupan sosial yang ada di media sosial, tanpa memikirkan dampak positif dan negatif yang ditimbulkan dari aktivitasnya (Ekasari & Dharmawan, 2012). Penggunaan media sosial membawa dampak positif yaitu memberikan banyak kemudahan bagi remaja, seperti sebagai media sosialisasi dan komunikasi dengan teman, keluarga ataupun guru, media diskusi terkait tugas di sekolah dengan teman dan mendapatkan informasi terkait kesehatan secara online (O’Keeffe *et al.*, 2011). Sedangkan menurut Oetomo (2007) media sosial memfasilitas remaja untuk dapat belajar berbisnis dalam mencari uang melalui e-commerce.

Media sosial memang memberikan banyak dampak positif bagi remaja tetapi juga memberikan dampak negatif bagi kehidupan remaja. Hal ini dikarenakan remaja tidak mampu dalam mengontrol penggunaan media sosial (Daviz, 2001). Jika remaja tidak mampu dalam mengontrol maka waktu dalam penggunaan akan meningkat dan dapat menyebabkan kecanduan terhadap media sosial (Thakkar, 2006). Remaja yang mengalami kecanduan akan menjadi sangat tergantung terhadap media sosial sehingga mereka rela menghabiskan waktu yang lama hanya untuk mencapai kepuasan (Fuziawati, 2015). Dimana ketergantungan terhadap media sosial tersebut dapat mengakibatkan dampak negatif yang akan dialami remaja. Media sosial membuat remaja menjadi Acuh dengan tanggung jawabnya sebagai pelajar yang berdampak pada keterlambatan dalam pengumpulan tugas-tugas sekolah, waktu belajar berkurang dan prestasi di sekolah Mengalami penurunan yang drastis dikarenakan remaja sibuk menghabiskan waktunya untuk mengakses media sosial (Mim, Islam & Paul 2018). Dodes (Wulandari, 2015) menyatakan kecanduan terdiri dari *physical addiction*, yaitu kecanduan yang berhubungan dengan alkohol atau kokain, dan *nonphysical addiction*, yaitu kecanduan yang tidak melibatkan alkohol maupun kokain, dengan demikian dapat dikatakan kecanduan game online termasuk dalam *non-physical addiction*.

Dampak positif dari efek teknologi bisa menjadi nilai lebih yaitu mampu mempelajari komputer lebih baik dengan bahasa Inggris dan bahasa internet, meningkatkan konsentrasi dan strategi. Hal tersebut diharapkan dapat lebih

menonjol jika diterapkan dalam perilakunya. Penguasaan komputer saat ini sangat diperlukan guna peningkatan daya imajinasi dan kreasi dalam pembangunan. Hampir semua bidang keilmuan menggunakan perangkat komputer sebagai sarana penunjang utama dalam menjalankan kegiatannya (Syahrani, 2015). Namun disisi lain dampak negatif dari efek penggunaan teknologi yang berlebihan akan mengakibatkan kerugian bagi pengguna teknologi itu sendiri terutama dalam penggunaan internet, akses dalam mencari sesuatu di dalam dunia maya akan tidak terkendali karena sifatnya yang tanpa batas sehingga keadaan terburuknya pengguna akan terjerumus ke hal-hal yang bersifat negatif seperti kurangnya sosialisasi terhadap lingkungan, melupakan kehidupan sebenarnya, membuat ketagihan, lupa waktu, mempengaruhi pola pikir dan sebagainya. Sehingga dalam hal ini seseorang akan sangat merasa bergantung pada teknologi salah satunya adiksi media sosial. Dampak negatif dari adiksi media sosial pada diri individu adalah kurangnya bersosialisasi dengan lingkungan sekitar sehingga menjadi pribadi yang individual, dan emosi yang cepat berubah dan terkadang mudah marah, membantah perkataan orang tua dan bahkan menipu orang tua, kesulitan menyeimbangkan antara kegiatan online dan akademik, kurangnya pengetahuan dan konsentrasi ketika belajar sehingga Mengalami penurunan nilai akademik dan prestasi belajarnya (Lestari *et al.*, 2020).

