

**HUBUNGAN KECANDUAN INTERNET DENGAN PRESTASI
BELAJAR PADA SISWA KELAS XI SMA N 1 KOTO BARU
KABUPATEN DHARMASRAYA**



Skripsi

Diajukan ke Fakultas Kedokteran Universitas Andalas sebagai
Pemenuhan Salah Satu Syarat untuk Mendapatkan
Gelar Sarjana Kedokteran

Oleh :

ADHY SAPUTRA

No. BP. 1110313039

**FAKULTAS KEDOKTERAN
UNIVERSITAS ANDALAS
PADANG
2016**

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Saya mahasiswa/dosen/tenaga kependidikan* Universitas Andalas yang bertanda tangan di bawah ini:

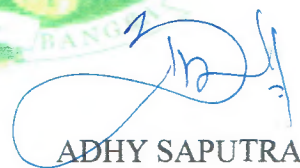
Nama lengkap : ADHY SAPUTRA
No. BP/NIM/NIDN : 1110313039
Program Studi : PENDIDIKAN DOKTER
Fakultas : FAKULTAS KEDOKTERAN
Jenis Tugas Akhir : TA D3/Skripsi/Tesis/Disertasi/.....*Skripsi*.....**

demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Andalas hak atas publikasi *online* Tugas Akhir saya yang berjudul:

**HUBUNGAN KECANDUAN INTERNET DENGAN PRESTASI BELAJAR PADA
SISWA KELAS XI SMA NEGERI 1 KOTO BARU KABUPATEN DHARMASRAYA**

beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Universitas Andalas juga berhak untuk menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola, merawat, dan mempublikasikan karya saya tersebut di atas selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di PADANG
Pada tanggal 1 JULI 2016
Yang menyatakan,


ADHY SAPUTRA

* pilih sesuai kondisi

** termasuk laporan penelitian, laporan pengabdian masyarakat, laporan magang, dll

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Skripsi ini adalah hasil karya sendiri,
Dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk
telah saya nyatakan dengan benar dan bukan merupakan plagiat.

Nama : Adhy Saputra
NPM : 1110313039



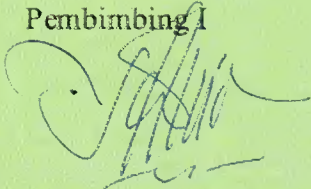
Tanda Tangan

Tanggal : Mei 2016

PENGESAHAN SKRIPSI

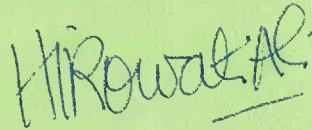
Skripsi ini telah disahkan dan disetujui oleh:

Pembimbing I



dr. Yaslinda Yaunin, Sp.KJ (K)

Pembimbing II

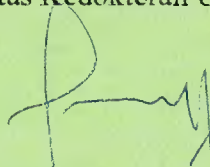


dr. Hirowati Ali, PhD

Mengetahui:

Wakil Dekan I,

Fakultas Kedokteran Unand



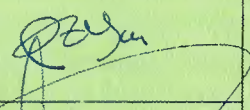
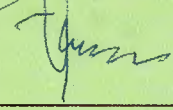
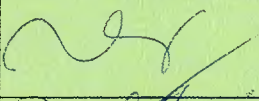
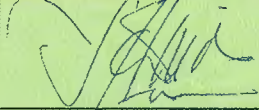
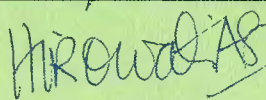
dr. Rina Gustia, Sp.KK
Nip. 1964081919911032001

PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI

Skripsi ini telah diuji dan dinilai oleh Panitia Penguji
Pendidikan Dokter Fakultas Kedokteran Unand

Padang, Mei 2016

Panitia Penguji

Nama	Jabatan	Tanda Tangan
dr. Detty Iryani, M.kes, MP.d, Ked, AIF	Ketua Penguji	
dr. Taufik Ashal, Sp.KJ	Sekretaris	
dr. Fitratul Ilahi, Sp.M	Anggota 1	
dr. Yaslinca Yaunin, Sp.KJ (K)	Anggota 2	
dr. Hirowati Ali, PhD	Anggota 3	

KATA PENGANTAR

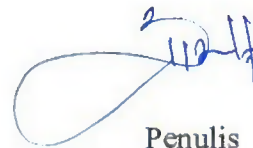
Alhamdulillahirabbil'alamin, puji dan syukur kehadiran Allah SWT dan shalawat beserta salam untuk Nabi Muhammad SAW, berkat rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul "Hubungan Kecanduan Internet Dengan Prestasi Belajar Pada Siswa Kelas XI SMA N 1 Koto Baru Kabupaten Dharmasraya" yang merupakan salah satu syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Kedokteran.

Keberhasilan dalam penyusunan skripsi ini telah banyak dibantu oleh berbagai pihak. Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Dr.dr. Masrul, SpGK,M.Sc selaku Dekan beserta Wakil Dekan Fakultas Kedokteran Universitas Andalas.
2. dr.Yaslinda Yaunin, Sp.KJ (K) dan dr.Hirowati Ali, PhD selaku pembimbing yang telah banyak memberikan petunjuk dan saran dalam penyusunan skripsi ini.
3. Seluruh dosen pengajar Fakultas Kedokteran Universitas Andalas yang telah memberikan ilmu pengetahuan kepada penulis.
4. Berbagai pihak yang turut membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis berharap semoga Allah SWT senantiasa mencurahkan rahmat dan hidayah-Nya kepada semua pihak yang telah banyak membantu. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat di dunia pendidikan dan instansi terkait. Akhir kata, segala saran dan masukan akan penulis terima dengan senang hati demi kesempurnaan skripsi ini.

Padang, Mei 2016



Penulis

**THE RELATIONSHIP BETWEEN INTERNET ADDICTION WITH
ACADEMIC ACHIEVEMENT IN CLASS XI SMA N 1 KOTO BARU
KABUPATEN DHARMASRAYA**

**By
Adhy Saputra**

ABSTRACT

In this era of globalization, internet which is one of today's technology plays a very important role. One can access the internet freely according to his needs. The usage of internet has been developed so much and it contributes towards many aspects of life, such as for employment, education, information, social interaction and other sectors of life, including entertainment.

Internet has both positive and negative effects. One of the negative impact of using internet is addiction towards internet. Studies have shown that internet addiction influenced few aspects including education. The aim of this research is to determine the numbers of internet addiction and its relationship towards academic achievement in SMA N 1 Koto Baru Kabupaten Dharmasraya.

This study used cross-sectional method and 66 samples are taken by random sampling technique at SMA N 1 Koto Baru Kabupaten Dharmasraya. The Statistical test used Chi-square.

The result in this study showed the incidens of internet addiction affect the academic achievements in SMA N 1 Koto Baru Kabupaten Dharmasraya. From the result, it shows that 39.4% of the samples experienced a mild internet addiction and 42.2% of the samples experienced a moderate level of internet addiction. Based on genders, females are more likely to experienced internet addiction than male because of more female samples. The largest classification is the Cyber-relationship and the most widely used method for accessing the internet are by using smartphone.

It can be concluded that the incidence of internet addiction affects the academic achievement in SMA N 1 Koto Baru Kabupaten Dharmasraya.

Keywords : Internet , Internet Addiction , Academic Achievement.

