

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Internet merupakan salah satu media yang sekarang ini banyak digemari oleh remaja. Internet menjadi suatu kegemaran tersendiri bagi remaja dalam mencari informasi terbaru dan menjalin hubungan dengan orang lain di beda tempat. Di zaman yang modern ini, penggunaan internet sangatlah diperlukan. Perkembangan pengguna internet dari tahun ke tahun sangatlah tinggi. Sekarang, lebih dari jutaan manusia di seluruh Indonesia telah menggunakan internet (Ningtyas, 2012).

Layanan media internet menjadi kegemaran tersendiri bagi pelajar dalam mencari informasi terbaru dan menjalin hubungan dengan orang lain di belahan dunia lain melalui dunia maya. Tidak dapat dipungkiri bahwa di zaman modern ini, penggunaan layanan internet diperlukan, khususnya para pelajar, yang sedang memasuki masa transisi dari dunia anak-anak menuju dunia remaja (Nurmandia, Wigati, & Masluchah, 2013).

Menurut Slameto (2017), pengguna internet di Indonesia saat ini mencapai 63 juta orang yang sebagian besar adalah remaja. Layanan internet sudah dikenal semua kalangan dan digunakan sebagai media untuk memperoleh atau mengakses informasi apapun dengan mudah dan cepat. Permasalahan yang menjadi sorotan saat ini terkait dengan penggunaan internet adalah terjadinya kecanduan terhadap penggunaan layanan internet, khususnya pelajar. Andari (2010) menyebutkan bahwa kecanduan terhadap penggunaan layanan internet dapat menyebabkan

dapat menyebabkan terjadinya masalah psikologis, sosial, dan pekerjaan pada keberlangsungan kehidupan individu yang bersangkutan.

Tidak sedikit orang yang sangat bergantung pada internet sehingga individu kecanduan. Kecanduan internet bagi pelajar dapat diketahui melalui kegiatannya sehari-hari, yaitu setelah pulang sekolah atau malam hari banyak dijumpai remaja di depan komputer untuk mengakses internet selama lebih dari enam jam sehari. Internet telah membuat remaja kecanduan. Hal ini disebabkan ketika seorang remaja mengakses internet, di dalamnya terdapat fasilitas informasi, mainan, dan hiburan yang membuat remaja tidak ingin meninggalkan internet (Ningtyas, 2012).

Peneliti dari Ohio State University, Buente & Robbin (2008) mengungkapkan bahwa internet dapat membuat nilai seorang pelajar menurun dan mengarah kepada kecanduan terhadap penggunaan internet. Studi menunjukkan bahwa pelajar yang menghabiskan waktu untuk mengakses internet akan mengurangi jam belajarnya. Para pelajar menghabiskan waktu setiap hari mencari teman baru dan *chatting* melalui *facebook*. Mereka kehilangan waktu efektif untuk urusan akademik minimal satu jam dalam seminggu. Penelitian tentang hubungan dampak penggunaan *facebook* terhadap dunia akademik ini dilakukan terhadap 219 pelajar di Amerika Serikat. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 68% pengguna layanan media sosial *facebook* membuka akun miliknya setiap hari. Waktu yang dihabiskan berkisar antara 1 menit sampai dengan 1 jam atau lebih. Para pelajar yang menghabiskan waktu lebih dari 6-10 jam sehari untuk menggunakan layanan media sosial *facebook* mengalami penurunan drastis pada

nilai akademiknya. Faktor lain yang mempengaruhi penurunan drastis pada nilai akademik ini adalah para pelajar tersebut mengalami kecanduan terhadap penggunaan internet. Apabila mereka belum mengakses layanan media sosial *facebook*, maka mereka merasa resah dan ingin memegang *smartphonenya* atau menghadap layar komputer untuk melakukan *chatting* dengan teman-temannya di dunia maya. Data lain menunjukkan bahwa di Tiongkok, 6,4% mahasiswa menghabiskan rata-rata 38,5 jam dalam seminggu untuk *online* di internet. Sama halnya dengan di Indonesia. Gadis berusia 12 tahun kabur selama dua minggu dari rumahnya dan mengaku berada di warung internet untuk mengakses layanan internet dengan membuka situs-situs yang tidak berhubungan dengan tugas dari pelajaran di sekolahnya (Slameto, 2017).

