2 (2) (2020) 12-20

**Emphaty Cons: Journal of Guidance and Counseling**

http://e-journal.ivet.ac.id/index.php/emp

# Tingkat Kecanduan Media Sosial Pada Siswa Kelas X SMK Teuku Umar Semarang

Pebri Wahyudiyanto[1], Sri Sayekti[2], M. Hafidz Ahdiyansyah[3]

Prodi Bimbingan dan Konseling, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas IVET, Indonesia

**DOI**: https://doi.org/10.31331/ emp.v2i1.kodeartikel

**Info Articles**

*Sejarah Artikel:*
Disubmit
Direvisi
Disetujui

*Keywords:*
*Social Media; Social media addiction.*

**Abstrak**

Teknologi komunikasi saat ini berkembang sangat pesat ditandai dengan mudahnya seseorang berkomunikasi dimanapun dan kapanpun. Teknologi komunikasi membawa dampak besar dalam kehidupan. Salah satunya penggunaan media sosial yang semakin menjamur dikalangan masyarakat, khususnya kalangan pelajar. Karena tidak dapat mengontrol dalam mengakses media sosial siswa menjadi kecanduan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan tingkat kecanduan media sosial siswa kelas X di SMK Teuku Umar Semarang dengan menggunakan teknik analisis deskriptif presentase dengan metode studi populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X-RPL berjumlah 34 siswa. Hasil penelitian yang telah dilaksanakan dapat disimpulkan Bahwa, tingkat kecanduan media sosial siswa kelas X SMK Teuku Umar Semarang ada 13 responden termasuk dalam kategori tinggi dengan presentase (38.2%). Dengan hasil indikator 1 (Penggunaan berlebih) adalah 57,98 % termasuk dalam kriteria rendah. Indikator 2 (Mengabaikan Waktu untuk Belajar) adalah 59,35 % termasuk dalam kriteria rendah. Indikator 3 (Ketidakmampuan Mengontrol Diri dan Pemborosan) adalah 75,61% termasuk dalam kriteria tinggi. Indikator 4 (Mengabaikan Kehidupan Sosial) adalah 63,87% termasuk dalam kriteria sedang. Hal ini berarti siswa kelas X SMK Teuku Umar Semarang memiliki tingkat kecanduan media sosial tinggi yang berarti siswa harus mampu mengontrol dalam penggunaan media sosial.

***Abstract***

*Communication technology is currently developing very rapidly, marked by the ease with which a person can communicate anywhere and anytime. Communication technology has a big impact on life. One of them is the use of social media which is increasingly mushrooming among the community, especially among students. Because they cannot control access to social media, students become addicted. The purpose of this study was to describe the level of social media addiction of class X students at SMK Teuku Umar Semarang using percentage descriptive analysis techniques with the population study method in this study were all students of class X-RPL totaling 34 students. The results of the research that has been carried out can be concluded that, the level*

*of social media addiction in class X SMK Teuku Umar Semarang, there are 13 respondents in the high category with a percentage (38.2%). With the result of indicator 1 (overuse) is 57.98% which is included in the low criteria. Indicator 2 (Ignoring Time to Study) is 59.35% is included in the low criteria. Indicator 3 (Inability to Control Self and Waste) is 75.61% including in the high criteria. Indicator 4 (Ignoring Social Life) is 63.87% which is included in the moderate criteria. This means that grade X students of SMK Teuku Umar Semarang have a high level of social media addiction, which means that students must be able to control the use of social media.*

✉ Alamat Korespondensi:
E-mail: pebriwahyu@gmail.com

e-ISSN 2656-9655

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi yang sangat pesat berdampak positif bagi kemajuan bangsa. Semua kegiatan banyak dimudahkan oleh adanya teknologi. Tapi sejalan dengan kemajuan itu, teknologi juga membawa dampak negative yang cukup besar. Terutama jika sudah kecanduan media social. Maka bisa jadi semua perilakunya akan berubah. Seperti asocial, tidak mempeduliakan orang tua, guru, teman bahkan orang-orang di sekelilingnya. Jika sudah kecanduan bisa jadi lupa makan, lupa ibadah, malah bergerak bahkan mengabaikan tugas-tugas yang mestinya harus dikerjakan.