**HUBUNGAN KECANDUAN INTERNET DENGAN PRESTASI BELAJAR
PADA SISWA KELAS XI SMA N 1 KOTO BARU KABUPATEN
DHARMASRAYA**

**Oleh
Adhy Saputra**

ABSTRAK

Internet merupakan teknologi masa kini yang mempunyai peran sangat penting dimasa era globalisasi. Sehingga, seseorang bisa mengakses dengan bebas di dalam internet sesuai dengan kehendaknya. Penggunaan internet sangat berkembang dan memasuki aspek kehidupan mulai dari pekerjaan, pendidikan, informasi, interaksi sosial dan berbagai sektor kehidupan lainnya termasuk untuk sarana hiburan.

Internet mempunyai dampak positif dan negatif, salah satu dampak negatif dari penggunaan internet yaitu kecanduan internet. Dalam beberapa penelitian disebutkan pengaruh kecanduan internet terhadap beberapa aspek termasuk pendidikan. Penelitian ini bertujuan mengetahui angka kecanduan internet dan hubungannya dengan prestasi belajar pada siswa SMA N 1 Koto Baru Kabupaten Dharmasraya.

Penelitian ini menggunakan metode studi *cross sectional*, sampel diambil dengan teknik random sampling berjumlah 66 orang pada siswa SMA N 1 Koto Baru Kabupaten Dharmasraya. Uji statistik yang digunakan *Chi-square*.

Hasil dalam penelitian ini menunjukkan kejadian kecanduan internet mempengaruhi prestasi belajar pada siswa SMA N 1 Koto Baru Kabupaten Dharmasraya. Didapatkan 39.4% sampel mengalami kecanduan internet ringan dan 42.4% sampel mengalami kecanduan internet sedang. Berdasarkan jenis kelamin perempuan lebih banyak mengalami kecanduan internet daripada laki laki karena sampel perempuan lebih banyak. Klasifikasi yang terbanyak adalah *Cyber-Relationship* dan metode paling banyak yang digunakan untuk mengakses internet adalah menggunakan *smartphone*.

Dapat disimpulkan bahwa kejadian kecanduan internet mempengaruhi prestasi belajar pada siswa SMA N 1 Koto Baru Kabupaten Dharmasraya.

Kata kunci : Internet, Kecanduan Internet, Prestasi Belajar

DAFTAR ISI

	Halaman
Sampul Depan	
Sampul Dalam	
Pernyataan Orisinalitas	i
Persetujuan Skripsi	ii
Pengesahan Tim Uji Skripsi	iii
Kata Pengantar	iv
Abstract	v
Abstrak	vi
Daftar Isi	vii
Daftar Tabel	ix
Daftar Gambar	x
Daftar Istilah	xi
Daftar Lampiran	xii
BAB 1 PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.3.1 Tujuan Umum	5
1.3.2 Tujuan Khusus	5
1.4 Manfaat Penelitian	6
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Kecanduan Internet	7
2.1.1 Definisi	7
2.1.2 Klasifikasi	8
2.1.3 Waktu Penggunaan Internet	10
2.1.4 Patofisiologi dan Patogenesis Kecanduan Internet	11
2.1.4.1 <i>Brain Reward and Mechanism</i>	11
2.1.4.2 <i>Fear of Missing Out (FOMO)</i>	12
2.1.5 Gambaran Klinis Kecanduan Internet	12
2.2 Prestasi Belajar	14
2.2.1 Defenisi Prestasi Belajar	14
2.2.2 Penilaian Prestasi Belajar	14
2.2.3 Faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar	16
2.3 Hubungan Kecanduan Internet dan Prestasi Belajar	19
BAB 3 KERANGKA KONSEP PENELITIAN	20
3.1 Kerangka Konsep Penelitian	20
3.2 Hipotesis	21
BAB 4 METODE PENELITIAN	22
4.1 Jenis Penelitian	22
4.2 Lokasi dan Waktu Penelitian	22
4.3 Populasi, Sampel, Besar Sampel dan Teknik Pengambilan Sampel	22
4.4 Definisi Operasional	24
4.5 Instrumen Penelitian	26
4.6 Prosedur Pengumpulan Data	26

4.7 Variabel Penelitian	27
4.8 Pengolahan Data	27
4.9 Analisis Data	28
BAB 5 HASIL PENELITIAN	29
5.1 Analisis Hasil Penelitian	29
BAB 6 PEMBAHASAN	34
6.1 Karakteristik Responden	34
6.2 Pembahasan Hasil Penelitian	34
6.3 Keterbatasan Penelitian	37
BAB 7 PENUTUP	38
7.1 Kesimpulan	38
7.2 Saran	39
DAFTAR PUSTAKA	40
LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

Tabel 5.1 Distribusi responden berdasarkan prestasi belajar

Tabel 5.2 Distribusi responden berdasarkan jenis kelamin.

Tabel 5.3 Distribusi responden berdasarkan tingkat keparahan kecanduan internet.

Tabel 5.4 Distribusi responden berdasarkan klasifikasi kecanduan internet

Tabel 5.5 Distribusi responden berdasarkan metode akses internet

Tabel 5.6 Hubungan kejadian kecanduan internet dengan prestasi belajar

Tabel 5.7 Gambaran kejadian kecanduan internet berdasarkan jenis kelamin

Tabel 5.8 Gambaran kejadian kecanduan internet berdasarkan klasifikasi kecanduan internet

Tabel 5.9 Gambaran kejadian kecanduan internet berdasarkan metode mengakses internet



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Kerangka Teori dan Konsep



DAFTAR SINGKATAN

APJII : Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia

FOMO : *Fear of Missing Out*

WIP : *World Internet Project*



DAFTAR LAMPIRAN

1. Permohonan Menjadi Responden
2. Format Persetujuan (Informed Consent)
3. Informasi Umum
4. Kuisioner Penelitian
5. Master Tabel
6. Output SPSS



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi saat ini sudah semakin canggih. Hal ini dapat terlihat dari munculnya beberapa alat komunikasi dan teknologi yang memudahkan seseorang dalam melakukan berbagai hal. Salah satu teknologi yang berkembang saat ini adalah teknologi internet, sejak beberapa tahun penggunaan internet sangat berkembang dan memasuki aspek kehidupan mulai dari pekerjaan, pendidikan, informasi, interaksi sosial dan berbagai sektor kehidupan lainnya termasuk untuk sarana hiburan (Andari, 2010).

Beragam fasilitas tersedia dari internet dan menyebabkan angka penggunaan yang tinggi di beberapa negara. Sesuai dengan laporan *World Internet Project* yang dipublikasikan dalam *Reuters* terhadap remaja, penggunaan internet cukup tinggi ditemukan pada beberapa negara. Persentase akses internet pada remaja mencapai angka 100% di Inggris, 88% di Amerika Serikat, 95% di Kanada, dan lebih dari 70% di Singapura (WIP, 2013).

Berdasarkan hasil riset di Indonesia memperlihatkan bahwa pertumbuhan internet di Indonesia menurut data yang dirilis oleh APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia), jumlah pengguna internet pada tahun 2014 sebesar 34,9% dengan jumlah penduduk 88,1 juta orang dari 252,4 juta penduduk di Indonesia. Angka tersebut naik dari 28,6% di tahun 2013. Pengguna internet yang paling banyak ada di Indonesia bagian Barat, yakni di Pulau Jawa dan Bali sebesar 35% , dan Sumatera sebesar 34% (APJII, 2014).

Data di Sumatera Utara penggunaan internet sebesar 25%, Sumatera Selatan sebesar 33% dan Sumatera Barat penggunaan internet sebesar 35%. Penggunaan internet di Sumatera Barat khususnya Kabupaten Dharmasraya, mengalami peningkatan dari tahun ketahun. Penggunaan internet pada tahun 2012 yaitu 315.702, pada tahun 2013 yaitu 339.562 dan pada tahun 2014 yaitu 389.940.