Griffiths (2009) menyatakan bahwa kecanduan terhadap penggunaan internet dapat diartikan sebagai kecanduan perilaku yang meliputi interaksi antara manusia dengan mesin, yang bisa berupa pasif seperti menonton film, maupun aktif seperti main *game* di komputer. Solomon (2009) menyatakan bahwa kecanduan internet adalah perilaku tidak sehat dalam penggunaan internet yang menjurus pada kesenjangan kehidupan sosial seseorang. Andari (2010) mengungkapkan bahwa kecanduan terhadap penggunaan layanan internet merupakan ketidakmampuan individu untuk mengontrol penggunaan layanan internetnya yang membawa dampak buruk pada orang yang kecanduan, yaitu dapat menyebabkan terjadinya masalah psikologis, sosial, dan pekerjaan di dalam keberlangsungan kehidupan individu yang bersangkutan.

Kecanduan terhadap penggunaan internet dalam konsep ini meliputi perilaku kompulsif seseorang dalam menggunakan internet untuk berinteraksi di dunia maya sehingga merubah perilaku keseharian orang tersebut termasuk perilaku pengambilan keputusan yang tidak mungkin dilakukan apabila tidak mengalami kecanduan (Young, 2009).

Kecanduan terhadap penggunaan internet menurut Young (2009) ditunjukkan dengan beberapa kriteria sebagai berikut : merasa senang ketika *online*, tidak senang ketika *offline*, perhatian hanya tertuju pada internet, penggunaan meningkat, tidak mampu mengatur penggunaan internet, berani kehilangan karena internet, serta menggunakan internet sebagai cara untuk melarikan diri dari masalah.

Hasil survei peneliti terhadap 100 siswa-siswi Sekolah Menengah Atas Negeri Temanggung dengan menyebarkan kuesioner pada tanggal 13 Juli 2017, terdapat 55% total siswa rata-rata menggunakan internet antara 6-10 jam sehari, 35% siswa menggunakan internet rata-rata selama 10-12 jam sehari, dan 10% siswa menggunakan internet rata-rata selama kurang dari 6 jam sehari. Siswa-siswi yang menggunakan internet antara 6-10 jam sehari dan 10-12 jam sehari menggunakan kuota internet untuk membuka konten media sosial, seperti *facebook*, *instagram*, atau *whatsapp*. Siswa-siswi yang menggunakan internet, rata-rata waktu penggunaan internet selama kurang dari 6 jam sehari untuk membuka layanan *google*. Siswa-siswi tersebut menggunakan kuota internet untuk mencari materi atau bahan tugas sekolah dengan melakukan *searching* via *google* atau alamat web lainnya. Siswa-siswi tersebut juga membuka layanan

electronic mail (e-mail) untuk keperluan tugas sekolah. Siswa-siswi yang menggunakan internet untuk keperluan tugas sekolah ini, menggunakan kuota internet untuk keperluan lain, yaitu membuka layanan media sosial dengan menghabiskan waktu kurang dari 1 jam dalam sehari.

Dari hasil survei peneliti, terdapat perilaku kecanduan terhadap penggunaan internet pada siswa-siswi Sekolah Menengah Atas Negeri Temanggung pada siswa kelas X karena menggunakan internet rata-rata 6-10 jam sehari atau lebih. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian Buente & Robbin (2008) yang mengungkapkan bahwa penggunaan internet dengan rata-rata 6-10 jam sehari mengarah kepada perilaku kecanduan internet. Hal ini dapat dilihat dari perilaku remaja Sekolah Menengah Atas Negeri Kabupaten Temanggung yang memunculkan aspek-aspek kecanduan terhadap penggunaan internet, yaitu aspek merasa senang ketika *online* dan tidak senang ketika *offline*, perhatian hanya tertuju pada internet, berani kehilangan karena internet, dan internet sebagai cara untuk melarikan diri dari masalah.

Aspek merasa senang ketika *online* dan tidak senang ketika *offline* ini muncul ketika responden sebanyak 80 siswa menjawab 80% setuju pada pernyataan angket survei : “Saya merasa senang ketika bisa eksis di dunia maya.” Dan sebanyak 85 siswa menjawab setuju dengan persentase 85% pada pernyataan : “Perasaan saya gelisah ketika belum ada kesempatan untuk *online* di internet.” Remaja, yang dalam hal ini adalah siswa-siswi Sekolah Menengah Atas Negeri Kabupaten Temanggung, di dalam komunitasnya melakukan aktivitas *online* secara bersamaan. Hal ini menciptakan pengaruh terhadap teman-teman sebaya

