

BAB I

PENDAHULUAN

Pada BAB I membahas pendahuluan yang berisi latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi skripsi.

1.1. Latar Belakang Penelitian

Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) tidak dapat dipungkiri telah melingkupi kehidupan kita sehari-hari dan terasa sangat penting bagi kita hingga hampir mustahil bagi kita untuk membayangkan dunia tanpa TIK. Bagaimanapun, kemajuan teknologi telah mengubah cara pandang kita terhadap dunia dan mengubah aktivitas hubungan sosial. Selain itu, TIK juga telah berkontribusi pada pekerjaan sehari-hari karena kemudahan berkomunikasi secara *real time* dapat mengaburkan hambatan jarak (Upitasari, 2020).

Salah satu bentuk dari berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi adalah dengan adanya internet dan media sosial. Secara garis besar, internet adalah kumpulan jaringan secara global yang menghubungkan antar jaringan komputer dari seluruh dunia untuk memperoleh dan mengirimkan informasi ataupun data. Sedangkan media sosial adalah media untuk berinteraksi, bekerja sama, berbagi dan berkomunikasi antar pengguna dalam dunia maya (virtual).

Media sosial saat ini, sudah sangat banyak contoh dan jenisnya yang dibagi menjadi tujuh kategori besar seperti, media jejaring sosial (*social networking*); jurnal *online* (*blog*); jurnal *online* sederhana (*microblogging*); media berbagi (*media sharing*); penanda sosial (*social bookmarking*); media konten bersama (*wiki*); dan, forum diskusi (*discussion forums*). Selain itu, media sosial juga dapat dibagi menjadi beberapa jenis sesuai dengan fungsi, jenis konten, maupun format konten, seperti *social audio platform and formats*, *video social media platforms*, *disappearing content formats*, *discussion forums*, *shoppable social media platform*, *social media live streams*, *business social media platforms*, *closed/private community social media platforms*, dan *inspirational social media platforms*.

Media sosial sangat menarik perhatian karena, media sosial mengajak siapa pun untuk berpartisipasi dalam memberikan *feedback*, komentar serta informasi secara terbuka dan tidak terbatas. Khususnya para remaja, media sosial menjadi

kebutuhan bagi kehidupan sehari - hari. Berdasarkan data yang di terbitkan oleh Data Reportal yang berjudul Digital 2024: Indonesia pada 21 Februari 2024 terdapat 139 juta identitas pengguna media sosial aktif di Indonesia pada Januari 2024. Selanjutnya, sebanyak 75,0 persen dari total basis pengguna internet di Indonesia setidaknya menggunakan satu platform media sosial pada bulan Januari 2024 berapa pun usianya.

Tidak hanya Data Reportal, We Are Social juga mengeluarkan data terkait data digital Indonesia 2024. Menurut data We Are Social, terdapat sebanyak 167 juta (60,4% dari total populasi) pengguna aktif di media sosial. Rata-rata pengguna aktif menghabiskan waktu selama 3 jam, 11 menit dalam sehari untuk menggunakan media sosial. Dengan rata-rata alasan menggunakan media sosial yaitu untuk mengisi waktu luang. Selain itu, platform media sosial yang paling banyak digunakan di Indonesia tahun 2024 di antaranya, *Whatsapp* (90,9 % dari jumlah populasi), Instagram (85,3% dari jumlah populasi), Facebook (81,6% dari jumlah populasi), Tik tok (73,5 % dari jumlah populasi), Telegram (61,3 % dari total populasi), dan Twitter atau X (57,5 % dari jumlah populasi).

Perkembangan media sosial seperti Facebook, Instagram, Twitter (atau X), Tik tok dan yang lainnya membuat para penggunanya seolah dapat menghilangkan ruang dan waktu, penggunanya pun dengan mudah dan cepat dapat membentuk jaringan dan kontak. Media sosial pun membawa dampak positif maupun negatif. Dampak positif dalam perkembangan media sosial ini memudahkan dalam hal komunikasi, mencari dan mengakses informasi dengan mudah, mengembangkan relasi, menambah teman dan yang lainnya (Mulyono, 2021).

Selain dampak positif, terdapat beberapa perilaku yang pada akhirnya terbentuk akibat penggunaan media sosial menurut (Fajriani et al., 2021) salah satu di antaranya adalah terbentuknya pribadi yang mudah emosi. Remaja yang menggunakan *smartphone* dan mengakses media sosial secara berlebihan dapat menumbuhkan emosi dan stres yang tidak terkendali. Pengendalian emosi tentu tidak mudah, terlebih dengan emosi yang tidak stabil inilah yang membuat remaja melakukan tindakan-tindakan agresif tanpa memikirkan dampaknya. Maka, dibutuhkannya suatu upaya agar remaja dapat mengendalikan emosi yang ada dalam dirinya dan mencapai tingkat kematangan emosi.

Remaja adalah seseorang individu yang baru beranjak selangkah dewasa dan baru mengenal mana yang benar dan mana yang salah, mengenal lawan jenis, memahami peran dalam dunia sosial, menerima jati diri apa yang telah dianugerahkan Allah Subhanahu wa Ta'ala pada dirinya, dan mampu mengembangkan seluruh potensi yang ada dalam diri individu. Remaja saat ini dituntut harus siap dan mampu dalam menghadapi tantangan kehidupan dan pergaulan. Usia remaja adalah usia yang paling kritis dalam kehidupan seseorang, rentang usia peralihan dari masa kanak-kanak menuju remaja dan akan menentukan kematangan usia dewasa.