Pengguna internet yang paling banyak disetiap provinsi pada tahun 2014 yaitu pendidikannya di tingkat SMU/SMA sederajat sebesar 64,7%, sedangkan tingkat SMP/MTs sederajat sebesar 9,7%, SD/MI sederajat 1,2% dan Sarjana 16,9% (APJII, 2014).

Indikasi kecanduan internet telah terjadi di Indonesia, terutama ditemukan pada golongan remaja. Survei yang dilakukan Marketeers (2013) menunjukkan bahwa pengguna internet di Indonesia didominasi usia 13-25 tahun berkisar 42,4%, dan 84,7% -nya menggunakan internet melalui *smartphone*. Hampir 70% remaja menggunakan internet untuk hal-hal negatif seperti *cybercrime*, *cyberporn*, dan *game online* lebih dari 3 jam sehari. Tiga hal utama yang dilakukan *netizen* (masyarakat pengguna internet) adalah mengakses media sosial (94%), mencari info (64%), dan membuka email (60,2%).

Latar belakang dari meluasnya penggunaan internet ini antara lain adalah meningkat pesatnya penggunaan perangkat mobil seperti *smartphone* dan tablet diseluruh dunia, khususnya dalam sepuluh tahun terakhir. Kini orang dapat mengakses Internet di manapun dan kapanpun, bahkan juga di toilet. Selain dapat memberikan dampak positif terhadap masyarakat. Namun dengan terlalu banyaknya informasi yang beredar dapat memicu seseorang untuk menggunakan

internet lebih lama, mulai dari penggunaan yang wajar untuk pekerjaan, pendidikan, dan lainnya hingga ke aspek negatif seperti *cybercrime*, *cyberporn*, dan *game online* yang berlebihan yang menyebabkan peningkatan durasi penggunaan dan menimbulkan berbagai masalah yang kemudian dikenal dengan istilah kecanduan internet (Soetjipto, 2005).

Kecanduan internet adalah suatu gangguan psikofisiologis yang meliputi *tolerance* (penggunaan dalam jumlah yang sama akan menimbulkan respon minimal, jumlah harus ditambah agar dapat membangkitkan kesenangan dalam jumlah yang sama), *whithdrawal symptoms* (penghentian atau pengurangan internet terasa berat dan lama, kecemasan, pemikiran yang obsesif mengenai apa yang tengah terjadi di internet dan khayalan atau mimpi mengenai internet) (Goldberg, 1996).

Dari definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa kecanduan internet merupakan suatu kondisi perilaku dimana penderita tidak mampu mengontrol keinginan untuk menggunakan internet secara berlebihan yang seharusnya waktu tersebut dapat digunakan untuk kegiatan yang lebih produktif. Dengan demikian, kecanduan internet berpotensi mengganggu berbagai aspek, termasuk pendidikan.

Sebagian besar sarana pendidikan telah mengintegrasikan fasilitas internet dalam proses belajar, mulai dari penyediaan jaringan internet hingga metode pendidikan yang memanfaatkan Internet. Namun, sebuah survey menunjukkan bahwa 86% responden yang terdiri dari staf tenaga pengajar dan lainnya menyatakan bahwa penggunaan internet tidak meningkatkan prestasi belajar dari pelajar mereka (Barber dalam Young, 1999). Hal ini disebabkan

adanya berbagai informasi dan fasilitas yang disediakan internet sehingga banyak gangguan yang mengalihkan perhatian dari tujuan belajar, 58% pelajar dilaporkan mengalami penurunan dalam kebiasaan belajar, penurunan dalam prestasi belajar, dan tidak masuk kelas karena penggunaan internet (Young, 1996).

Studi di Amerika mengemukakan sebagian besar aktivitas yang dilakukan oleh pelajar laki-laki, sebagian besar aktivitas yang dilakukan adalah bermain game (85%), mengerjakan tugas sekolah (68%), musik (66%), dan media sosial (63%), sedangkan bagi pelajar perempuan saat memakai internet adalah mengerjakan tugas sekolah (75%), media sosial (68%), dan musik (65%) (Blais dkk, 2007).

Penelitian jeong (2005) menyatakan menguji perbedaan akademik siswa Sekolah Dasar dengan menggunakan internet. Hasil yang didapatkan bahwa kecanduan internet secara terus menerus akan memberikan dampak negatif bagi prestasi akademik siswa. Begitu juga penelitian oleh Bae Young (2006) yang melakukan penelitian terhadap siswa SMA di Seoul atau Korea. Hasilnya remaja menganggap internet sebagai kebutuhan mereka sehari-hari. Penggunaan internet yang tidak di orientasikan untuk keperluan belajar maka akan berhubungan negatif dengan prestasi akademik (Bae Young, 2006).

Penelitian lain di Turki menyebutkan bahwa tingkat keparahan kecanduan internet sebanding dengan perburukan prestasi akademis. Penelitian tersebut menyatakan bahwa, semakin parah tingkat kecanduan seseorang pada internet, semakin memburuk prestasi akademiknya (Gencer dan Koc, 2012).

Berdasarkan data Dinas pendidikan yang diperoleh dari sejumlah sekolah yang ada di Kabupaten Dharmasraya tepatnya di SMA N 1 Koto Baru Kabupaten Dharmasraya mengalami penurunan prestasi belajar. Berdasarkan hasil nilai Ujian Akhir Nasional, dimana prestasi SMA N 1 Koto Baru Kabupaten Dharmasraya tahun ajaran 2014/2015 menempati ranking 4, ini menurun dari tahun sebelumnya yang menempati ranking 3. Hal ini bisa diakibatkan karena berbagai hal salah satunya adalah penggunaan internet yang tidak tepat seperti penggunaan *game online*, media sosial, situs porno dan lain-lain (Disdik, 2015).

Berkaitan data yang diperoleh, maka peneliti tertarik mengambil judul mengenai “Hubungan antara kecanduan internet dengan prestasi belajar pada siswa SMA N 1 Koto Baru Kabupaten Dharmasraya”.

1.2 Rumusan Masalah

Apakah ada hubungan antara kecanduan internet dengan prestasi belajar pada siswa SMA N 1 Koto Baru Kabupaten Dharmasraya?

1.3 Tujuan Penulisan

1.3.1. Tujuan Umum

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan antara kecanduan internet dengan prestasi belajar pada siswa SMA N 1 Koto Baru Kabupaten Dharmasraya.

1.3.2. Tujuan khusus

Yang menjadi tujuan khusus dalam penelitian ini adalah:

- a. Mengetahui metode atau cara mengakses internet
- b. Mengetahui jenis aktifitas penggunaan internet



- c. Mengetahui tingkat kecanduan internet berdasarkan jenis kelamin
- d. Mengetahui Prestasi Belajar
- e. Mengetahui hubungan kecanduan internet dengan prestasi belajar

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Kontribusi Dunia Ilmu

- a. Penelitian ini dapat menambah wawasan dan dapat mengembangkan kemampuan peneliti dalam menulis dan melakukan penelitian ilmiah.
- b. Hasil penelitian ini diajukan sebagai pemenuhan salah satu syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Kedokteran.

1.4.2 Institusi Pendidikan

1.4.2.1 Bagi Sekolah

Data dan informasi hasil penelitian ini dapat menjadi masukan bagi Sekolah SMA N 1 Kot Baru Kabupaten Dharmasraya dalam usaha meningkatkan prestasi belajar bagi siswanya.