dari komunitas tersebut untuk *online* di internet dan mengucilkan teman-teman mereka yang tidak melakukan aktivitas tersebut. Pada akhirnya, mereka merasa tidak senang untuk *offline* dari internet karena pengaruh dari teman-teman sebayanya. Aspek perhatian hanya tertuju pada internet muncul ketika responden sebanyak 75 siswa menjawab 75% setuju pada pernyataan “Saya *online* minimal 5 hari dalam seminggu” dan sejumlah 85 siswa menjawab 85% setuju pada pernyataan “Saya memikirkan terus-menerus apa yang sedang terjadi di dunia maya ketika sedang *offline*.” Perhatian hanya tertuju pada internet ini di kemudian hari menyebabkan remaja berani kehilangan karena internet, baik uang, tenaga, maupun waktu. Dan pada akhirnya berujung pada internet sebagai cara untuk melarikan diri dari masalah.

Andari (2010) menjelaskan bahwa dampak negatif dari penggunaan layanan internet membuat seseorang menjadi malas untuk berkomunikasi di dunia nyata karena merasa lebih menyenangkan untuk berkomunikasi dengan teman secara *online*. Hal ini mengakibatkan kurangnya rasa empati terhadap lingkungan sekitar. Selain itu, waktu yang berharga dan seharusnya dimanfaatkan dengan baik, akan terbuang sia-sia dengan melakukan aktivitas menggunakan layanan media sosial dengan intensitas yang lama. Bahkan, pengguna yang mengalami kecanduan dalam menggunakan layanan internet akan mengabaikan pekerjaan dan tanggung jawabnya di dunia nyata. O’Keeffe & Clarke-Pearson (2011) menyebutkan, dampak kecanduan terhadap penggunaan internet mengarah kepada perbuatan negatif, seperti melakukan eksperimen dalam hal seksualitas, *cyberbullying*, dan gangguan tidur. Gangguan tidur terjadi karena kurangnya waktu tidur.

Berkaitan dengan psikologi pendidikan, remaja, yang dalam hal ini siswa-siswi di sekolah, mempunyai tugas utama mereka, yaitu belajar. Selain belajar, mereka mempunyai tanggung jawab untuk bisa beradaptasi dengan lingkungan di sekolah agar proses belajar-mengajar berjalan dengan lancar. Salah satunya adalah dengan bersosialisasi dan bermasyarakat di lingkungan sekolahnya. Hal ini membuat mereka terbentuk rasa tanggung jawabnya, baik tanggung jawab secara individu maupun tanggung jawab secara sosial (Hurlock, 1990). Tugas-tugas perkembangan masa remaja menurut Hurlock (1990) diantaranya adalah sebagai berikut : (1) mampu membina hubungan baik dengan anggota kelompok yang berlainan jenis; (2) mencapai kemandirian emosional; (3) mengembangkan konsep dan keterampilan intelektual yang sangat diperlukan untuk melakukan peran sebagai anggota masyarakat; (4) mengembangkan perilaku tanggung jawab sosial yang diperlukan untuk memasuki dunia orang dewasa; dan (5) memahami dan mempersiapkan berbagai tanggung jawab kehidupan keluarga.

Namun, fenomena yang berkembang saat ini adalah remaja lebih menyukai dunia maya untuk berinteraksi dengan teman-teman sepermainannya dibandingkan dengan bertatap muka langsung karena fasilitas yang disediakan oleh dunia maya karena lebih lengkap untuk mengekspresikan emosi mereka. Fasilitas di dunia maya pada memberikan kenyamanan kepada pengguna dilengkapi dengan berbagai aplikasi dan pengungkapan ekspresi melalui gambar. Remaja fokus kepada *smartphone* atau *handphone* daripada berinteraksi dengan lingkungan di sekitarnya. Hal ini tentunya mempengaruhi kegiatan sosial yang biasa dilakukan oleh kebanyakan orang lain (Wulandari, 2015).

Menurut Young (2004), faktor-faktor yang mempengaruhi kecanduan terhadap penggunaan internet adalah *unlimited* akses atau akses penggunaan internet yang mudah dan tanpa batas, konformitas teman sebaya yang tinggi, kontrol diri yang kurang, dan waktu luang yang banyak. Dalam penelitian ini, peneliti memilih konformitas teman sebaya dan kontrol diri sebagai faktor yang mempengaruhi kecanduan internet. Alasan peneliti memilih faktor-faktor tersebut dijelaskan di bawah ini.