Hingga saat ini adiksi media sosial tidak diklasifikasikan sebagai gangguan dalam DSM-5, adiksi media sosial ini bukanlah gangguan mental yang sah akan tetapi pada saat ini banyak penelitian dalam beberapa tahun terakhir telah melakukan penelitian dan pengembangan lebih lanjut dan menghubungkan adiksi media sosial dengan perilaku penggunaan gadget untuk berbagai kesulitan mengontrol diri, emosional, sosial dan akademis dikalangan remaja (Hawk, 2019). Beberapa ciri remaja yang mengalami adiksi media sosial adalah penggunaan yang berlebihan, kegelisahan ketika tidak dapat mengakses media sosial dan meningkatnya toleransi terhadap penggunaan media sosial (Rosyidah, 2015). Penggunaan media sosial adiksi akan terlihat seperti gangguan penggunaan zat lainnya dan mungkin termasuk modifikasi suasana hati keterlibatan di media sosial berpengaruh pada perubahan yang menguntungkan

dalam keadaan emosional toleransi, gejala penarikan diri yaitu mengalami gejala fisik dan emosional yang tidak menyenangkan ketika penggunaan media sosial dibatasi atau dihentikan, konflik yaitu masalah antarpribadi terjadi karena penggunaan media sosial dan problem mengarah pada masalah yang diakibatkan oleh media sosial yang berlebih karena tidak dapat mengontrol diri (Eijnden, 2016). Hal lain yang dapat dilihat perilaku berlebihan dalam penggunaan media sosial menurut Gross (2004), akan memberikan dampak negatif pada remaja seperti, gangguan psikologis dan fisik (kualitas waktu tidur yang rendah, kelelahan, daya tahan tubuh yang rendah), mengasingkan diri dari kehidupan sosial, dan kurangnya hubungan sosial dalam kehidupan nyata. Masalah lain yang muncul yaitu masalah dengan keluarga (melalaikan rutinitas sehari-hari dan menambah konflik didalam keluarga), lalu munculnya masalah akademis (turunnya nilai pelajaran, tidak masuk kelas, menolak kebiasaan belajar) serta masalah lainnya seperti *cyberbullying*, seksual predator dan terekspos dengan hal-hal yang bersifat pornografi.

Cabral (2011) melakukan penelitian dari 313 pengguna media sosial (kebanyakan berusia 16-30 tahun). Lebih dari 98% sampel menggunakan facebook dan 34% menggunakan twitter. Dua pertiga sampel (64%) menghabiskan antara 30 dan 90 menit di media sosial sehari (dengan 10% menghabiskan lebih dari 2 jam sehari). Lebih dari setengah peserta (59%) mengaku merasa kecanduan media sosial. Temuan lain yang berkaitan dengan indikator potensi gejala kecanduan menunjukkan bahwa 39% menghabiskan lebih banyak waktu di media sosial daripada yang dimaksudkan (yaitu, toleransi); 80% sering/sangat sering memeriksa situs media sosial (yaitu, arti-penting); 23% mengaku kadang-kadang merasa stres, terputus, atau paranoid ketika tidak dapat mengakses situs media sosial (yaitu, penarikan); dan 17% sering mencoba mengurangi jumlah penggunaan media sosial tetapi gagal (yaitu, kambuh).

Platform media sosial yang banyak digunakan oleh remaja Indonesia yaitu WhatsApp sebanyak 87,7%, Instagram 84,8%, Facebook 85,5%, dan yang paling pesat naik yaitu TikTok sebanyak 63,1% dari tahun sebelumnya yang hanya 38,7% (Hootsuite, 2022). Dengan banyaknya platform media sosial dan

akses yang mudah untuk menggunakan internet dapat memunculkan potensi adiksi media sosial yaitu penggunaan media sosial yang tidak rasional dan berlebihan sehingga mengganggu aspek kehidupan sehari-harinya (Griffith 2012; Hou 2019). Menurut Putri (2016) para remaja beranggapan bahwa semakin sering dan aktif dirinya di media sosial maka akan semakin dianggap keren dan gaul, sedangkan remaja yang tidak mempunyai media sosial biasanya dianggap tidak gaul atau ketinggalan jaman, sehingga media sosial sudah menjadi candu yang membuat para remaja tidak bisa lepas tanpa membuka media sosial. Sejalan dengan itu menurut (Fauziawati, 2015) Remaja yang mengalami adiksi atau akan sangat bergantung pada media sosial sehingga mereka dapat menghabiskan waktunya hanya untuk mencapai kepuasan.

Menurut Fronika (2017) Bagi masyarakat Indonesia khususnya dikalangan remaja, media sosial seakan sudah menjadi candu, tiada hari yang dilalui tanpa membuka media sosial, bahkan hampir 24 jam mereka tidak lepas dari *smartphone*. Media sosial yang paling sering digunakan oleh remaja antara lain: Facebook, Line, *Whatsapp*, *Twitter*, *Path*, *Youtube*, *Messenger*. Masing-masing media sosial tersebut memiliki keunggulan tersendiri dalam menarik pengguna media sosial tersebut memiliki. Media sosial memang menawarkan banyak kemudahan yang dapat membuat para remaja nyaman berlama-lama berselancar didunia maya. Media sosial mengajak siapa saja yang tertarik untuk berpartisipasi dengan memberi *feedback* secara terbuka untuk berkomentar, serta membagikan informasi yang didapat dalam waktu yang cepat dan tidak terbatas.

