

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Di era globalisasi ini, teknologi tumbuh dengan cepat, ruang dan waktu hampir tidak terbatas. Beragam bentuk informasi dari seluruh penjuru dunia dapat langsung diketahui tanpa menunggu waktu yang lama, begitulah kemajuan dan kematangan teknologi. Diketahui kondisi ini menciptakan *society* 5.0 yang hadir pada kehidupan konvensional dari 4.0 dari era 3.0 dan 2.0. Informasi yang ada sudah tersimpan dan dapat berbagai melalui data besar (*big data*) melalui penyimpanan awan atau *cloud*. Sehingga semua informasi dapat dengan mudah diakses dengan cepat. Teknologi informasi ialah teknologi yang dipakai dalam pengelolaan data, meliputi mengolah, memperoleh, mengumpulkan, dan menyimpan, data. Tujuannya supaya memproduksi informasi yang berkualitas, sehingga dapat digunakan oleh individu, bisnis, dan pemerintah dalam memperoleh informasi akurat dalam pembuatan keputusan. Dengan kemajuan teknologi saat ini, berita dari luar negeri menyebar dengan sangat kilat. Teknologi komunikasi yang semakin modern, selain mengedepankan interaksi komunikasi, jika disalahgunakan atau digunakan untuk interaksi komunikasi, juga akan berdampak serius. Perkembangan teknologi menyebabkan munculnya berbagai situs *web* di media sosial bisa akses daring melalui koneksi internet.

Media sosial ialah media yang dirancang dalam mendorong interaksi sosial dua arah. Media sosial erat kaitannya dengan internet, sehingga mengganti cara pendistribusian informasi mandiri menjadi banyak khalayak. Pada hakikatnya media sosial ialah perkembangan terkini dari teknologi web baru berbasis internet yang dapat mempermudah setiap orang untuk berkomunikasi, berpartisipasi, berbagi dan jaringan daring sehingga mereka dapat berbagi konten mereka. Seringkali ternyata beberapa orang atau sekelompok orang sedang bertemu, namun sibuk melihat perangkatnya masing-masing. Mereka memang sedang bersama-sama di suatu tempat, namun. Kondisi teknologi menjadi semakin kompleks mengarah pada perubahan pergaulan atau gaya hidup sosial, jika ada yang merasa pandai dalam memakai media sosial dan merasa nyaman, namun menganggap ada teman yang lain masih tidak menggunakan media sosial maka dia bukan remaja hari ini yang mengikuti perkembangan, tapi disisi lain untuk mendapatkan perangkat yang canggih bukan barang murah untuk memiliki alat ini.

Jika media sosial mempengaruhi tingkat kepercayaan diri maka dapat mempengaruhi proses perkembangan, sebaliknya jika media sosial disalahgunakan sebagai alat untuk saling menindas maka dapat mengindikasikan tanda-tanda pelecehan. media sosial dalam kekerasan. Banyak hal yang berupa material bisa didapat dari media sosial, contohnya seperti *endorsement*, menjadi *brand ambassador* suatu produk atau beberapa produk, atau bahkan jika akun media sosial sudah terverifikasi bisa dibayar langsung oleh pihak media sosial itu sendiri. Hasil dari beberapa contoh tersebut tak jarang bisa mengubah kehidupan yang lebih dari berkecukupan. Kepercayaan diri merupakan salah satu bentuk yang bisa berdampak

dari penggunaan media sosial. Sebab, banyak orang merasa menurun atas kepercayaan dirinya atau bahkan hilang rasa kepercayaan dirinya setelah melihat apa yang dimiliki atau dicapai oleh orang lain dan berujung pada rasa tidak bersyukur atas apa yang dimiliki oleh diri sendiri. Tidak sedikit orang yang akhirnya berlomba-lomba menggali potensi dirinya pada salah satu atau beberapa media sosial untuk mendapatkan tujuan yang ia capai, baik secara karya atau prestasi atau sebaliknya dengan menggunakan banyak sensasi yang mengundang kontroversi yang menarik perhatian banyak orang, sehingga dari sensasi tersebut ia mendapatkan materil.