Berdasarkan hasil penelitian Masya & Chandra (2016) dan Nan & Fang (2015), maka peneliti memilih konformitas teman sebaya sebagai salah satu faktor yang mempengaruhi kecanduan terhadap penggunaan internet. Hasil penelitian Masya & Chandra (2016) mengungkapkan bahwa terdapat hubungan positif antara konformitas teman sebaya dan kecanduan internet dengan $r = 0,817$. Nan & Fang (2015) mengungkapkan hasil penelitiannya bahwa terdapat hubungan positif antara konformitas teman sebaya dan kecanduan internet dengan $r = 0,621$. Alasan peneliti memilih konformitas teman sebaya sebagai salah satu faktor yang mempengaruhi kecanduan terhadap penggunaan internet, karena terdapat hubungan antara konformitas teman sebaya dan kecanduan terhadap penggunaan internet, berdasarkan hasil penelitian yang diungkapkan oleh Masya & Chandra (2016) dan Nan & Fang (2015). Masya & Chandra (2016) mengungkapkan bahwa tingkat konformitas teman sebaya mempunyai pengaruh yang kuat sehingga membuat intensitas penggunaan layanan internet mengalami peningkatan.

Konformitas adalah tekanan untuk mengikuti orang banyak agar berperilaku dengan cara yang sama dengan orang-orang lain di suatu kelompok atau

masyarakat (Baron & Byrne, 2005). Konformitas dapat mengubah sikap, keyakinan, persepsi, atau perilaku agar sama dengan orang-orang lain dalam kelompok atau masyarakatnya. Konformitas adalah perubahan perilaku atau kepercayaan seseorang akibat dari tekanan kelompok. Asch (dalam Myers, 2012) menemukan bahwa konformitas meningkat sejalan dengan bertambahnya jumlah anggota kelompok, yaitu semakin besar kelompok tersebut, maka semakin besar pula kecenderungan seseorang ikut serta meskipun tingkah laku tersebut berbeda dari yang diinginkan sebenarnya.

Teman sebaya adalah anak-anak atau remaja dengan tingkat usia atau tingkat kedewasaan yang sama (Santrock, 2007). Konformitas teman sebaya menurut Zebua & Nurdjayadi (2011) adalah suatu tuntutan yang tidak tertulis dari kelompok teman sebaya terhadap anggotanya untuk tetap memiliki pengaruh yang kuat sehingga dapat menyebabkan perilaku-perilaku tertentu pada anggota kelompok. Baron & Byrne (2005) mengungkapkan bahwa alasan seseorang melakukan konformitas dikarenakan seseorang melakukan pembelajaran bahwa dengan melakukan konformitas bisa membantu untuk mendapatkan persetujuan dan penerimaan yang diinginkan.

Aspek-aspek konformitas adalah kekompakan, kesepakatan, dan ketaatan. Kekompakan adalah jumlah kekuatan yang menyebabkan orang lain tertarik pada suatu kelompok sehingga membuat individu tetap ingin menjadi anggota kelompok tersebut. Kekompakan terdiri atas penyesuaian diri dan pengetahuan terhadap kelompok. Kesepakatan adalah hasil musyawarah atau rapat dari kelompok agar individu dapat menyesuaikan diri dan mematuhi aturan yang

berlaku di kelompok tersebut. Kesepakatan terdiri atas kepercayaan, kesamaan pendapat, dan penyimpangan pendapat antarkelompok. Ketaatan adalah tekanan dalam kelompok untuk rela melakukan tindakan dan mematuhi aturan di kelompok walaupun tidak sesuai dengan keinginan individu tersebut, dalam hal ini yang mejadi acuan adalah remaja (Sears, 2005).

Arti penting penelitian adalah *internet addiction*, sebagaimana halnya kecanduan obat-obatan, alkohol, dan judi, akan mengakibatkan kegagalan akademis, menurunkan kinerja, perselisihan dalam perkawinan bahkan perceraian seperti yang telah disebutkan Tarigan (2013) dalam penelitiannya.

Faktor lain yang dipilih peneliti dalam penelitian ini adalah kontrol diri. Ketidakmampuan seseorang dalam mengontrol diri untuk terkoneksi dengan internet dan melakukan kegiatan bersamanya adalah cikal bakal dari lahirnya bentuk kecanduan ini. Tarigan (2013) mengungkapkan hasil penelitiannya bahwa ada hubungan negatif antara kontrol diri dan kecanduan terhadap penggunaan internet dengan $r = -0,818$.