Kalangan remaja yang mempunyai media sosial biasanya memposting kegiatan pribadinya, curhatan, serta foto bersama teman-teman dan keluarga. Dalam media sosial siapapun dapat dengan bebas berkomentar serta menyalurkan pendapatnya tanpa rasa khawatir. Hal ini disebabkan dalam internet khususnya media sosial sangat mudah memalsukan identitas untuk melakukan suatu tindakan kejahatan. Sedangkan dalam perkembangan sekolah remaja berupaya mencari jati dirinya dengan berbaur bersama teman sebayanya. Meskipun saat ini seringkali remaja yang beranggapan bahwa semakin aktif dirinya di media sosial maka mereka akan diakui semakin keren dan gaul.

Sedangkan remaja yang tidak mempunyai media sosial biasanya dianggap kurang update atau ketinggalan jaman (Fronika, 2017).

Dengan tingginya penggunaan media sosial sehingga durasi penggunaan media sosial paling tinggi perhari yaitu 52,5% dengan waktu rata-rata 5-8 jam keatas (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia 2020). Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Wulandari dan Netrawati pada beberapa remaja yang ada dikota padang, dimana para remaja mengalami masalah adiksi media sosial dengan durasi penggunaan kurang lebih 6 jam sehingga berdampak negatif dalam kegiatan sehari-harinya seperti mengabaikan tugas sekolah, pekerjaan rumah, menunda-nunda waktu beribadah dan tidak produktifnya aktifitas remaja (Wulandari dan Netrawati, 2020). Kemudian diperkuat kembali dengan studi yang dilakukan oleh (Hou, 2019) yang menegaskan bahwa kuatnya pengaruh durasi penggunaan media sosial terhadap adiksi media sosial karena lebih banyak menghabiskan waktu untuk online daripada waktu untuk belajar, penggunaan media sosial yang berlebihan juga dapat mengganggu manajemen waktu yang telah dilakukan dan mempengaruhi kinerja akademik siswa disekolah.

Melalui media sosial bisa menjadi wadah yang nyaman bagi setiap orang untuk berbagai kebutuhan, berinteraksi di dunia maya dengan teman yang jauh, bahkan bisa memfasilitasi untuk bertemu dengan banyak orang hanya dengan kesamaan minat (Kuss & Griffiths, 2011). Perkembangan teknologi yang semakin canggih memberikan suatu perubahan yang besar dalam komunikasi yang dilakukan oleh masyarakat di era modern. Dengan media sosial kehidupan dunia nyata dapat ditransformasi ke dalam dunia maya. Masyarakat dapat dengan bebas berbagi informasi dan berkomunikasi dengan banyak orang tanpa perlu memikirkan hambatan dalam hal biaya, jarak dan waktu. Di sisi lain dibalik kemudahan yang ditawarkan oleh teknologi seperti *gadget* dan media sosial terdapat sesuatu dampak yang dapat merugikan dan memberikan pengaruh negatif yaitu adiksi. Media sosial digunakan secara berlebihan khususnya pada remaja itu mengalami penurunan prestasi akademis, permasalahan dalam relasi sosial dengan teman sebaya hingga persoalan psikologis seperti kesepian hingga depresi (Oberst, 2017).

Berdasarkan hasil pemaparan hasil kajian tersebut mengarahkan pemikiran bahwa media sosial akan berdampak positif dan negatif. Positifnya melalui media sosial bisa menjadi wadah yang nyaman bagi setiap orang untuk berbagai kebutuhan, berinteraksi di dunia maya dengan teman yang jauh bahkan bisa memfasilitasi untuk bertemu dengan banyak orang hanya dengan kesamaan minat. Namun di sisi lain dampak dari negatifnya media sosial terutama bagi anak remaja ialah sering mengabaikan pekerjaan sekolah dan melalaikan ibadah bahkan yang seharusnya mereka rasakan di usia mereka adalah belajar dan bermain dengan teman didunia nyata, dengan adanya adiksi media sosial ini mereka menjadi seseorang yang tidak bisa bersosialisasi dengan disekitarnya.