Adapun dampak positif dan negatif dari penggunaan media sosial menurut Nissa Khairuni dalam Jurnal Edukasi (2016: 99) menyatakan:

1. Dampak Positif

- a. Sarana dalam menawarkan produk atau jasa kepada jutaan pengguna media sosial.
- b. Ajang silaturahmi dengan teman, keluarga, maupun berjejaring dengan pebisnis.
- c. Sarana komunikasi yang efektif sehingga kita dapat terhubung walaupun dengan jarak yang jauh.

2. Dampak Negatif

- a. Adanya kejahatan internet oleh orang yang tidak bertanggungjawab, seperti penipuan.
- b. Memicu kekacauan keharmonisan pasangan.
- c. Menyebabkan kecanduan dalam penggunaan media sosial.

Pada kegiatan organisasi PPI Kab. Garut ini, ketenaran menjadi salah satu hal penting bagi remaja. Dukungan dari rekan-rekan satu sekolah, pembina dan pelatih sekolah turun meramaikan meriahnya pelaksanaan 17 Agustus. Tak lupa, ketika malam 16 Agustus juga semua datang ke gedung pendopo dan mengupload di sosial media perihal berfoto dengan Paskibraka. Tentu bulan Agustus menjadi ajang yang cukup bergengsi untuk banyak orang. Karena Paskibraka itu sendiri melalui seleksi yang ketat dan bisa mengibarkan bendera pusaka sekali seumur hidup. Banyak orang yang menghalalkan segala cara untuk memasuki organisasi ini. Namun tujuan mereka bukan didasari karena patriotisme dan nasionalisme. Terkadang di dasari dengan pengakuan dari masyarakat juga. Disisi lain, selain membutuhkan pengakuan akan tetapi hal itu dilakukan hanya untuk memenuhi aktivitas media sosial semata. Ingin turut serta dalam peringatan 17 Agustus terkadang bukan untuk mengenang jasa para pahlawan, tetapi karena ingin bergaya memakai jas hitam berdasi. Hal ini terjadi bukan hanya terjadi pada junior yang sedang berlatih, namun kepada senior yang melatih. Seharusnya ketika masih dalam pendidikan dan pelatihan, semua orang ikut turut serta dalam merahasiakan bagaimana itu karantina. Namun, lagi-lagi. Karena kebutuhan media sosial semuanya melanggar peraturan yang sudah ditetapkan. Sehingga pada hasilnya ialah, ketika waktu dimana dia harus melatih yang ia lakukan bukan melatih akan tetapi menghilang dengan tanpa kabar. Kemudian datang setelah acara selesai seolah-olah ikut berjasa. Tidak ada yang salah atas pendapatan popularitas, namun tak sedikit pula karena popularitas sekejap menjadikan diri remaja ini angkuh dan mendewakan media sosial. Namun tak sedikit pula baik panitia atau junior itu sendiri yang memang

sadar akan patriotismenya sehingga mereka tidak memprioritaskan kebutuhan media sosial. Yang dimana hasilnya ialah senior baik junior berfokus pada pekerjaannya masing-masing tanpa terganggu. Sehingga ini menjadi tantangan menarik untuk peneliti bagaimana pengaruh media sosial.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana kondisi kepercayaan diri remaja di organisasi Purna Paskibraka Indonesia Kab. Garut?
2. Bagaimana remaja dalam menggunakan media sosial di organisasi Purna Paskibraka Indonesia Kab. Garut?
3. Bagaimana pengaruh media sosial terhadap kepercayaan diri remaja di organisasi Purna Paskibraka Indonesia Kab. Garut?

C. Tujuan Penelitian

1. Mengidentifikasi kondisi kepercayaan diri remaja di organisasi Purna Paskibraka Indonesia Kab. Garut.
2. Mengidentifikasi remaja dalam menggunakan media sosial di organisasi Purna Paskibraka Indonesia Kab. Garut.
3. Menganalisis pengaruh media sosial terhadap kepercayaan diri remaja di organisasi Purna Paskibraka Indonesia Kab. Garut

D. Kegunaan Hasil Penelitian

Penelitian ini besar harapan hasilnya dapat menyumbang kontribusi akademik maupun praktik. Sehingga dapat bermanfaat :

1. Secara akademis

Penelitian ini berharap bisa menyuguhkan sebagai pengembangan

pengetahuan ilmiah di bidang bimbingan dan konseling Islam. Baik dalam perbandingan atau referensi bagi penelitian yang sama mengenai media sosial terhadap kepercayaan diri remaja tingkat akhir.