Teknologi komunikasi saat ini berkembang sangat pesat ditandai dengan mudahnya seseorang berkomunikasi dimanapun dan kapanpun. Teknologi komunikasi membawa dampak besar dalam kehidupan. Salah satunya penggunaan media sosial yang semakin menjamur di kalangan masyarakat, khususnya kalangan pelajar. Media Sosial: Media sosial adalah alat komunikasi masa depan, kumpulan alat dan platformberbasis internet yang tak terhitung jumlahnya yang dapat meningkatkan infomasi yang dibagi. Dengan terbentuknya media baru ini membuat pengiriman teks, foto, suara, video, dan informasi semakin mudah dan sering oleh kalangan pengguna internet (Maria Nila Anggia and Muhammad Rifki Shihab 2019).

Media sosial merupakan kombinasi dari tiga elemen, yaitu content, komunitas, dan teknologi Web 2.0. Perkembangan dari media sosial akan berdampak pada tiga area, yaitu masyarakat, perusahaan, dan lingkungan local (Ahlqvist et al. 2008) . Media sosial bergantung terhadap teknologi mobile dan web-based untuk membuat platform interaktif tempat pengguna berbagi, berdiskusi, dan memodifikasi sebuah konten. Bedasarkan data dari Nielsen, jumlah pengguna internet terus meningkat karena adanya situs media sosial dibandingkan dengan tipe situs lainnya. Teknologi media sosial menggabungkan model-model seperti majalah, forum internet, weblogs, sosial blog, microblogging, wikis, jaringan sosial, gambar, video, dan lain-lain. Dengan mengaplikasikan beberapa model tersebut, maka terdapat enam tipe media sosial: (1) Projek Kolaboratif, seperti Wikipedia. (2) Blogs dan Mikroblog, seperti Twitter dan Tumblr. (3) Komunitas konten, seperti YouTube dan DailyMotion. (4) Situs Social Networking, seperti Facebook. (5) Virtual game-worlds, seperti World of Warcraft. (6) Virtual social worlds, seperti Second Life (Hidajat et al. 2015).

Media sosial merupakan salah satu aktivitas online favorit yang digunakan oleh publik hampir setiap hari. Menurut artikel yang ditulis oleh Davidson (2015) lalu, pengguna internet menghabiskan sekitar satu jam 40 menit perhari di situs sosial, jika

dibandingkan dengan satu:empat waktu yang digunakan untuk membaca e-mail yang merupakan aktivitas umum jika berkaitan dengan internet . Laporan yang pernah dikeluarkan oleh Global Web Index pada tahun 2015 lalu mengenai trend terbaru berkenaan dengan jejaring sosial menemukan bahwa setiap empat menit yang dihabiskan seseorang di internet digunakan untuk mengakses jejaring (merupakan media sosial yang memiliki pengguna paling tinggi dan lebih dari 50% penggunanya selalu mengunjungi aplikasi ini hampir setiap hari. Laporan tersebu Rohampton (2017) juga disampaikan menemukan bahwa kebanyakan masyarakat saat ini memiliki kurang lebih lima akun media sosial di mana laporan lainnya menyatakan bahwa jejaring sosial merupakan aktivitas yang paling banyak menghabiskan waktu pengguna internet di masa sekarang ini (Juwita 2017)

. Media sosial (social media) disingkat medsos, terdiri dari 2 (dua) kata yang berbeda, yaitu media (alat, sarana komunikasi, perantara, penghubung), dan sosial (berkenaan dengan masyarakat atau merujuk pada cara orang berinteraksi). Kaplan & Haenlein2 merumuskan media sosial yaitu sebuah aplikasi berbasis internet yang memungkinkan terjadinya penciptaan dan pertukaran konten yang diciptakan oleh penggunanya. Selanjutnya menurut Mayfield (2008) bahwa: "*social media is best understood as a group of new kinds of online media, which share most or all of the following characteristics: participation, opennes, corversation, community, connectedness*" (Fatmawati 2017).