1.4.2.2 Dinas Pendidikan

Data dan informasi hasil penelitian ini dapat menjadi masukan bagi Dinas Pendidikan Kabupaten Dharmasraya dalam usaha meningkatkan prestasi belajar di sekolah-sekolah Kabupaten Dharmasraya.

1.4.3 Masyarakat

1.4.3.1 Bagi Orang Tua

Data dari hasil penelitian ini dapat memberikan sumber informasi bagi orang tua tentang pengaruh penggunaan internet agar para orang tua dapat mengawasi anak-anaknya dalam penggunaan internet.



BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kecanduan Internet

2.1.1 Definisi Kecanduan Internet

Kecanduan internet terdiri atas dua kata yaitu internet dan addiction (kecanduan). Internet merupakan sebuah jaringan komputer global yang menyediakan berbagai fasilitas informasi dan komunikasi, yang terdiri dari jaringan interkoneksi menggunakan protokol komunikasi standar (Oxford Dictionaries, 2010). Kecanduan didefinisikan sebagai suatu perilaku tidak sehat atau merugikan diri sendiri yang berlangsung terus menerus yang sulit diakhiri individu bersangkutan (Yee, 2002). Maka, kecanduan internet adalah suatu bentuk perilaku tidak sehat yang berlangsung terus menerus yang sulit dihentikan akibat penggunaan berbagai fasilitas informasi dan komunikasi yang tersedia di internet.

Kecanduan internet adalah suatu gangguan psikofisiologis yang meliputi *tolerance* (penggunaan dalam jumlah yang sama akan menimbulkan respon minimal, jumlah harus ditambah agar dapat membangkitkan kesenangan dalam jumlah yang sama), *whithdrawal symptoms* (khususnya 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) (Ferris, 1997).

Young (dalam Essau, 2008) juga menyatakan bahwa kecanduan internet sama seperti perilaku kecanduan lainnya, yang berisi tingkah laku yang kompulsif, kurang tertarik terhadap aktivitas-aktivitas yang lain dan meliputi

symptom-symptom fisik dan mental ketika berusaha untuk menghentikan tingkah laku tersebut.

2.1.2 Klasifikasi Kecanduan Internet

Internet memiliki beragam informasi dan bentuk penggunaan. Mulai dari penggunaan media sosial hingga penyebaran informasi dan lainnya. Hal ini memunculkan klasifikasi terhadap kecanduan internet, tergantung pada bentuk dan tujuan penggunaannya. Klasifikasi ini dikembangkan oleh Young yang membagi dalam lima kategori Young (1996).

- 
- a. *Cyber-sexual Addiction*: termasuk ke dalam cybersexual addiction antara lain adalah individu yang secara kompulsif mengunjungi website-website khusus orang dewasa, melihat hal-hal yang berkaitan dengan seksualitas yang tersaji secara eksplisit, dan terlibat dalam pengunduhan dan distribusi gambar-gambar dan file-file khusus orang dewasa.
 - b. *Cyber-relationship Addiction*: kecanduan Internet terkait pada individu yang senang mencari teman atau relasi secara online. Penggunaan media sosial dan sarana komunikasi yang biasanya terkait seperti facebook, twitter, skype, whatsapp dan lainnya.
 - c. *Net compulsion*: kecanduan internet terkait dengan aktivitas jual beli, judi dan lainnya secara online.
 - d. *Information overload*: kecanduan internet terkait dengan keinginan pengguna internet mengakses suatu informasi secara berlebihan.
 - e. *Computer addiction*: kecanduan internet terkait dengan game online atau pemograman yang bersifat obsesif.

Menurut Griffiths (2005) telah mencantumkan enam dimensi untuk menentukan apakah individu sudah digolongkan sebagai pecandu internet. Dimensi tersebut adalah sebagai berikut:

a. *Salience*

Hal ini terjadi ketika penggunaan internet menjadi aktivitas yang paling penting dalam kehidupan individu, mendominasi pikiran individu (preokupasi atau gangguan kognitif), perasaan (merasa sangat butuh), dan tingkah laku (kemunduran dalam perilaku sosial).

b. *Mood modification*

Keterlibatan yang tinggi saat menggunakan internet. Dimana terdapat perasaan senang dan tenang (seperti menghilangkan stress) saat perilaku kecanduan itu muncul.

c. *Tolerance*

Proses dimana terjadinya peningkatan jumlah penggunaan internet untuk mendapatkan efek perubahan dari mood. Demi mencapai kepuasan, jumlah penggunaan internet meningkat secara mencolok. Kepuasan yang diperoleh dalam menggunakan internet secara terus menerus dalam jumlah waktu yang sama akan menurun secara mencolok dan untuk memperoleh pengaruh yang sama kuatnya seperti sebelumnya, maka individu secara berangsur-angsur harus meningkatkan jumlah pemakaian agar tidak terjadi toleransi, contohnya pemain tidak akan mendapatkan perasaan kegembiraan yang sama seperti jumlah waktu pertama bermain sebelum mencapai waktu yang lama.



d. *Withdrawal symptoms*

Perasaan tidak menyenangkan yang terjadi karena penggunaan internet dikurangi atau tidak dilanjutkan dan hal ini berpengaruh pada fisik seseorang, perasaan dan efek antara perasaan dan fisik (seperti, pusing, insomnia) atau psikologisnya (misalnya, mudah marah atau *moodiness*).

e. *Conflict*

Hal ini mengarah pada konflik yang terjadi antara pengguna internet dengan lingkungan sekitarnya (konflik interpersonal), konflik dalam tugas lainnya (pekerjaan, tugas, kehidupan sosial, hobi) atau konflik yang terjadi dalam dirinya sendiri (konflik intrafisik atau merasa kurangnya kontrol) yang diakibatkan karena terlalu banyak menghabiskan waktu bermain internet.

f. *Relapse*

Hal ini terjadi ketika individu kembali bermain internet, saat individu tersebut belum sembuh dari perilaku kecanduannya.

2.1.3 Waktu Penggunaan Internet

Mengenai waktu penggunaan internet ini, *SWA-Mark Plus & Co* (dalam Abrar, 2003) berdasarkan temuannya pada 1.100 orang pengguna internet, menggolongkan tipe-tipe penggunaan internet berdasarkan lama waktu yang digunakan sebagai berikut:

- a. Pengguna berat (*heavy users*), yaitu individu yang menggunakan internet selama lebih dari 40 jam per bulan.
- b. Pengguna sedang (*medium users*), yaitu individu yang menggunakan internet 10-40 jam per bulan.

- c. Pengguna ringan (*light users*), yaitu individu yang menggunakan internet tidak lebih dari 10 jam per bulan.

Sedangkan menurut *American Academy of Pediatric* seseorang dikatakan mengalami kecanduan internet apabila penggunaan internet lebih dari 2 jam perhari (APA, 2013).

2.1.4 Patofisiologi Dan Patogenesis Kecanduan Internet

2.1.4.1 *Brain Reward Mechanism*

Kecanduan internet dapat terjadi akibat adanya mekanisme pemenuhan kepuasan yang dipicu oleh penggunaan internet. Munculnya mekanisme kepuasan ini disebabkan oleh mekanisme reward dalam sistem saraf yang melibatkan dopamin sebagai neurotransmitter dan memicu aktivitas pada area medial forebrain bundle yang melibatkan hipotalamus dan ventral tegmental area (Bozart, 1994).