2. Secara Praktis

Manfaat praktis dari riset ini yaitu diharapkan bisa dijadikan sebuah pelajaran dan pengetahuan khususnya bagi:

a. Mahasiswa BKI

Hasil penelitian ini bisa dijadikan bahan saran bagi konselor untuk menangani media sosial terhadap kepercayaan diri remaja tingkat akhir.

b. Bagi Peneliti

Penelitian bisa dijadikan sebagai sarana mengaplikasikan langsung teori yang telah dipelajari dibangku kuliah selama perkuliahan serta penelitian bisa mengkomparasikan langsung antara teori yang didapat pada bangku kuliah dengan realitas yang ada di lapangan, sehingga memberikan pengalaman bagi peneliti.

c. Untuk Konselor atau Guru BK

Peneliti terhadap kepada konselor/guru BK selanjutnya dapat mengambil langkah-langkah apa saja untuk mengurangi media sosial terhadap kepercayaan diri remaja tingkat akhir.

E. Kerangka Pemikiran

Menurut Gunawan Saleh (dalam Nasrullah, 2015) berpendapat bahwa media sosial ialah sarana yang dengannya konten seperti profil, aktivitas atau bahkan opini pengguna dipublikasikan, serta sarana yang menawarkan ruang untuk komunikasi dan interaksi di jejaring sosial di dunia maya. Kepercayaan diri ialah capaian remaja

dalam pencarian identitasnya sehingga sangat berpengaruh pada komunikasi interpersonalnya.

Dalam pembangunan konsep diri, aktualisasi diri, melangsungkan kehidupan, mendapatkan kebahagiaan, menghindarkan diri dari kegugupan dalam berkomunikasi inilah tujuan dari komunikasi interpersonal (Mulyana, 2007). Hal ini biasanya terjadi pada usia remaja sampai dewasa muda. Masa remaja ialah masa transisi pertengahan antara masa kanak-kanak dan dewasa (Santrock, 2003). Pada masa ini adanya perubahan biologis, kognitif, serta sosio emosional (Santrock, 2003).

Kepercayaan diri merupakan suatu keyakinan yang dimiliki seseorang bahwa dirinya mampu berperilaku seperti yang dibutuhkan untuk memperoleh hasil seperti yang diharapkan. Kepercayaan diri ditunjukkan oleh suatu keyakinan bahwa seseorang dapat menyebabkan sesuatu terjadi sesuai dengan harapannya (Bandura, 1977). Menurut Lauster (1999) kepercayaan diri merupakan suatu sikap atau perasaan yakin atas kemampuan diri sendiri sehingga orang yang bersangkutan tidak terlalu cemas dalam tindakan-tindakannya, dapat merasa bebas untuk melakukan hal-hal yang disukainya dan bertanggung jawab atas perbuatannya, hangat dan sopan dalam berinteraksi dengan orang lain, dapat menerima dan menghargain orang lain, memiliki dorongan untuk berprestasi serta dapat mengenal kelebihan dan kekurangan. Kepercayaan diri mempengaruhi kecakapan individu dalam berkomunikasi dengan orang lain (Stets dan Burke, 2014).

Kepercayaan diri dalam berkomunikasi interpersonal biasanya juga mempengaruhi cara remaja ketika berkomunikasi di media sosial. Baik buruknya

penggunaan media sosial sebagai sarana komunikasi sangat bergantung pada bagaimana penggunaannya itu sendiri. Penggunaan media sosial secara berlebihan menyebabkan akibat buruk berupa tidak terjadinya komunikasi secara langsung (*non-face to face communication*). Individu yang memiliki kepercayaan diri yang tinggi sangat berani ketika berkomunikasi secara langsung. Berbeda halnya dengan individu yang rendah kepercayaan dirinya, sebab mereka akan takut dan tidak bisa mempertahankan komunikasinya dalam jangka waktu yang lama. Kepercayaan diri sangat fluktuatif dan tidak konsisten. Pada masa kanak-kanak biasanya kepercayaan diri cenderung tinggi, kemudian melemah pada transisi pada masa dewasa, dan meninggi kembali secara bertahap ketika masa dewasa, kemudian menurun kembali pada usia tua (Orth & Robins, 2013; Robins. & Trzesniewski, 2005).