Salah satu dasar yang menjadi penelitian ini ketika penulis melakukan observasi di SMK Teuku Umar Semarang terdapat siswa yang berkumpul saat *class meeting* siswa lebih suka memegang *handphone* dan mengakses media sosial daripada mengobrol dengan teman-teman yang ada disekitarnya dan ketika diwawancarai, siswa ketika dirumah lebih senang menyendiri dikamar untuk mengakses media sosial dibandingkan berkumpul dengan keluarga, dan hal ini juga mengakibatkan siswa menjadi malas belajar. Karena tidak dapat mengontrol dalam mengakses media sosial siswa menjadi kecanduan. Hal ini juga mempengaruhi hubungan sosial dalam bermasyarakat.

Berdasarkan uraian di atas, tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan tingkat kecanduan media sosial siswa kelas X di SMK Teuku Umar Semarang.

## METODE

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan deskriptif dengan tujuan mendeskripsikan objek penelitian ataupun hasil penelitian. Berdasarkan tujuan penelitian maka jenis penelitian yang sesuau dengan judul tingkat

kecanduan media sosial siswa kelas X di SMK Teuku Umar Semarang yaitu jenis penelitian deskriptif kuantitatif. Metode penelitian kuantitatif merupakan penelitian yang spesifikasinya sistematis, terancang, dan terstruktur dengan jelas sejak awal hingga pembuatan desain penelitiannnya. Adapun pengertian dari penelitian kuantitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/ statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah diterapkan (Sugiyono 2013)

Menurut Arikunto ((Arikunto 2006), variabel adalah gejala yang bervariasi dalam suatu objek penelitia. Kecanduan media sosial adalah suatu perilaku pengguna menghabiskan lebih banyak waktu dalam menggunakan media sosial, sehingga mengabaikan kegiatan dan kewajiban sehari-hari dan menganggap bahwa dunia maya jauh lebih menarik daripada kehidupan nyata sehari-hari. Adapun kriteria yang digunakan untuk mengukur tingkat kecanduan media sosial. a) Penggunaan media sosial berlebihan. b) Mengabaikan waktu untuk belajar. c) Ketidakmampuan mengontrol diri dan pemborosan. d) Mengabaikan kehidupan sosial

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono 2016). Dalam penelitian ini yang menjadi target penelitian adalah siswa kelas X SMK Teuku Umar Semarang yang berjumlah 195 siswa.

Menurut Arikunto (Arikunto 2006), populasi adalah keseluruhan objek penelitian, yaitu elemen-elemen yang ada dalam wilayah penelitian. Pendapat lain, populasi adalah seluruh individu yang dijadikan objek penelitian dan paling sedikit memiliki satu sifat yang sama (Hadi 2014). Berdasar kedua pendapat dikemukakan, populasi adalah seluruh jumlah individu yang dimaksudkan sebagai subjek dan paling sedikit memiliki satu sifat sama.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan angket dan dokumentasi untuk mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil sebaran angket, catatan lapangan, dan bahan-bahan lain sehingga mudah dipahami, dan temuan dapat diinformasikan kepada orang lain.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam tahap ini, peneliti menganalisis data yang telah diperoleh. Data tersebut dianalisis dengan menggunakan metode statistik diskriptif. Analisis data tersebut untuk mengetahui hasil dari data yang diperoleh sehingga dapat menyimpulkan seberapa tingkat kecanduan media sosial pada siswa kelas X SMK Teuku Umar Semarang.