Aktifitas mekanisme ini melibatkan pemicu yang disebut dengan motivasi. Motivasi adalah suatu bentuk stimulus yang secara normal diasosiasikan dengan kebiasaan normal maupun tindakan pengalihan terhadap suatu tekanan (*adverse motivation*) (Bozart, 1994).

Dalam hal ini internet berfungsi sebagai motivasi yang memicu mekanisme reward sehingga menimbulkan kepuasan. Pada dasarnya mekanisme ini tidak menyebabkan kecanduan. Kecanduan dapat terjadi apabila ada kegagalan dalam pengontrolan motivasi dan diikuti penurunan kemampuan mekanisme reward dalam mengontrol perilaku (*motivational toxicity*) (Bozart, 1994).



2.1.4.2 *Fear of Missing Out (FOMO)*

Przybylski menjelaskan bahwa FOMO merupakan suatu kondisi dimana terjadi ketakutan bahwa orang lain memiliki pengalaman yang berharga yang tidak dimiliki oleh orang lain. Hal ini menyebabkan seseorang memiliki keinginan yang kuat untuk mengikuti secara berkelanjutan aktivitas yang dilakukan oleh orang lain (Przybylski, 2013).

2.1.5 Gambaran Klinis Kecanduan Internet

Kecanduan internet dapat diaplikasikan ke penggunaan komputer, smartphone, tablet PC dan lainnya secara online maupun offline. Semua kategori kecanduan internet memiliki komponen yang sama yaitu *excessive use* atau penggunaan berlebihan dan mengabaikan kepentingan lainnya, *withdrawal* atau gejala penarikan seperti rasa marah, tertekan dan tidak nyaman ketika tidak bisa menggunakan perangkat yang tidak bisa mengakses internet (Block, 2008).

Untuk mengetahui apakah seseorang telah kecanduan terhadap suatu kebiasaan dapat digunakan kriteria umum terhadap semua bentuk ketergantungan (Suller, 2004):

- a. Mengabaikan hal-hal penting akibat adanya kebiasaan tersebut.
- b. Mengganggu hubungan dengan orang-orang dekat.
- c. Orang dekat mengeluh dan merasa terganggu dengan kebiasaan tersebut.
- d. Marah dan merasa tersinggung jika orang lain mengkritik kebiasaan tersebut.
- e. Merasa bersalah terhadap apa yang telah dilakukan.
- f. Mencoba menutup-nutupi adanya kebiasaan tersebut.



- g. Mencoba untuk berhenti dari kebiasaan tersebut namun gagal.
- h. Merasa ada hal lain yang memicu munculnya kebiasaan tersebut.

Selain menggunakan kriteria umum terhadap *addiction* kejadian kecanduan internet dapat diidentifikasi dengan menggunakan kriteria khusus yang dikembangkan oleh berdasarkan kriteria umum diatas (Young, 1999):

- a. Merasa keasikan dengan internet (selalu memikirkan aktivitas sebelumnya atau aktivitas berikutnya menggunakan internet)
- b. Durasi penggunaan internet semakin lama semakin meningkat.
- c. Gagal dalam usaha menghentikan penggunaan internet.
- d. Merasa lelah, tidak nyaman dan tertekan ketika berusaha menghentikan penggunaan internet.
- e. Mementingkan penggunaan internet sehingga mengorbankan hubungan dengan orang lain, pekerjaan dan pendidikan.
- f. Berbohong terhadap orang lain terkait penggunaan internet.
- g. Menggunakan internet sebagai jalan keluar dari suatu masalah.

Untuk penegakkan diagnosa dapat digunakan kuisioner kecanduan internet Test (Young, 1999) yang akan digunakan dalam penelitian ini. Dalam kuisioner tersebut dapat diklasifikasikan tingkat keparahan kecanduan internet seseorang mulai dari ringan, sedang hingga berat bedasarkan pertanyaan-pertanyaan yang diajukan terkait dengan aktivitas penggunaan internet seseorang.

2.2 Prestasi Belajar

2.2.1 Definisi Prestasi Belajar

Belajar adalah perubahan menuju kearah yang lebih maju melalui suatu usaha, pengalaman dan latihan yang disengaja. Melalui belajar akan diperoleh kecakapan, ketrampilan, dan pengetahuan. Seperti yang dikemukakan oleh walgito (dalam Syah, 2003). Sedangkan Winkel (1987) mengatakan bahwa belajar adalah suatu aktivitas mental atau psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan pemahaman, ketrampilan dan nilai sikap.

Prestasi adalah hasil yang diperoleh seseorang setelah mengikuti pendidikan atau latihan tertentu, dapat ditentukan dengan tes pada akhir pelajaran (Pasaribu dan Simanjutak, 1983). Prestasi belajar adalah suatu bukti keberhasilan proses belajar atau kemampuan seorang pelajar dalam melakukan kegiatan belajarnya sesuai dengan bobot yang dicapainya (Suryabrata, 2002).

2.2.2 Penilaian Prestasi Belajar

Penilaian prestasi belajar merupakan suatu proses pengambilan keputusan tentang siswa yang lebih bersifat kualitatif yang menentukan baik dan buruk, tinggi atau rendah dari proses belajar siswa (Arikunto, 1997). Penilaian prestasi belajar yang dilakukan oleh seorang guru merupakan suatu kegiatan yang berkesinambungan untuk memantau proses, kemajuan dan perbaikan hasil belajar (PP No.19, 2005). Penilaian adalah serangkaian kegiatan untuk memperoleh, menganalisis, dan menafsirkan data tentang proses dan hasil belajar siswa secara sistematis sehingga bermakna dalam pengambilan keputusan (BNSP, 2006).

Standar yang harus dicapai seorang siswa jika ingin dikatakan memiliki prestasi belajar yang baik adalah memiliki nilai melampaui Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) (Sabirin, 2009). Menurut peraturan pemerintah, peran penilaian dalam menentukan prestasi belajar memerlukan penilaian dalam segi proses belajar dan hasil belajar. Pada undang-undang tersebut dijelaskan lebih lanjut bahwa penilaian prestasi belajar diambil dari akumulatif nilai ulangan harian, ujian tengah semester, ulangan semester dan ulangan kenaikan kelas (PP No. 19, 2005). Nilai kognitif sebagai pengukur dalam keberhasilan belajar yaitu berupa nilai dari hasil ulangan siswa karena di anggap mewakili ilmu yang dimiliki siswa (Maramis, 1986).

Kriteria ketuntasan minimal ditetapkan oleh satuan pendidikan berdasarkan hasil musyawarah guru mata pelajaran di satuan pendidikan atau beberapa satuan pendidikan yang memiliki karakteristik yang hampir sama. Kriteria ketuntasan menunjukkan persentase tingkat pencapaian kompetensi sehingga dinyatakan dengan angka maksimal 100 (seratus). Angka maksimal 100 merupakan kriteria ketuntasan ideal. Target ketuntasan secara nasional diharapkan mencapai minimal 75 (Sudrajat, 2008). Namun untuk mengetahui kelompok tingkatan prestasi siswa biasanya dibandingkan terhadap kelompok siswa tersebut. Sehingga untuk mengetahui kualitas nilai prestasi akademik dibandingkan dengan nilai rata-rata yang diperoleh oleh kelompok siswa yang mengikuti kegiatan akademik yang sama sehingga walaupun sebaran nilainya beragam dapat diambil patokan untuk mengetahui apakah prestasi siswa termasuk dalam kelompok rendah, sedang atau tinggi.