Adapun kegunaan teori-teori yang telah dikemukakan, yakni sebagai acuan peneliti untuk membedah dan menganalisis bagaimana kenyataan yang terjadi dilapangan mengingat bahwa kecanggihan teknologi semakin pesat dan semakin maju tentunya akan bersinggungan dengan proses dari kepercayaan diri pada setiap individu.

F. Hipotesis

Pengujian hipotesis dikerjakan supaya mengetahui hipotesis diterima atau ditolak. Hipotesis pada penelitian ini “Terdapat Pengaruh Media Sosial Terhadap Kepercayaan Diri Remaja”. Hipotesis ialah simpulan sementara pada rumusan masalah yang diangkat pada suatu penelitian (Sugiyono, 2017:99). Ada dua macam hipotesis yang diangkat pada penelitian ini, yaitu hipotesis nihil (H_0) dan hipotesis alternatif (H_1) (Sugiyono, 2011: 159).

G. Langkah-langkah Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di organisasi Purna Paskibraka Indonesia Kabupaten Garut, Jl. Kabupaten No. 22 Gd. PWRI Lt.2, Kelurahan Paminggir, Kecamatan Garut Kota, 44151. Pemilihan lokasi ini berdasarkan observasi peneliti yang setiap tahun menjadi panitia 17 Agustus diperoleh masalah yang berhubungan dengan media sosial dan kepercayaan diri, maka peneliti memilih PPI Kab. Garut sebagai lokasi pada penelitian ini. Selain daripada itu, belum adanya penelitian terkait variabel-variabel pada penelitian ini yang menyebabkan peneliti tertarik untuk melakukan penelitian disini. Pelaksanaan penelitian ini dilakukan pada tanggal 3 Mei sampai dengan 3 Agustus 2021.

2. Paradigma Penelitian

Paradigma yang dipakai adalah positivistic. Menurut Sugiyono (dikutip dalam Nirmala 2017) penelitian kuantitatif disebut penelitian positivistic karena berlandaskan pada filsafat positivisme. Yang artinya sebuah realitas, teramati, terukur, terdapat hubungan sebab akibat.

3. Metode Penelitian

Penelitian ini mengenakan pendekatan tipe riset kuantitatif. Berbentuk angka-angka serta pemakaian analisis statistika inilah kenapa tata cara ini diucap dengan tata cara kuantitatif. Penelitian ini mengenakan tipe riset kuantitatif kausal untuk mengetahui pengaruh satu variabel serta variabel lain. Penelitian ikatan kausal yakni ikatan karena akibat yang ada variabel independen serta dependen (Sugiyono, 2011: 37). Pendekatan penelitian kuantitatif menggunakan jenis penelitian kausal

bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh antara variabel media sosial dan variabel kepercayaan diri pada remaja di Purna Paskibra Indonesia Kabupaten Garut.

4. Jenis data dan Sumber data

a. Jenis Data

Jenis data ialah simpulan atas pertanyaan penelitian yang diajukan terhadap rumusan masalah dan tujuan penelitian. Maka jenis data yang dipakai pada penelitian ini yaitu :

- 1) Kondisi kepercayaan diri remaja organisasi Purna Paskibra Indonesia Kab. Garut
- 2) Remaja yang menggunakan media sosial organisasi Purna Paskibra Indonesia Kab. Garut
- 3) Pengaruh media sosial terhadap kepercayaan diri remaja organisasi Purna Paskibra Indonesia kabupaten Garut.

b. Sumber Data

1) Sumber Data Primer

Data Primer didapatkan melalui responden yang mengisi kuesioner. Jenis data yang dipakai ialah jenis kuesioner tertutup, yakni responden menjawab pernyataan yang sudah disediakan pilihan jawabannya oleh peneliti.