**1. Analisis Deskriptif Presentase setiap indikator**

Deskriptif persentase yang telah diperoleh masing - masing indikator dalam variabel yang diolah mengunakan persentase dengan rumus:

$$\text{DP} = \frac{n}{N} x100\%$$

Keterangan :

DP = Nilai persentase/hasil (%)

n = Skor empirik (Skor yang diperoleh)

N = Skor Ideal untuk setiap item pertanyaan

**TABEL 1.1**

**Rekap Skor Keseluruhan Indikator Tingkat Kecanduan Media Sosial**

| No | Indikator | Skor (%) | Kriteria |
|---|---|---|---|
| **1.** | Penggunaan berlebihan | 57,98% | Rendah |
| **2.** | Mengabaikan waktu untuk belajar | 59,35% | Rendah |
| **3.** | Ketidakmampuan mengontrol diri dan pemborosan | 75,61% | Tinggi |
| **4.** | Mengabaikan kehidupan sosial | 63,87% | Sedang |

(Sumber: Data primer diolah, 2020)

Berdsarkan tabel 1.1 berdasarkan hasil penelitian setiap indikator tingkat kecanduan media sosial siswa kelas X SMK Teuku Umar, pada indikator 1 (Penggunaan berlebih) adalah 57,98 % termasuk dalam kriteria rendah, jadi hasil dari penelitian penggunaan berlebih memiliki tingkat kecanduan yang rendah. Indikator 2 (Mengabaikan Waktu untuk Belajar) adalah 59,35 % termasuk dalam kriteria rendah, jadi hasil dari penelitian Mengabaikan Waktu untuk Belajar memiliki tingkat kecanduan yang rendah. Indikator 3 (Ketidakmampuan Mengontrol Diri dan Pemborosan) adalah 75,61% termasuk dalam kriteria tinggi, jadi hasil dari penelitian

Ketidakmampuan Mengontrol Diri dan Pemborosan memiliki tingkat kecanduan yang tinggi. Indikator 4 (Mengabaikan Kehidupan Sosial) adalah 63,87% termasuk dalam kriteria sedang. jadi hasil dari penelitian Mengabaikan Kehidupan Sosial memiliki tingkat kecanduan yang sedang.

**2. Analisis Deskriptif Presentase Tingkat Kecanduan Media Sosial**

Deskriptif persentase yang telah diperoleh masing - masing indikator dalam variabel yang diolah mengunakan aplikasi SPSS dengan hasil tingkat kecanduan media sosial siswa siswa kelas X SMK Teuku Umar Semarang dengan rentang nilai 76 ≤ kategori tinggi, 62-75 kategori sedang, 48-61 kategori rendah, ≤ 47 kategori sangat rendah dapat dilihat pada tabel 1.2 berikut :

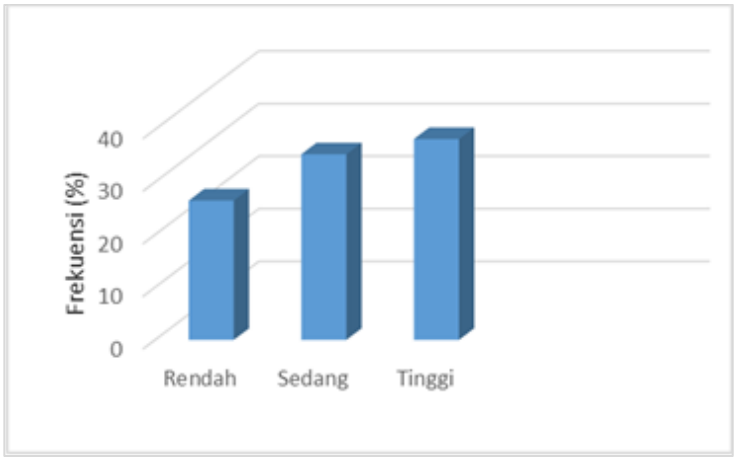
**Tabel 1.2**

**Analisis Deskriptif Presentase Tingkat Kecanduan Media Sosial**

| Kategori | Interval | Nilai frekuensi (siswa) | presentase (%) |
|---|---|---|---|
| Sangat Rendah | ≤ 47 | 0 | 0.0 |
| Rendah | 48-61 | 9 | 26.5 |
| Sedang | 62-75 | 12 | 35.3 |
| Tinggi | 76 ≤ | 13 | 38.2 |
| Total | | 34 | 100.0 |