Carver & Scheier (2000) menyatakan bahwa kontrol diri berkaitan dengan proses yang memandu dan memonitor perilaku sehingga kontrol diri yang rendah dikaitkan dengan sebagian besar masalah-masalah perilaku. Masalah-masalah perilaku tersebut diantaranya adalah adiksi terhadap penggunaan internet (Baumeister, Heatherton, & Tice, 1994; Gailliot & Baumeister, 2007).

Peneliti lain menyebutkan dalam hasil penelitiannya bahwa ada hubungan antara kontrol diri dan *internet addiction* pada mahasiswa dengan nilai $r = -0,751$. (Ningtyas, 2012). Pecandu internet tidak dapat menghentikan keinginan untuk

online sehingga kehilangan kontrol diri dari penggunaan internet dalam kehidupannya (Young, 1996).

Berdasarkan hasil penelitian Tarigan (2013) dan Ningtyas (2012), serta pendapat Young (1996) tentang kontrol diri yang rendah menunjukkan kecenderungan adiksi secara umum, termasuk adiksi terhadap *online* di internet, maka faktor lain yang mempengaruhi kecanduan internet adalah kontrol diri yang menjadi variabel lain dalam penelitian ini. Alasan peneliti memilih kontrol diri sebagai salah satu faktor yang mempengaruhi kecanduan terhadap penggunaan layanan internet berdasarkan pendapat Baumeister, Heatherton, & Tice (1994) dan Gailliot & Baumeister (2007), serta hasil penelitian Wulandari (2015) dan Tarigan (2013) yang mengungkapkan bahwa terdapat hubungan antara kontrol diri dan kecanduan terhadap penggunaan layanan internet.

Tarigan (2013) menyebutkan bahwa remaja yang telah mengalami kecanduan terhadap penggunaan internet akan gagal mengontrol dirinya. Hal ini menyebabkan remaja menjadi sulit untuk bersosialisasi dengan lingkungan karena kurangnya kontrol diri terhadap penggunaan internet. Wulandari (2015) juga menyebutkan bahwa kontrol diri yang kurang pada remaja, khususnya usia siswa-siswi Sekolah Menengah Atas, akan mengakibatkan penggunaan internet mengarah kepada kecanduan. Bickel, Quisenberry, Moody, & Wilson (2015) mengatakan bahwa kontrol diri dapat dikonseptualisasi sebagai hasil dari interaksi dari dua model pengambilan keputusan, yaitu pengambilan keputusan impulsif dan pengambilan keputusan eksekutif. Pengambilan keputusan impulsif melibatkan sistem limbik dan paralimbik otak yang mengandung *dopamine* dan

peka terhadap penurunan tingkat *dopamine* sehingga dapat memicu perilaku impulsif dan spontan untuk segera memperoleh sumber *dopamine*. Perilaku bermain *game online* atau mengakses internet yang tidak terkendali (selama lebih dari 6-10 jam sehari atau lebih) atau sudah mengarah pada adiksi dapat terjadi karena individu dikuasai oleh pengambilan keputusan impulsif. Sebagai konsekuensinya, terjadi pola permintaan pemenuhan kepuasan yang impulsif untuk memberi kesenangan (Ramdhani, 2016). Pada konteks ini, adiksi merupakan hasil dari pengambilan keputusan impulsif yang memiliki lebih banyak kendali daripada pengambilan keputusan eksekutif (Bickel, Quisenberry, Moody, & Wilson, 2015).

Menurut Baumeister (dalam Tangney, Baumeister, & Boone, 2004), kontrol diri memiliki empat aspek utama, yaitu kontrol terhadap pikiran, yakni kontrol yang berkaitan dengan fungsi kognitif, seperti proses penilaian, pemrosesan informasi, dan interpretasi; kontrol terhadap emosi adalah kontrol yang berkaitan dengan afeksi, seperti menunjukkan rasa belasungkawa terhadap teman atau tetangga; kontrol terhadap impuls, yakni kontrol yang berkaitan dengan neural, seperti bereaksi terhadap suatu kejadian; kontrol terhadap performa, yaitu kontrol yang berkaitan dengan psikomotorik dan perilaku, seperti menahan diri untuk bersuara pelan di dalam perpustakaan.