2) Sumber Data Sekunder

Data sekunder yang peneliti dapat yakni berasal dari jurnal dan buku yang tentunya berkaitan dengan penelitian.

5. Populasi dan Sampel

Populasi yakni segala jumlah subjek yang hendak jadi sasaran pengamatan serta penyedia informasi pada riset(Hafiz Azizan, 2016: 49). Sugiono(2011: 80) menerangkan kalau populasi yakni wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/ subyek yang mempunyai ciri tertentu yang ditetapkan oleh periset biar dipelajari yang setelah itu ditarik akhirnya. Populasi yang hendak digunakan oleh periset merupakan sebanyak 190 responden diambil dari angkatan 2016 hingga angkatan 2021.

Angkatan	Jumlah
2016	42
2017	36
2018	27
2019	35
2020	25
2021	25
Total	190

Tabel 1 Populasi Penelitian

Sampel ialah bagian dari seluruh serta karakteristik yang dimiliki populasi (Sugiyono, 2011: 81). Subjek penelitian yang menjadi sampel ialah refresentasi dari populasinya. Sehingga tidak semua populasi diteliti dan cukup diwakilkan oleh sampel.

Teknik pengambilan sampel oleh peneliti yaitu memakai rumus slovin yang dilakukan secara *random*. Biasanya jumlah sampel penelitian yang memakai rumus Slovin ditentukan oleh nilai tingkat kekeliruan yang digunakan.

$$\frac{N}{1 + N.e^2}$$

n = ukuran sampel

N = ukuran populasi

e = persen kelonggaran ketidaktelitian karena kesalahan penarikan sampel yang masih dapat ditolerir

Total populasi dalam penelitian ini berjumlah 190 remaja PPI. Maka untuk tahu jumlah sampel penelitian ini digunakan yaitu dengan:

$$n = \frac{190}{1 + (190 \times 5\%^2)}$$

$$n = \frac{190}{1 + (190 \times 0.05^2)}$$

$$n = \frac{190}{1 + (190 \times 0.0025)}$$

$$n = \frac{190}{1 + 0.475}$$

$$n = \frac{190}{1.475}$$

$$n = 128,8$$

Hasil perhitungan tersebut menghasilkan angka 128,8 yang dibulatkan menjadi 129 sampel. Namun, karena keterbatasan penyebaran seperti anggota PPI sudah banyak yang mengganti banyak aplikasi seperti pergantian nomor *WhatsApp*,

alamat *instagram*, alamat *facebook*, dan juga banyak yang berusia 22 tahun maka responden dari hasil pengguna media sosial remaja di PPI yang dapat merespon adalah sebanyak 102 orang.

6. Teknik Pengumpulan Data

Tata cara pengumpulan informasi ialah metode dalam menghimpun informasi yang dibutuhkan dalam menanggapi rumusan permasalahan. Bagi Suharsimi Arikunto (2005: 100) tata cara mengumpulkan informasi yakni cara-cara yang dapat dipakai dalam menghimpun informasi. Cara-cara yang dipakai antara lain yakni metode wawancara, angket kuesioner, observasi, riset dokumentasi, serta *face group discussion*. Perlengkapan ukur yang dipakai pada riset ini yakni memakai skala. Skala pada riset ini mengenakan skala dengan model *likert* dalam penataan skala media sosial serta keyakinan diri. Skala *likert* yakni model skala yang dapat dipakai dalam mengukur perilaku, komentar, dan anggapan dalam sesuatu fenomena yang terdiri dari 5 opsi jawaban cocok dengan kepentingan periset (Suharsimi Arikunto, 2005: 107).