Adiksi media sosial semakin banyak dialami oleh banyak orang seiring dengan munculnya beragam inovasi dan teknologi terbaru. Adiksi media sosial merupakan kondisi di mana individu memiliki perhatian berlebih pada media sosial, memiliki keinginan kuat untuk terus menggunakan media sosial dan menghabiskan banyak waktu dan tenaga untuk mengakses media sosial sehingga mengabaikan hal-hal penting seperti belajar, bekerja dan bersosialisasi secara langsung (Andreassen & Pallesen, 2014).

Nurudin (2018) adiksi media sosial adalah perilaku yang membuat seseorang memiliki rasa bahwa dunia dalam media sosial lebih menyenangkan dan menarik dibandingkan dengan kehidupan yang nyata. Sedangkan adiksi media sosial menurut Khairun & Hakim (2021) adalah perilaku dalam menggunakan media sosial dengan menghabiskan banyak waktu dan menyebabkan terganggunya aktifitas sehari-hari, seperti mengabaikan dan kewajiban yang ada didunia nyata. Menurut Kaplan dan Haenlein mendefinisikan media sosial sebagai sebuah kelompok aplikasi berbasis internet yang dibangun diatas dasar ideologi dan teknologi Web 2.0 dan memungkinkan penciptaan dan pertukaran user-generated content. Media sosial adalah sebuah media online, dengan para penggunanya bisa dengan mudah berpartisipasi, berbagi dan menciptakan isi meliputi blog, jejaring sosial, wiki, forum dan dunia virtual. Blog, jejaring sosial dan Wiki merupakan bentuk media sosial yang paling umum digunakan oleh masyarakat di seluruh dunia (Purbohastuti, 2017).

Guru bimbingan dan konseling perlu memiliki kepekaan dan memperhatikan situasi kondisi siswa tentang aktifitas siswa dalam bermedia sosial, sehingga tidak sampai mengganggu aktivitas siswa, terutama dalam hal tugas kehidupan sehari-hari. Salah satu strategi guru bimbingan dan konseling dalam membantu siswa agar terhindar dari adiksi media sosial adalah melalui layanan preventif adiksi media sosial pada siswa melalui konseling kelompok (Perdana, 2022). Dalam upaya preventif adiksi media sosial pada siswa kali ini cukup hanya tiga kali pertemuan dan setelah disepakati.

Melihat dampak dari adiksi media sosial tersebut menunjukkan perlunya peran bimbingan dan konseling dalam membantu mereduksi adiksi media sosial dengan cara pemberian konseling. Layanan konseling merupakan salah satu hubungan yang bersifat membantu agar individu mampu memecahkan masalah yang sedang dihadapi dan mampu menghadapi krisis-krisis yang ada dalam kehidupannya (Yusuf & Nurikhsan, 2014). Media sosial memang memiliki sisi positif dan negatif bagi penggunanya. Akan tetapi media sosial tidak hanya menasar ke orang dewasa namun anak-anak usia sekolah pun bisa menjadi korban media sosial. Peran guru bimbingan dan konseling yang juga sebagai bagian satu kesatuan pendidikan di Indonesia. Guru bimbingan juga dapat berkolaborasi dengan orang tua murid untuk mengurangi adiksi media sosial. Dalam konteks pengurangan dampak adiksi media sosial, pendidikan karakter pada siswa tidak cukup hanya dilakukan dengan pendidikan akademik di dalam kelas. Akan tetapi memerlukan layanan psikoedukatif berupa layanan bimbingan dan konseling.

Teori kognitif perilaku menyatakan bahwa tingkat adiksi media sosial dapat menyebabkan dampak psikologis seperti kegelisahan kecemasan bahkan depresi yang dialami oleh pengguna ketika tidak dapat mengakses teknologi atau media personal mereka (Caplan 2003; Davis 2001, Young & Abreu, 2010). Diperkuat juga oleh (Zelvia, 2016) dalam penelitiannya mengungkap bahwa adiksi media sosial dapat memberikan dampak negatif dalam pembelajaran seperti prokrastinasi, meningkatkan stres akademik dan mengurangi kualitas tidur.