2.2.3 Faktor Yang Mempengaruhi Prestasi Belajar

Dalam proses belajar banyak faktor yang mempengaruhi dan secara umum dapat diklasifikasikan kepada dua kelompok yaitu faktor internal yang mencakup faktor jasmani, psikologis dan kelelahan serta faktor eksternal yang mencakup keluarga, sekolah dan lingkungan (Slameto, 2010).

a. Faktor Internal

i. Faktor Jasmani

1. Kesehatan

Terkait dengan kondisi fisik, dimana kesehatan sangat berpengaruh terhadap kemampuan seseorang untuk belajar.

2. Cacat fisik

Segala bentuk kekurangan fisik yang menyebabkan kurang sempurnanya fisik atau badan seperti kebutaan, ketulian, bisu dan lainnya.

ii. Faktor Psikologis

1. Intelegensi

Intelegensi memiliki pengaruh yang besar terhadap kemajuan proses belajar dimana individu yang memiliki intelegensi lebih tinggi memiliki kemajuan belajar yang lebih baik.

2. Perhatian

Perhatian adalah keaktifan jiwa dipertinggi, perhatian itu semata-mata tertuju pada suatu objek (Gazali dalam Slameto, 2010). Dalam hal ini perhatian dapat meningkatkan kemampuan belajar.



3. Minat

Minat berpengaruh terhadap objek belajar seseorang dimana mempelajari sesuatu yang diminati akan memberikan peluang lebih besar untuk dipahami.

4. Bakat

Jika sesuatu yang dipelajari sesuai dengan bakat maka pembelajaran tersebut akan menjadi lebih mudah untuk dipahami.

5. Motif

Motif berhubungan dengan penyebab seseorang untuk belajar dan akhirnya berkaitan dengan tujuan belajar.

6. Kematangan

Berkaitan dengan kondisi fisik dan psikologis yang mempengaruhi kesiapan seseorang untuk mempelajari hal-hal baru.

7. Kesiapan

Berkaitan erat dengan kematangan secara psikologis, dimana kesiapan menggambarkan seseorang mampu atau tidak terhadap suatu kecakapan.

iii. Faktor Kelelahan

1. Kelelahan jasmani

Kelelahan terlihat dengan adanya kelemahan dan kecenderungan untuk membaringkan tubuh.

2. Kelelahan rohani

Dapat dilihat dengan adanya kebosanan atau keletihan sehingga menghilangkan minat untuk mempelajari sesuatu. Faktor kelelahan ini



berkaitan erat dengan aktifitas sehari-hari yang dilakukan suatu individu.

b. Faktor Eksternal

i. Faktor Keluarga

Berhubungan erat dengan cara pendidikan oleh orang tua, hubungan dengan anggota keluarga lain, suasana rumah dan ekonomi keluarga.

ii. Faktor Sekolah

Berhubungan erat dengan kondisi pendidikan di sekolah seperti kurikulum, tingkat disiplin, fasilitas sekolah dan relasi dengan lingkungan di sekolah.

iii. Faktor Masyarakat

Berhubungan erat dengan kondisi sosial masyarakat, baik pergaulan dengan lingkungan, media massa, aktivitas di lingkungan dan bentuk kehidupan masyarakat.

Berkaitan dengan faktor-faktor yang dapat mempengaruhi proses belajar seseorang, internet dapat berperan dalam beberapa poin.

1. Pemicu Kelelahan Fisik dan Psikologis

Hal ini berkaitan dengan banyaknya waktu dan energi yang dibutuhkan untuk penggunaan internet yang bagi sebahagian individu berlangsung hingga larut malam dan mengurangi waktu istirahat.

2. Media Massa

Berkaitan dengan banyaknya informasi yang disediakan oleh internet sehingga seseorang memiliki akses yang sangat mudah terhadap informasi seperti bermain game online maupun untuk bercengkerama dengan teman-teman online mereka melalui berbagai situs jejaring sosial.



seperti facebook, youtube, instagram atau twitter. Selain itu, informasi bisa bersifat positif maupun negatif.

2.3 Hubungan Kecanduan Internet dan Prestasi Belajar

Penggunaan internet yang berlebihan dapat menghabiskan waktu berharga seperti kebersamaan dengan keluarga dan lingkungan sosial. Keadaan ini berdampak negatif terhadap prestasi akademik, serta aspek-aspek kerja dan sosial dalam kehidupan sehari-hari (Akin, 2011).

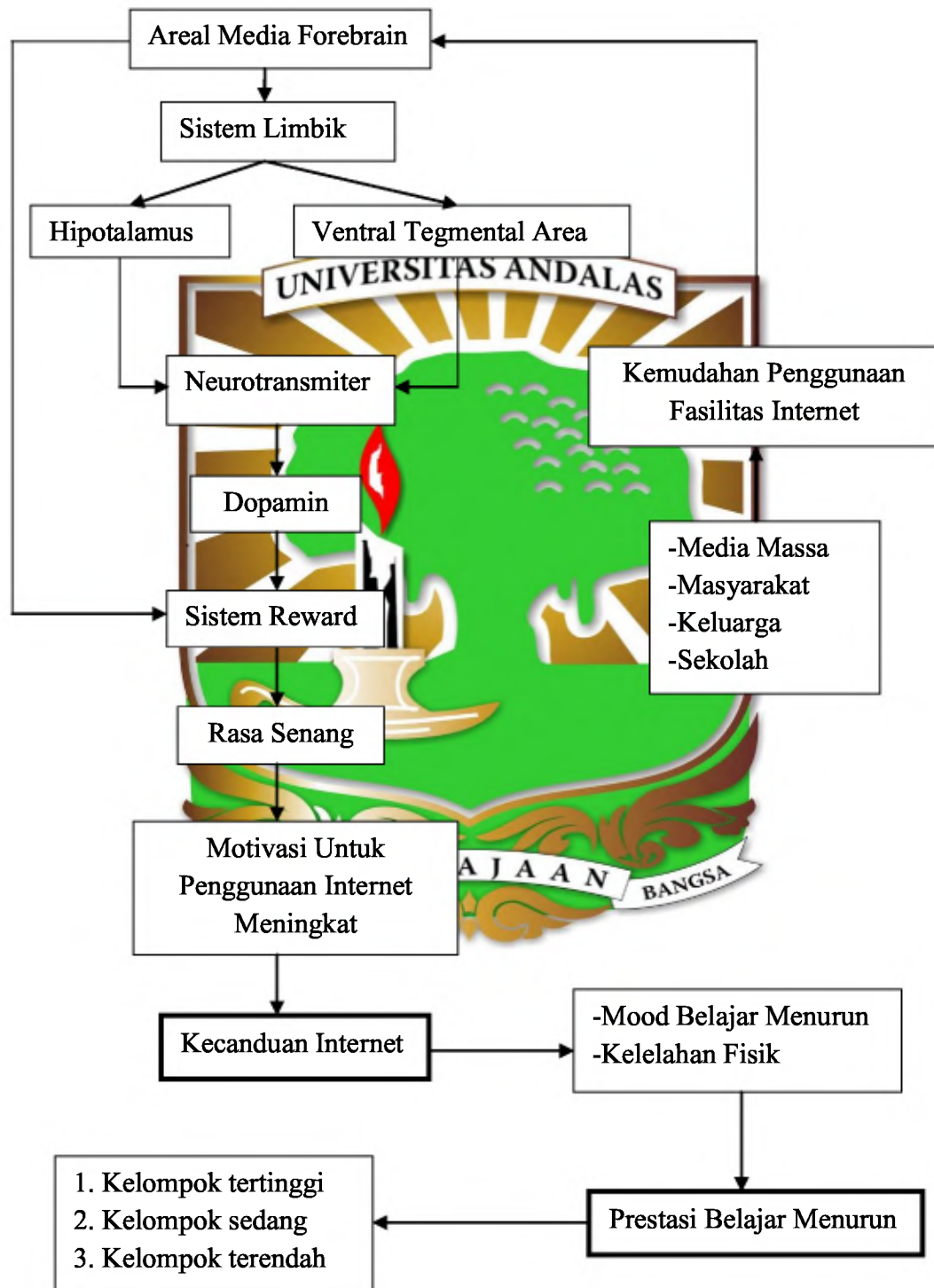
Penelitian yang dilakukan di Changsha (Cina) terhadap 2620 siswa dengan rentang usia 12-18 tahun yang berasal dari 4 sekolah dengan menggunakan kuisioner kecanduan internet. Hasilnya 64 siswa didiagnosis kecanduan internet. Menurut laporan siswa, internet digunakan terutama untuk game virtual (78,1%), chat room (14,2%), aktifitas yang berhubungan dengan sekolah (4,1%), dan lain lain (3,6%) (Cao F et al, 2007).