7. Validasi dan Reliabelitas

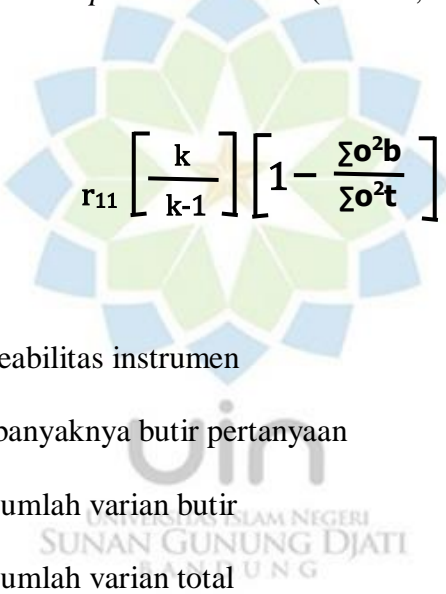
a. Uji Validasi

Bagi Suharsimi Arikunto(2002: 144), validitas yakni sesuatu dimensi yang memperlihatkan tingkatan kesahan instrumen. Buat mengenali validitas sesuatu instrumen, hingga digunakan koefisien korelasi yang nilai signifikannya lebih kecil dari 5% (*level of significance*) yang menunjukkan butir *statment* tersebut valid selaku pembuat penanda. Uji validitas instrumen dapat mengenakan rumus korelasi memakai koefisien korelasi *Product Moment*. Uji validitas ini digunakan buat

mengenalinya seberapa banyak persoalan yang valid.

b. Uji Reliabilitas

Suatu instrumen mempunyai nilai reliabilitas yang besar bila instrumen yang digunakan menciptakan konsistensi kala mengukur yang diukur (Saifuddin Azwar, 2013: 109). pengukuran terhadap kelompok subjek homogen diperoleh relatif sama. Reabilitas menampilkan sekonsisten apa perlengkapan ukur dapat digunakan selaku perlengkapan penghimpun informasi. Perhitungan uji reabilitas instrumen pada riset ini mengenakan rumus *Apha Chronbach* (Burhan, dkk, 2009: 350) selaku berikut:


$$r_{11} \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[1 - \frac{\sum o^2b}{\sum o^2t} \right]$$

Keterangan:

r_{11} : reabilitas instrumen

k : banyaknya butir pertanyaan

$\sum o^2b$: jumlah varian butir

$\sum o^2t$: jumlah varian total

Alasan pemakaian rumus ini karena skor untuk skala bukan 0 atau 1, tetapi bertingkat dari 0 atau 1 berapa saja sesuai kriteria yang peneliti tetapkan. Reabilitas dinyatakan oleh koefisien reliabilitas yaag angkanya antara 0 hingga 1,00. Semakin tinggi koefisien reabilitas mendekati 1,00 maka semakin tinggi reabilitasnya. Apabila nilai *Cronbach's Alpha* > 0.6, maka instrumen penelitian reliabel. Apabila nilai *Cronbach's Alpha* < 0.6, maka instrumen penelitian tidak reliabel (Ghozali, 2011: 133).

Adapun Saifuddin Azwar (2013: 126) penetapan kriteria kategori reliabilitas bisa juga disesuaikan pada kriteria penafsiran dalam indeks kolerasinya sebagai berikut:

- 1) Antara 0,800 hingga 1,00 = sangat tinggi
- 2) Antara 0,600 hingga 0,799 = tinggi
- 3) Antara 0,400 hingga 0,599 = cukup tinggi
- 4) Antara 0,200 hingga 0,399 = rendah

Uji reliabilitas instrumen pada penelitian ini dikerjakan memakai program IBM SPSS *Statistic 25 for windows* seri 10. Tolak ukur pengujian instrumen dinyatakan reliabel jika r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} , pada taraf signifikansi 5%

8. Teknik Analisa Data

Analisis data ialah pemrosesan data dari jumlah responden yang sudah dihimpun (Sugiyono, 2011:147). Riset ini mengenakan analisis informasi statistik deskriptif serta statistik inferensial. Statistik deskriptif serta statistik yang dipakai dalam menganalisis informasi ialah memakai metode mendeskripsikan ataupun menggambarkan informasi yang sudah terhimpun buat generalisasi. Statistik inferensial yakni metode statistik yang dipakai dalam menganalisis informasi ilustrasi serta simpulannya diresmikan buat populasi(Sugiyono, 2011: 208- 209). Dan jika $Sig > Alpha$ maka H_0 diterima dan jika $Sig < Alpha$, maka H_1 diterima.