Sumber : data primer yang diolah, 2020

Berikut adalah grafik tingkat kecanduan media sosial siswa kelas X SMK Teuku Umar Semarang




**Gambar 1.1**
**Grafik Tingkat Kecanduan Media Sosial**

Bedasarkan tabel 1.2 dan gambar 1.1 diatas dapat dilihat bahwa terdapat 9 (26.5%) siswa yang termasuk dalam kategori tingkat kecanduan media sosial rendah, 12 (35.3%) siswa termasuk dalam kategori tingkat kecanduan media sosial sedang, dan 13 (38.2%) siswa yang termasuk dalam kategori tingkat kecanduan media sosial tinggi.

Berdasarkan tabel 1.2 menunjukkan dari 34 reponden terdapat 13 reponden masuk dalam kategori tingkat kecanduan media sosial tinggi dengan tingkat presentase 38,2 % hal dapat disimpulkan tingkat media sosial siswa kelas X SMK Teuku Umar Semarang termasuk dalam kategori Tinggi.

Penelitian ini terkait dengan tingkat kecanduan media sosial dipengaruhi dari beberapa aspek Penggunaan berlebihan, Mengabaikan waktu untuk belajar, Ketidakmampuan mengontrol diri dan pemborosan, dan Mengabaikan kehidupan sosial. Kecanduan media sosial diartikan oleh Nurfajri (dalam Nurmandia, 2013) adalah gangguan psikologis dimana penggunanya menambahkan jumlah penggunaan sehingga dapat membangkitkan kesenangan, yang dapat menimbulkan termor, kecemasan, dan perubahan mood), gangguan afeksi (depresi, sulit menyesuaikan diri), dan terganggunya kehidupan sosial (menurun atau hilang sama sekali, baik dari segi kualitas maupun kuantitas). Laman We Are Social (dalam Damar, 2016) pengguna media sosial menghabiskan rata-rata 3 jam 33 menit untuk mengakses internet dalam sehari.

Secara keseluruhan indikator-indikator yang dikupas dari tingkat kecanduan media sosial yang dipengaruhi dari beberapa aspek (1) Penggunaan berlebihan, (2) Mengabaikan waktu untuk belajar, (3) Ketidakmampuan mengontrol diri dan pemborosan, (4)

Mengabaikan kehidupan sosial. Setelah dikupas dari hasil sebaran angket yang diberikan kepada 34 siswa sebagai responden

Berdasarkan hasil penelitian setiap indikator tingkat kecanduan media sosial siswa kelas X SMK Teuku Umar, pada indikator 1 (Penggunaan berlebih) adalah 57,98 % termasuk dalam kriteria rendah, jadi hasil dari penelitian penggunaan berlebih memiliki tingkat kecanduan yang rendah. Indikator 2 (Mengabaikan Waktu untuk Belajar) adalah 59,35 % termasuk dalam kriteria rendah, jadi hasil dari penelitian Mengabaikan Waktu untuk Belajar memiliki tingkat kecanduan yang rendah. Indikator 3 (Ketidakmampuan Mengontrol Diri dan Pemborosan) adalah 75,61% termasuk dalam kriteria tinggi, jadi hasil dari penelitian Ketidakmampuan Mengontrol Diri dan Pemborosan memiliki tingkat kecanduan yang tinggi. Indikator 4 (Mengabaikan Kehidupan Sosial) adalah 63,87% termasuk dalam kriteria sedang. jadi hasil dari penelitian Mengabaikan Kehidupan Sosial memiliki tingkat kecanduan yang sedang.