Berdasarkan pemaparan latar belakang di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa teman sebaya memainkan peran penting dalam kehidupan remaja karena sahabat memenuhi kebutuhan sosial dalam kehidupan remaja. Selain itu, kontrol diri juga memainkan peran penting dalam kehidupan remaja, khususnya siswa-

siswi di sekolah. Bentuk pelampiasan dari mengatasi konflik dengan orangtua adalah menggunakan internet sebagai alat untuk berkomunikasi dengan teman sebayanya. Intensitas penggunaan layanan internet pada siswa sudah meningkat disebabkan oleh konformitas teman sebaya yang mempunyai pengaruh yang kuat dan kontrol diri siswa kurang, maka perilaku tersebut sudah mengarah pada kecanduan. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian Esen & Gündoğdu (2010) dan Yen, Ko, Yen, Chang, & Cheng (2009) yang mengungkapkan bahwa terdapat hubungan antara konformitas teman sebaya dan kontrol diri dengan kecanduan penggunaan internet.

Berdasarkan pemaparan latar belakang penelitian di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah ada hubungan antara konformitas teman sebaya dan kontrol diri dengan kecanduan terhadap penggunaan internet?

B. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Berdasarkan pemaparan latar belakang dan rumusan masalah di atas, maka tujuan dan manfaat penelitian adalah sebagai berikut :

1. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mengetahui hubungan antara konformitas teman sebaya dan kecanduan internet pada siswa Sekolah Menengah Atas kelas X di Temanggung.
2. Mengetahui hubungan kontrol diri dan kecanduan internet pada siswa Sekolah Menengah Atas kelas X di Temanggung.

3. Mengetahui hubungan antara konformitas teman sebaya dan kontrol diri dengan kecanduan internet pada siswa Sekolah Menengah Atas kelas X di Temanggung.

2. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

a. Manfaat teoretis

Manfaat teoretis penelitian ini adalah untuk pengembangan ilmu dan sumbangan baru dalam bidang psikologi, khususnya psikologi pendidikan, yang berkaitan dengan konformitas teman sebaya, kontrol diri, dan kecanduan internet pada siswa Sekolah Menengah Atas di Kabupaten Temanggung.

b. Manfaat praktis

Bagi Institusi Pendidikan :

Institusi pendidikan dapat memberikan penanganan terhadap perilaku kecanduan internet pada siswa dengan memberikan pelatihan kontrol diri dan konformitas teman sebaya pada lingkungan institusi pendidikan di Temanggung.

C. Keaslian Penelitian

Penelitian tentang kecanduan terhadap internet, konformitas teman sebaya, dan kontrol diri telah diteliti oleh beberapa peneliti di Indonesia dan luar negeri. Berikut adalah beberapa penelitian yang membuktikan keaslian penelitian ini, antara lain :

1. Penelitian Esen & Gündoğdu (2010) berjudul "*The Relationship between Internet Addiction, Peer Pressure and Self-Control among Adolescents*". Esen & Gündoğdu (2010) menggunakan teori kontrol diri oleh Mesch (2001), teori konformitas teman sebaya oleh Hyung Hur (2006), dan teori kecanduan terhadap internet oleh Young (2009). Subjek penelitian adalah siswa Sekolah Menengah Atas kelas X di Turki. Variabel tergantung pada penelitian ini adalah kecanduan internet dan variabel bebasnya adalah konformitas teman sebaya dan kontrol diri antarremaja. Penelitian ini menggunakan pendekatan metode kuantitatif. Teknik analisis yang digunakan adalah teknik analisis regresi linear berganda. Hasil penelitian menunjukkan ada hubungan yang sangat signifikan antara konformitas teman sebaya dan kontrol diri dengan kecanduan terhadap penggunaan internet pada remaja di Turki dengan $r = 0.807$ dan $p < 0.01$. Persamaan penelitian Esen & Gündoğdu (2010) dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut : (1) teori utama yang digunakan adalah teori kecanduan terhadap penggunaan internet oleh Young (2009); (2) metode penelitian yang digunakan merupakan pendekatan metode kuantitatif; (3) Teknik analisis yang digunakan adalah teknik analisis regresi linear berganda; dan (4) variabel tergantung (Y) dalam penelitian ini adalah kecanduan terhadap penggunaan internet dan variabel bebas (X) dalam penelitian ini adalah konformitas teman sebaya dan kontrol diri. Perbedaan penelitian dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut : Esen & Gündoğdu (2010) menggunakan teori kontrol diri oleh Mesch (2001) dan teori konformitas teman sebaya oleh

Hyung Hur (2006). Peneliti menggunakan teori konformitas teman sebaya oleh Baron dan Byrne (2005) dan teori kontrol diri oleh Baumeister, dkk. (2007).