Berdasarkan paparan mengenai gambaran adiksi media sosial dari berbagai penelitian di atas dikatakan bahwa adiksi media sosial memberikan dampak negatif pada remaja seperti, gangguan psikologis dan fisik (kualitas waktu tidur yang rendah, kelelahan, daya tahan tubuh yang rendah), mengasingkan diri dari kehidupan sosial, dan kurangnya hubungan sosial dalam kehidupan nyata (Gross, 2004). Masalah lain yang muncul yaitu masalah dengan keluarga (melalaikan rutinitas sehari-hari dan menambah konflik didalam keluarga), lalu munculnya masalah akademis (turunnya nilai pelajaran, tidak masuk kelas, menolak kebiasaan belajar) serta masalah lainnya seperti *cyberbullying*, predator seksual dan ter-ekspos dengan hal-hal yang bersifat pornografi. Diperlukan sebuah penelitian yang dapat mengungkap profil adiksi media sosial siswa secara umum sehingga dijadikan dasar terumuskannya sebuah program bimbingan dan konseling. Maka dari itu peneliti bermaksud untuk mengetahui gambaran adiksi media sosial pada siswa SMKN se-Kota Tasikmalaya.

B. Identifikasi Masalah

Adiksi media sosial menjadikan kebiasaan sehari-hari remaja menjadi kurang empati dengan kehidupan sosial yang terjadi dilingkungannya, hal ini terjadi karena terlalu sering menggunakan media sosial sehingga jarang bersosialisasi dengan orang lain. Adiksi media sosial adalah kondisi dimana individu memiliki perhatian lebih pada media sosial, memiliki keinginan kuat untuk terus menggunakan media sosial, serta menghabiskan waktu dan tenaga untuk mengakses media sosial sehingga mengabaikan hal-hal penting dan dampak negatif dari adiksi media sosial bagi siswa adalah menjadikan siswa malas belajar dan malas untuk berinteraksi atau berkomunikasi di dunia nyata dan menggagu pencapaian aspek-aspek akademik lainnya.

Pengaruh positif dalam penggunaan media sosial terhadap psikologis remaja yaitu memberikan banyak kemudahan, seperti sebagai media sosialisasi dan komunikasi dengan teman, keluarga ataupun guru, dimana sebagai media komunikasi dan media sosial memfasilitasi remaja dalam berbisnis mencari uang melalui e-commerce ataupun menjadi afiliator.

Media sosial mempunyai pengaruh positif dan pengaruh negatif, pengaruh negatif pada adiksi media sosial diantaranya memiliki jiwa sosial yang rendah, merasa acuh terhadap lingkungan sekitar, malas, menurunnya prestasi belajar, depresi, bahkan bisa menimbulkan obesitas.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka yang menjadi rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Seperti apa gambaran adiksi media sosial pada siswa kelas 11 jenjang SMKN se-Kota Tasikmalaya?
2. Seperti apa gambaran adiksi Media sosial dilihat berdasarkan Gender pada siswa kelas 11 SMKN se-Kota Tasikmalaya?
3. Bagaimana Implikasi layanan Bimbingan Konseling untuk mencegah adiksi media sosial pada siswa kelas 11 SMKN se-Kota Tasikmalaya?

D. Tujuan Penelitian

Peneliti melakukan penelitian ini dengan tujuan untuk mendeskripsikan, memahami, mengetahui bagaimana perbedaan adiksi media sosial dilihat dalam jenis kelamin dan dampak adiksi media sosial pada remaja dan membuat pengembangan program pencegahan adiksi media sosial. Secara spesifik tujuan penelitian ini adalah :

1. Mengetahui gambaran adiksi media sosial pada siswa kelas 11 jenjang SMK se-Kota Tasikmalaya.
2. Mengetahui gambaran adiksi Media sosial dilihat berdasarkan Gender pada siswa kelas 11 SMK se-Kota Tasikmalaya.
3. Mengetahui Implikasi layanan Bimbingan Konseling untuk mencegah adiksi media sosial pada siswa kelas 11 SMK se-Kota Tasikmalaya.

E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi:

1. Siswa SMK untuk menerapkan tentang pentingnya kontrol diri dan keterampilan sosial terhadap adiksi media sosial bagi siswa SMK sehingga dapat mencegah terjadinya adiksi media sosial.
2. Guru Bimbingan dan Konseling diharapkan penelitian ini dapat menjadi bahan referensi terkait adiksi media sosial sehingga dapat dijadikan acuan untuk membimbing siswa dalam mengendalikan penggunaan media sosial.

F. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan pada Skripsi ini akan disusun menjadi Lima bab. Bab I terdiri atas pendahuluan yang berisi mengenai fenomena serta penelitian terdahulu yang melatar belakangi pembuatan penelitian ini. Bab ini juga menjabarkan rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

Bab II terdapat kajian pustaka, bab ini membahas variabel teori yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu adiksi media sosial dan remaja.

Bab III merupakan metode penelitian, populasi dan sample, instrument penelitian, prosedur penelitian, analisis data.

Bab IV yang berisi tentang hasil dari penelitian.

Bab V berisi Kesimpulan dari Skripsi.