Berdasarkan hasil penelitian tingkat kecanduan media sosial siswa kelas X SMK Teuku Umar terdapat terdapat 9 (26.5%) siswa yang termasuk dalam kategori tingkat kecanduan media sosial rendah, 12 (35.3%) siswa termasuk dalam kategori tingkat kecanduan media sosial sedang, dan 13 (38.2%) siswa yang termasuk dalam kategori tingkat kecanduan media sosial tinggi.

Dari data hasil angket banyak reponden yang sering menggunakan media sosial lebih dari 6 jam perhari, tetapi ada juga banyak responden yang mampu mengatur waktu dalam penggunaan media sosial dan Siswa sulit membagi waktu antara belajar dengan bermain media sosial, sehingga membuat siswa malas belajar dan lebih mengutamakan bermain media sosial ini disebabkan karena siswa yang tidak mampu mengontrol diri dan pemborosan sehingga hasil dari analisis diskriptif presentase tingkat kecanduan media sosial siswa kelas X SMK Teuku Umar ada 13 responden termasuk dalam kategori tinggi dengan presentase (38.2%) dari 34 responden.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan dapat disimpulkan Bahwa, tingkat kecanduan media sosial siswa kelas X SMK Teuku Umar Semarang ada 13 responden termasuk dalam kategori tinggi dengan presentase (38.2%). Dengan hasil indikator 1 (Penggunaan berlebih) adalah 57,98 % termasuk dalam kriteria rendah. Indikator 2 (Mengabaikan Waktu untuk Belajar) adalah 59,35 % termasuk dalam kriteria

rendah. Indikator 3 (Ketidakmampuan Mengontrol Diri dan Pemborosan) adalah 75,61% termasuk dalam kriteria tinggi. Indikator 4 (Mengabaikan Kehidupan Sosial) adalah 63,87% termasuk dalam kriteria sedang. Hal ini berarti siswa kelas X SMK Teuku Umar Semarang memiliki tingkat kecanduan media sosial tinggi yang berarti siswa harus mampu mengontrol dalam penggunaan media sosial. Dengan upaya perbaikan dengan cara meningkatkan kedisiplinan dan meningkatkan control dalam penggunaan media sosial dan bagi peneliti selanjutnya, dapat melakukan penelitian lain yang berkaitan dengan tingkat kecanduan media sosial dan dampaknya terhadap prestasi belajar, atau variabel lain diduga dipengaruhi oleh kecanduan media sosial.

## DAFTAR PUSTAKA

Ahlqvist, Toni, Asta Bäck, Minna Halonen, and Sirkka Heinonen. 2008. "Social Media Roadmaps Exploring the Futures Triggered by Social Media." *VTT Tiedotteita - Valtion Teknillinen Tutkimuskeskus*.

Arikunto, Suharsimi. 2006. "Prosedur Penelitian Tindakan Kelas." *Bumi Aksara*.

Fatmawati, Endang. 2017. "Dampak Media Sosial Terhadap Perpustakaan." *LIBRARIA: Jurnal Perpustakaan*.

Hadi, Sutrisno. 2014. "Metodologi Research." *Universitas Gajah Madha*.

Hidajat, Monica, Angry Ronald Adam, Muhammad Danaparamita, and Suhendrik Suhendrik. 2015. "Dampak Media Sosial Dalam Cyber Bullying." *ComTech: Computer, Mathematics and Engineering Applications*.

Juwita, Rina. 2017. "Media Sosial Dan Perkembangan Komunikasi Korporat." *Jurnal Penelitian Komunikasi*.

Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitaif, Kualitatif, Dan R&DSugiyono. 2013. "Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitaif, Kualitatif, Dan R&D." Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitaif, Kualitatif, Dan R&D. Https://Doi.Org/10.1*.

Sugiyono, Prof. Dr. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif,Dan R&D*.