2. Penelitian Yen, Ko, Yen, Chang, & Cheng (2009) berjudul “*Multi-dimensional discriminative factors for Internet addiction among adolescents regarding gender and age*”. Yen, Ko, Yen, Chang, & Cheng (2009) menggunakan teori kecanduan terhadap penggunaan internet oleh Kraut, dkk. (2002), teori konformitas teman sebaya oleh Greenfiels (1999), dan teori kontrol diri oleh Rosenberg (1965). Penelitian ini menggunakan pendekatan metode kuantitatif. Teknik analisis data menggunakan teknik chi-square. Hasil penelitian menunjukkan ada hubungan yang sangat signifikan antara kontrol diri dengan konformitas teman sebaya terhadap kecanduan penggunaan Internet pada remaja di Taiwan dengan $r = 0.880$ dan $p < 0.01$. Persamaan penelitian Yen, Ko, Yen, Chang, & Cheng (2009) dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut : (1) variabel tergantung (Y) dalam penelitian Yen, Ko, Yen, Chang, & Cheng (2009) adalah kecanduan terhadap penggunaan internet dan variabel bebas (X) dalam penelitian Yen, Ko, Yen, Chang, & Cheng (2009) adalah kontrol diri dan konformitas teman sebaya; dan (2) metode penelitian dengan pendekatan kuantitatif. Perbedaan penelitian Yen, Ko, Yen, Chang, & Cheng (2009) adalah sebagai berikut : (1) teori utama yang digunakan Yen, Ko, Yen, Chang, & Cheng (2009) dalam penelitian tersebut adalah teori kecanduan terhadap penggunaan intrnet oleh Kraut, dkk. (2002), teori

konformitas teman sebaya oleh Greenfiels (1999) dan teori kontrol diri oleh Rosenberg (1965). Peneliti menggunakan teori kecanduan terhadap penggunaan internet oleh Young (2009), teori konformitas teman sebaya oleh Baron dan Byrne (2005), dan teori kontrol diri oleh Baumeister, dkk. (2007); dan (2) Yen, Ko, Yen, Chang, & Cheng (2009) menggunakan teknik analisis data chi-square. Peneliti menggunakan teknik analisis regresi berganda.

3. Penelitian Ningtyas (2012) berjudul “Hubungan antara *self-control* dengan *internet addiction* pada mahasiswa”. Ningtyas (2012) menggunakan teori kontrol diri oleh Chaplin (2008) dan teori kecanduan penggunaan Internet oleh Young (2009). Subjek penelitian adalah mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang. Penelitian ini menggunakan pendekatan metode kuantitatif dengan teknik korelasi *product moment*. Hasil penelitian menunjukkan ada hubungan yang negatif dan sangat signifikan antara kontrol diri dengan kecanduan penggunaan Internet pada mahasiswa dengan $r = -0.752$ dan $p < 0.01$. Persamaan penelitian Ningtyas (2012) dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut :
(1) teori utama yang digunakan adalah teori *internet addiction* oleh (Young, 2009); (2) metode penelitian yang digunakan merupakan pendekatan metode kuantitatif; (3) variabel bebas (X) dalam penelitian ini adalah kontrol diri; dan (4) variabel tergantung (Y) dalam penelitian ini adalah kecanduan terhadap penggunaan internet. Perbedaan penelitian dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut : (1) Ningtyas (2012) menggunakan teori kontrol diri oleh Chaplin (2008). Peneliti menggunakan

teori kontrol diri oleh Baumeister, dkk. (2007); dan (2) subjek penelitian Ningtyas (2012) adalah mahasiswa Universitas Negeri Semarang. Subjek penelitian peneliti adalah siswa-siswi Sekolah Menengah Atas Negeri Kabupaten Temanggung.

4. Penelitian Tarigan (2013) berjudul “Hubungan Kontrol Diri dengan Kecanduan Internet pada Remaja di Sekolah Menengah Atas Swasta Perguruan Sumatera Tanjung Morawa”. Tarigan (2013) menggunakan teori kontrol diri oleh Hurlock (1990) dan teori *internet addiction* oleh Goldberg (1996). Subjek penelitian adalah siswa Sekolah Menengah Atas. Variabel bebas (X) adalah kontrol diri dan variabel tergantung (Y) adalah kecanduan internet. Penelitian ini menggunakan pendekatan metode kuantitatif. Metode analisis data menggunakan teknik analisis korelasi *product moment*. Hasil penelitian ini adalah ada hubungan negatif yang signifikan antara kontrol diri dengan kecanduan internet dengan koefisien korelasi $r_{xy} = -0,881$. Persamaan penelitian Tarigan (2013) dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut : (1) variabel tergantung (Y) adalah intensitas bermain internet; (2) subjek penelitian adalah siswa-siswi Sekolah Menengah Atas; (3) metode penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif. Perbedaan penelitian dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut : (1) Tarigan (2013) menggunakan teori kontrol diri oleh Hurlock (1990). Peneliti menggunakan teori kontrol diri oleh Baumeister, dkk. (2007); dan (2) Tarigan (2013) menggunakan teori *internet*