BAB 3

KERANGKA KONSEPTUAL DAN HIPOTESIS PENELITIAN

3.1 Kerangka Konsep Penelitian



Keterangan



Tidak diteliti



Diteliti

3.2 Hipotesis Penelitian

Terdapat hubungan kecanduan internet dengan prestasi belajar pada siswa SMA N 1 Koto Baru Kabupaten Dharmasraya.



BAB 4

METODE PENELITIAN

4.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian observasional dengan jenis penelitian *cross sectional*.

4.2 Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMA N 1 Koto Baru Kabupaten Dharmasraya pada bulan Maret 2016.

4.3 Populasi, Sampel, Besar Sampel dan Teknik Pengambilan Sampel

4.3.1 Populasi

Siswa kelas XI SMA N 1 Koto Baru Kabupaten Dharmasraya.

4.3.2 Sampel

Sampel penelitian adalah penghitungan jumlah sampel minimal dengan menggunakan rumus Slovin :



Keterangan :

n = Jumlah sampel

N = Jumlah populasi

e = Batas toleransi kesalahn = 0,1

maka didapatkan $n = \frac{196}{1+196 \times 0.1^2} = 66$ orang

Jumlah sampel yang diperlukan sebanyak 66 Orang dengan estimasi toleransi 0,1 dan derajat kemaknaan (*level of significant*) sebesar 1%. Untuk mengantisipasi terjadinya drop out, maka sampel yang digunakan bertambah sebesar 10% jadi, total sampel yang digunakan adalah 73 orang

Kriteria Inklusi: 1. Semua siswa SMA N 1 Koto Baru Kabupaten Dharmasraya yang mempunyai akses internet (seperti: Laptop, Smartphone, Komputer,dll).

2. Semua siswa SMA N 1 Koto Baru Kabupaten Dharmasraya yang hadir pada waktu pengambilan sampel.

3. Semua siswa SMA N 1 Koto Baru Kabupaten Dharmasraya yang bersedia ikut penelitian dengan pengisian *informed consent*.

Kriteria Eksklusi: 1. Siswa yang tidak hadir saat pembagian kuisioner.

4.3.3 Besar Sampel Penelitian

Jumlah sampel pada penelitian ini 66 orang siswa kelas XI SMA N 1 Koto Baru Kabupaten Dharmasraya.

4.3.4 Teknik Pengambilan Sampel

Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Simple Random Sampling* yaitu pengambilan sampel secara acak sederhana, teknik ini dibedakan menjadi dua cara yaitu dengan mengundi (*lottery technique*) atau dengan menggunakan tabel bilangan atau angka acak (*random number*).



4.4 Definisi Operasional

4.4.1 Metode mengakses internet

Definisi : Mekanisme dan peralatan yang digunakan oleh siswa untuk mengakses internet.

Alat Ukur : Kuisoner

Skala Ukur : Nominal

Hasil Ukur : 1. Laptop/PC



4.4.2 Jenis penggunaan internet

Definisi : Bentuk aktifitas yang dilakukan selama penggunaan internet

Alat Ukur : Kuisoner

Skala Ukur : Nominal

Hasil Ukur : 1. Email, media sosial

2. Game online

3. Judi online

4. Belanja online

5. Mencari informasi

4.4.3 Jenis Kelamin

Defenisi : Karakteristik responden

Alat Ukur : Kuisoner

Skala Ukur : Nominal

Hasil Ukur : 1. Laki-laki

2. Perempuan

4.4.4 Kecanduan internet

Definisi : Tingkat kecanduan internet terkait dengan penggunaan yang secara berlebihan, yang memenuhi klasifikasi kecanduan internet.

Alat Ukur : *Internet Addiction Test Kimberly Young*

Skala Ukur : Ordinal

Hasil Ukur : 1. Normal : Skor 0-30

2. Ringan : Skor 31-50

3. Sedang : Skor 51-79

4. Berat : Skor 80-100

4.4.5 Prestasi Belajar

Definisi : Tingkat Prestasi siswa berdasarkan Kriteria Ketuntasan Minimal.

Alat Ukur : Nilai Raport siswa

Skala Ukur : Ordinal

Hasil Ukur : 1. Kelompok tertinggi

2. Kelompok sedang

3. Kelompok terendah



Pengelompokan dilakukan dengan menggunakan *software SPSS for windows* dengan menghitung standar deviasi dan dan rata-rata nilai rapor siswa.

Penghitungan dilakukan dengan cara :

- Kelompok terendah :dibawah rata-rata – standar deviasi.
- Kelompok sedang :(rata-rata – standar deviasi) samapai rata-rata + standar deviasi
- Kelompok tertinggi :diatas rata-rata + standar deviasi(Erizka, 2014).

4.5 Instrumen Penelitian

Intrumen yang digunakan adalah data kuisoner yang diberikan ke siswa SMAN 1 Koto Baru Kabupaten Dharmasraya yang berisi mengenai informasi umum dan kuisoner Internet Kuisoner Test oleh *Kimberly Young* yang telah ditambahkan terjemahan Berbahasa Indonesia (McMurrans, 2004).

4.6 Prosedur Pengumpulan Data

4.6.1 Tahap Persiapan

Pengumpulan data dilakukan oleh peneliti melalui data primer yang diperoleh dari pihak sekolah.

4.6.2 Tahap Pengambilan Data

Pengambilan data dilakukan di sekolah SMA N 1 Koto Baru Kabupaten Dharmasraya dengan menggunakan kuisoner terhadap siswa yang memenuhi kriteria inklusi. Dari data yang didapat, keterangan kecanduan internet dan prestasi belajar dicatat dan kemudian diolah.



4.7 Variabel penelitian

4.7.1 Variabel independen

Variabel independen dalam penelitian ini adalah kecanduan internet.

4.7.2 variabel dependen

Variabel dependen dalam penelitian ini adalah prestasi belajar.

4.8 Cara pengolahan data

Setelah data terkumpul maka hasil penelitian ini akan diolah melalui tahapan:

- 
- Pemeriksaan data (*editing*)
Kegiatan ini dilakukan guna mengecek kembali kelengkapan semua data yang diperlukan dan untuk memudahkan penilaian.
 - Pengkodean data (*coding*)
Memberi kode pada kata yang telah dikelompokkan untuk memudahkan penelitian.
 - Pemindehan data (*entry*)
Data yang sudah diedit dan diberi kode diolah dan dianalisis dengan menggunakan komputerisasi.
 - Pentabulasi an data (*tabulating*)
Semua data yang telah diisi dengan baik, ditabulasikan dan disajikan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi. Data yang telah diolah kemudian dianalisa secara univariat dan bivariat.
 - Pembersihan data (*cleaning*)
Kegiatan mengecek kembali data yang dimasukkan ke dalam komputer apakah ada kesalahan atau tidak.