Tahapan perkembangan remaja (*adolescent*) dibagi dalam 3 tahap, yaitu *early* (awal), *middle* (madya), dan *late* (akhir). Masing-masing tahapan memiliki karakteristik dan tugas-tugas perkembangan yang harus dilalui oleh setiap individu agar perkembangan fisik dan psikis tumbuh dan berkembang secara matang, jika tugas perkembangan tidak dilewati dengan baik maka akan terjadi hambatan dan kegagalan dalam menjalani fase kehidupan selanjutnya yakni fase dewasa. (Jannah, 2017). Pada penelitian kali ini, remaja yang dimaksudkan adalah remaja tahap awal yaitu siswa SMP.

Masa remaja awal yang terjadi pada siswa SMP adalah suatu fase yang siswa dapat mengeluarkan emosi yang saat ini terjadi dan emosi tersebut merupakan energi yang besar sehingga kebanyakan tidak dapat mengontrol emosi dengan baik. Bila siswa tersebut tidak mampu mengontrol emosi maka akan berakibat munculnya perilaku negatif yang dapat merugikan orang lain. Siswa SMP memerlukan kematangan emosi sehingga mempunyai kemampuan dalam mengontrol emosi secara baik dan mampu untuk mengendalikan emosi yang saat ini ada pada dirinya sehingga siswa dapat berpikir untuk kedua kalinya dalam bertindak (Hastutiningtyas et al., 2021).

Berdasarkan studi terdahulu yang telah dilakukan dengan mewawancarai guru BK dan melakukan observasi secara langsung di SMPN 44 Bandung, diketahui bahwa terdapat fenomena mengenai kematangan emosi siswa. Dikatakan bahwa masih banyak siswa yang memiliki tingkat kematangan emosi yang rendah yang mana berkaitan erat dengan penggunaan media sosial siswa. Salah satu contoh

di antaranya adalah siswa yang mengunggah tindakan *self harm* pada platform status *whatsapp*.

Salah satu upaya yang bisa dilakukan oleh guru BK adalah dengan dilakukannya bimbingan kelompok menggunakan teknik *role playing*. Teknik *role playing* (bermain peran) adalah sebuah drama tingkah laku yang memfasilitasi siswa melakukan dan menafsirkan suatu peran. *Role playing* sendiri bertujuan untuk memfasilitasi siswa dalam memahami, melaksanakan, dan menafsirkan peran tertentu sebagai wahana memahami topik dan pengembangan keterampilan tertentu yang mana dalam penelitian ini adalah kematangan emosi.

Hasil penelitian ini dapat digunakan oleh guru bimbingan dan konseling sebagai tambahan pengetahuan dan acuan dalam pemberian layanan bimbingan kelompok agar siswa dapat mencapai tingkat kematangan emosinya khususnya dengan menggunakan teknik *role playing*.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan tersebut maka rumusan masalah untuk penelitian ini adalah:

- 1) Bagaimana gambaran tingkat kematangan emosi pada remaja pengguna media sosial di SMPN 44 Bandung?
- 2) Bagaimana gambaran kematangan emosi remaja pengguna media sosial di SMPN 44 Bandung berdasarkan aspek kematangan emosi remaja?
- 3) Bagaimana layanan Bimbingan Kelompok teknik *role playing* untuk meningkatkan kematangan emosi pada remaja pengguna media sosial di SMPN 44 Bandung?

1.3. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk:

- 1) Mendeskripsikan tingkat kematangan emosi pada remaja pengguna media sosial di SMPN 44 Bandung.
- 2) Mendeskripsikan kematangan emosi remaja pengguna media sosial di SMPN 44 Bandung berdasarkan aspek kematangan emosi remaja
- 3) Merancang layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* untuk meningkatkan kematangan emosi pada remaja pengguna media sosial di SMPN 44 Bandung.

1.4. Manfaat Hasil Penelitian

1.4.1 Secara Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai sumbangan pemikiran bagi penelitian selanjutnya mengenai tingkat kematangan emosi pada remaja pengguna media sosial.

1.4.2 Secara Praktik

Secara praktis penelitian ini memiliki manfaat bagi beberapa pihak di antaranya yaitu:

1) Guru BK

Hasil ini bisa dijadikan salah sumber acuan serta bahan pertimbangan guru BK dalam upaya meningkatkan kematangan emosi pada siswa pengguna media sosial.

2) Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya memiliki bukti mengenai kondisi nyata tingkat kematangan emosi pada siswa pengguna media sosial.

1.5. Struktur Organisasi Skripsi

Sistematika penulisan skripsi ini terdiri dari lima bab, yaitu BAB I yang meliputi latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat hasil penelitian, dan struktur organisasi skripsi. BAB II Kajian Pustaka meliputi pembahasan teori mengenai topik yang dikaji yaitu layanan bimbingan dan konseling dengan teknik *role playing* untuk meningkatkan kematangan emosi remaja pengguna media sosial kota Bandung. BAB III Metode Penelitian meliputi penggunaan metode penelitian yang digunakan dari desain penelitian, partisipan penelitian, populasi dan sampel penelitian, instrumen penelitian, prosedur penelitian, dan analisis data. BAB IV Temuan dan Pembahasan, membahas mengenai temuan-temuan dari hasil penelitian yang diperoleh. Kemudian pembahasan mengenai profil variabel dan implikasinya bagi layanan bimbingan dan konseling berbentuk rencana pemberian layanan (RPL). BAB V Simpulan dan Rekomendasi meliputi simpulan dari hasil penelitian dan rekomendasi hasil penelitian bagi peneliti selanjutnya.