addiction oleh Goldberg (1996). Peneliti menggunakan teori *internet addiction* oleh Young (2009).

5. Penelitian Masya & Candra (2016) berjudul “Hubungan Konformitas Teman Sebaya dan Perilaku Gangguan Kecanduan Internet pada Peserta Didik Kelas X di Madrasah Aliyah Al-Furqon Prabumulih”. Masya & Candra (2016) menggunakan teori *internet addiction* oleh (Aqila, 2010) dan teori konformitas teman sebaya oleh Myers (2012). Subjek penelitian adalah siswa Sekolah Menengah Atas. Variabel bebas (X) adalah konformitas teman sebaya. Variabel tergantung (Y) adalah perilaku gangguan kecanduan internet. Penelitian ini menggunakan pendekatan metode kuantitatif. Metode analisis data menggunakan teknik analisis korelasi *product moment*. Hasil penelitian ini adalah ada hubungan yang positif dan signifikan antara konformitas teman sebaya dan perilaku kecanduan internet dengan $r = 0,817$ dan nilai $p < 0,000$. Persamaan penelitian Masya & Candra (2016) dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut : (1) subjek penelitian adalah siswa Sekolah Menengah Atas; (2) Metode analisis data menggunakan teknik analisis korelasi *product moment*; (3) variabel tergantung (Y) adalah perilaku gangguan kecanduan internet; dan (4) metode penelitian yang digunakan merupakan pendekatan metode kuantitatif. Perbedaan penelitian dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut : teori utama yang digunakan adalah teori *internet addiction* oleh Aqila (2010) dan teori konformitas teman sebaya oleh Myers

(2012). Peneliti menggunakan teori *internet addiction* oleh Young (2009) dan teori konformitas teman sebaya oleh Baron & Byrne (2005).

6. Penelitian Nan & Fang (2015) berjudul “*Beyond peer contagion : unique and interactive effects of multiple peer influences on Internet addiction among Chinese adolescents*”. Nan & Fang (2015) menggunakan teori *internet addiction* oleh Young (2009) dan teori konformitas teman sebaya oleh Goldstein (2004). Subjek penelitian adalah siswa mahasiswa Fudan University. Variabel bebas (X) adalah konformitas teman sebaya. Variabel tergantung (Y) adalah perilaku kecanduan internet. Penelitian ini menggunakan pendekatan metode kuantitatif. Metode analisis data menggunakan teknik analisis korelasi *product moment*. Hasil penelitian ini adalah ada korelasi positif dan signifikan antara konformitas teman sebaya dan perilaku gangguan kecanduan internet dengan $r = 0,621$ dan nilai $p < 0,000$. Persamaan penelitian Nan & Fang (2015) dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut : (1) Metode analisis data menggunakan teknik analisis korelasi *product moment*; (2) variabel tergantung (Y) adalah perilaku gangguan kecanduan internet; (3) variabel bebas (X) adalah konformitas teman sebaya; dan (4) metode penelitian yang digunakan merupakan pendekatan metode kuantitatif. Perbedaan penelitian dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut : (1) teori konformitas teman sebaya oleh Goldstein (2004). Peneliti menggunakan teori konformitas teman sebaya oleh Baron & Byrne (2005); dan (2) subjek penelitian Nan & Fang (2015) adalah mahasiswa Fudan

University. Subjek penelitian peneliti adalah siswa Sekolah Menengah Atas Kabupaten Temanggung.

Dalam keaslian penelitian terdapat persamaan-persamaan dalam hal subjek penelitian, variabel tergantung penelitian, variabel bebas penelitian, teknik analisis data, dan pendekatan penelitian. Terdapat perbedaan secara spesifik dengan penelitian sebelumnya, yaitu teori utama yang digunakan dan teknik analisis data. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penelitian ini memiliki perbedaan dengan penelitian-penelitian sebelumnya berdasarkan keaslian penelitian yang telah dipaparkan di atas.