

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Masa remaja merupakan perkembangan fisik, kognitif dan sosioemosional yang mana berkaitan dengan masa perubahan, krisis identitas dan harga diri sebagai perkembangan umum yang dialami. Remaja mulai berusaha membentuk hubungan sosial, proses sosialisasi, mengenali diri orang lain berdasarkan nilai, harapan dan standar yang ditetapkan orang tua, keluarga dan masyarakat sekitar untuk mencari identitas diri terhadap perkembangan sosioemosional (santrock, 1995).

Kepercayaan diri adalah aspek kehidupan yang unik dan berharga, sebagian orang menganggap diri mereka penuh percaya diri dan dapat berubah tiba-tiba kepercayaan diri tak sebesar yang diduga, sehingga kepercayaan diri mereka berkurang mejadi terasa dunia adalah sebuah tempat yang menyulitkan dan tidak aman. Kepercayaan diri yang dimiliki diharapkan dapat menyelesaikan tugas yang didapatkan, sehingga siswa percaya dengan kemampuan yang dimiliki dan dapat menghindari perilaku menyontek. Membiasakan siswa untuk bersikap positif terhadap kemampuan yang dimiliki dan tidak mudah terpengaruh orang lain agar mendapat kepercayaan diri yang tinggi (Kushartanti, 2009).

Masa ini, remaja dihadapkan pada kenyataan yang mana ia harus dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan serta aturan-aturan yang ada di masyarakat. Tahap ini merupakan salah satu syarat penting dalam kehidupan agar terbentuk

mental yang baik. Penyesuaian diri yang buruk dapat mengganggu individu dalam bertindak aktif untuk kelompoknya (Hasmayni, 2014).

Remaja yang sulit melakukan penyesuaian diri dengan lingkungan disebabkan oleh banyak faktor, salah satunya adalah tidak yakin terhadap kemampuan yang dimiliki yang disebut kepercayaan diri. Kepercayaan diri mempunyai pengaruh yang kuat terhadap penyesuaian diri remaja. Remaja yang memiliki kepercayaan diri yang baik akan lebih mudah melakukan penyesuaian diri dengan lingkungan (Hasmayni, 2014).

Religiusitas adalah sikap alami (batin) setiap manusia dihadapan sang pencipta (tuhan) kurang lebih merupakan misteri bagi orang lain, yang mencakup keseluruhan dalam sikap pribadi dari manusia (Dister, 1988).

Melakukan praktek agama dengan baik yang tujuannya semata-mata untuk mendekatkan diri dan mendapat ridho-Nya, dengan itu semua membuat dan menjadikan hubungan antara dirinya dengan Tuhannya semakin dekat, dan dapat mengontrol serta meluruskan tingkah lakunya didalam bermasyarakat. Maka dengan faktor ini seseorang dapat lebih meningkatkan pengendalian diri terhadap perilakunya. Calhoun dan Acocella (1990) mengartikan pengendalian diri adalah pengaturan tingkah laku, dengan kata lain meningkatkan pengendalian emosi terhadap dirinya. Penggambaran pengendalian diri juga berkaitan dengan keputusan individu melalui pengaturan kognitif untuk membentuk tingkah laku yang telah di atur dan di susun untuk meningkatkan hasil dan tujuan yang diinginkan (Khairunnisa, 2013).

Al-Qur'an surah Ali Imran: 139

وَلَا تَهِنُوا وَلَا تَحْزَنُوا وَأَنْتُمْ الْأَعْلَوْنَ إِنْ كُنْتُمْ مُؤْمِنِينَ

“Janganlah kamu bersikap lemah, dan janganlah (pula) kamu bersedih hati, padahal kamulah orang-orang yang paling tinggi (derajatnya), jika kamu orang-orang yang beriman.”

Era milenial sekarang penggunaan gadget sudah menjadi hal lumrah dan salah satu dampak penggunaan gadget dapat menyebabkan pergeseran perilaku, semakin tinggi tingkat

penggunaan gadget dapat menjadi pemicu perubahan pada perilaku individu itu sendiri (Trifiana, 2015).

Memberi dukungan sangatlah penting untuk membangun kepercayaan diri. Remaja utamanya adalah sosok yang masih dalam proses mendapatkan kedewasaan dan kemajuan diri. Tahap belajar remaja akan menjumpai kekurangan dan kelebihan dirinya agar bisa memperbaiki dan meningkatkan kualitas kompetensi diri. Maka dari itu penting bagi remaja untuk mengungkapkan apa yang terdapat di pikirannya agar menemukan kekurangan dan kelebihan tersebut (Gapi, 2015).

B. Rumusan Masalah

Apakah aplikasi *go-soul* berpengaruh terhadap kepercayaan diri remaja?

C. Tujuan Penelitian

Mengetahui pengaruh aplikasi *go-soul* terhadap tingkat kepercayaan diri remaja

D. Manfaat Penelitian

1. Bagi Siswa

Diperoleh ilmu pengetahuan dan meningkatkan pengendalian diri serta memperoleh informasi.

2. Bagi Peneliti

Diperoleh data tentang pengaruh aplikasi *go-soul* terhadap remaja SMP setelah menggunakan sesuai perlakuan dan dapat menjadi sumber bagi peneliti lain.

3. Bagi Masyarakat

Diperoleh pemuda-pemuda yang mengerti agama, tidak mudah terpengaruh oleh lingkungan buruk dan punya pandangan bagus tentang kelompoknya.

4. Bagi Sekolah

Diperoleh bahan ilmiah dan sumber informasi untuk sekolah agar dapat meningkatkan kualitas pendidikan kedepannya.

5. Bagi Lembaga Kesehatan

Diperoleh data sebesar mana pengaruh aplikasi Go-Soul terhadap perubahan remaja untuk masukan dan informasi selaku pihak yang mempunyai kewenangan dalam masalah kepercayaan diri.

E. Keaslian Penelitian

Tabel 1. Keaslian Penelitian.

No	Judul, Penulis, Tahun	Variabel	Jenis Penelitian	Perbedaan	Persamaan
1.	"Kapsul Motivasi" <i>Meningkatkan Kepercayaan Diri Mahasiswa</i> , Diah Dinar Utami; Yuni Syaudah Amestia Prasinata P, 2017	"Kapsul Motivasi" dan Kepercayaan diri	<i>One-Group Pretest-Posttest Design</i>	Penggunaan variabel bebas dimana menggunakan "Kapsul Motivasi" untuk Meningkatkan kepercayaan diri	Variabel terikat berupa tingkat gangguan kepercayaan diri pada remaja
2.	Efektivitas Penggunaan Teknik Permainan dalam Bimbingan Kelompok untuk Meningkatkan Percaya Diri Siswa Kadek Suhardita, 2011	Efek penggunaan teknik permainan, bimbingan kelompok, dan percaya diri	<i>Quasi Experiment Pretest-Posttest Control Group Design</i>	Sampel pada penelitian ini menggunakan siswa kelas XI SMA Laboratorium percontohan UPI Bandung	Untuk mengetahui gambaran kepercayaan diri sebelum dan sesudah diberikan intervensi
3.	Hubungan Antara Kepercayaan Diri Dengan Penyesuaian Diri Remaja Babby Hasmayni, 2014	Kepercayaan Diri dan Penyesuaian Diri	<i>Kuantitatif Korelational</i>	Sampel pada penelitian ini menggunakan siswa kelas X, XI, XII SMA Rantau Utara	Bertujuan untuk mengetahui variabel memberi pengaruh yang signifikan atau tidak