4.9 Analisis data

Data yang disajikan dengan mendistribusikan melalui analisis univariat dan bivariat.

- Analisis Univariat

Pada analisis univariat, data kecanduan internet dan prestasi belajar yang berskala ordinal dinyatakan dalam distribusi frekuensi dan persentase dari tiap variabel.

- Analisis Bivariat

Analisis ini digunakan untuk mengetahui hubungan antara dua variabel, yaitu variabel terikat dan variabel bebas. Untuk melihat hubungan antara dua variabel kategorik yang ada yakni kecanduan internet dan prestasi belajar, digunakan uji *Chi-square*.



BAB 5

HASIL PENELITIAN


Data awal yang diperoleh peneliti terdapat 66 siswa kelas XI SMA N 1 Koto Baru Kabupaten Dharmasraya yang mengisi dan mengembalikan kuisioner. Sampel tersebut telah memenuhi kriteria inklusi menjadi sampel penelitian.

5.1 Analisis Hasil Penelitian

5.1.1 Gambaran Kejadian Kecanduan Internet Berdasarkan Metode Mengakses Internet

Gambaran kejadian kecanduan internet berdasarkan metode mengakses internet dapat dilihat pada tabel 5.1

Tabel 5.1: Gambaran kejadian kecanduan internet berdasarkan metode mengakses internet



Metode akses	Kategori				Total	
	Normal		Ringan-sedang		f	%
	f	%	f	%		
Laptop	3	4.6%	5	7.6%	8	12.2%
Warnet	2	3%	2	3%	4	6%
Smartphone	5	7.6%	39	59.1%	44	66.7%
Tablet	1	1.5%	9	13.6%	10	15.1%
Total	11	16.7%	55	83.3%	66	100%

Berdasarkan tabel 5.1 ditemukan bahwa penggunaan *smartphone* merupakan metode akses internet yang terlibat paling banyak untuk kejadian kecanduan internet. Sebanyak 39 orang atau 59.1% menggunakan *smartphone* dan mengalami kecanduan internet ringan-sedang.

5.1.2 Gambaran Kejadian Kecanduan Internet Berdasarkan Jenis Aktifitas Penggunaan Internet

Gambaran kejadian kecanduan internet berdasarkan jenis aktifitas penggunaan internet dapat dilihat pada tabel 5.2

Tabel 5.2: Gambaran kecanduan internet berdasarkan jenis aktifitas penggunaan internet

Jenis aktifitas penggunaan internet	Kategori				Total	
	Normal		Ringan-sedang		f	%
	f	%	f	%		
Email, Media Sosial	5	7.6%	37	56%	42	63.6%
Game Online	1	1.5%	6	9.1%	7	10.6%
Judi Online	0	0%	1	1.5%	1	1.5%
Belanja Online	0	0%	1	1.5%	1	1.5%
Mencari Informasi	5	7.6%	10	15.2%	15	22.8%
Total	11	16.7%	55	83.3%	66	100%

Berdasarkan tabel 5.2, responden yang termasuk dalam kategori jenis aktifitas penggunaan email, media sosial mengalami kecanduan internet ringan-sedang sebanyak 37 orang (56.1%) dan mencari informasi yang mengalami kecanduan internet sebanyak 10 orang (15.1%).

5.1.3 Gambaran Tingkat Kecanduan Berdasarkan Jenis Kelamin

Gambaran Tingkat Kecanduan Berdasarkan Jenis Kelamin dapat dilihat pada tabel 5.3

Tabel 5.3: Gambaran Tingkat Kecanduan Berdasarkan Jenis Kelamin

Jenis Kelamin	Penggunaan berdasarkan jenis kelamin		Kategori				Total	
			Normal		Ringan-sedang			
	f	%	f	%	f	%	f	%
Laki-laki	18	27.3%	0	0%	18	27.3%	18	27.3%
perempuan	48	72.7%	11	16.7%	37	56%	58	72.7%
Total	66	100%	11	16.7%	55	83.3%	66	100%

Berdasarkan tabel 5.3, responden perempuan mengalami kecanduan internet ringan-sedang sebanyak 37 orang (56.1%) lebih banyak dibandingkan laki-laki dikarenakan responden perempuan lebih banyak, tetapi ini tidak bisa membuktikan bahwa perempuan lebih cenderung mengalami kecanduan internet.

5.1.4 Prestasi Belajar

Distribusi prestasi belajar responden dapat dilihat pada tabel 5.4.

Tabel 5.4: Distribusi responden berdasarkan prestasi belajar

Prestasi	F	%
Kelompok Terendah	7	10.6
Kelompok Sedang	48	72.7
Kelompok Tertinggi	11	16.7
Total	66	100.0

Berdasarkan tabel 5.4 terlihat bahwa responden terbanyak berada pada kelompok prestasi sedang sebanyak 48 orang (72.7%).

Prestasi belajar didapatkan dengan menggunakan nilai rapor Semester I yang kemudian dikurangi atau ditambah dengan standar deviasi nilai rapor tersebut.

Nilai rata-rata rapor siswa : 81

Standar Deviasi yang didapatkan : 3.1

Kedua data tersebut didapatkan menggunakan program SPSS dengan memanfaatkan data dari master tabel.

Pengelompokan prestasi belajar menjadi:

- Kelompok terendah : kurang dari 77.8
- Kelompok sedang : antara 77.9 hingga 84.1
- Kelompok tertinggi : lebih dari 84.2

5.1.5 Hubungan kejadian kecanduan internet dan prestasi belajar

Hubungan kejadian kecanduan internet dengan prestasi belajar dapat dilihat pada tabel 5.5

Tabel 5.5: Hubungan kejadian kecanduan internet dengan prestasi belajar

Kecanduan Internet	Prestasi Belajar						Total	P value
	Kelompok Terendah		Kelompok Sedang		Kelompok Tertinggi			
	f	%	f	%	f	%		
Ringan-Sedang	7	10.6%	47	71.2%	1	1.5%	55	83.3%
Normal	0	0 %	1	1.5%	10	15.2%	11	16.7%
Total	7	10.6%	48	72.7%	11	16.7%	66	100%

Berdasarkan tabel diatas, dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan antara kejadian kecanduan internet dengan prestasi belajar pada siswa SMA N 1 Koto Baru Kabupaten Dharmasraya, ini dibuktikan dengan nilai p adalah 0.0001 (<0.05).



BAB 6

PEMBAHASAN

6.1 Karakteristik Responden

Penelitian dilakukan terhadap 66 responden yang telah memenuhi kriteria inklusi. Dari jumlah total didapatkan presentase responden perempuan lebih banyak dari responden laki-laki.

6.2 Pembahasan Hasil Penelitian

6.2.1 Gambaran Kejadian Kecanduan Internet Berdasarkan Metode Mengakses Internet

Gambaran kejadian kecanduan internet berdasarkan metode mengakses internet yang paling banyak digunakan pada penelitian ini adalah *smartphone* dibandingkan dengan media lainnya seperti komputer dan tablet. Hal ini dikarenakan *smartphone* merupakan alat yang praktis dalam mengakses internet seperti situs jejaring sosial.

Individu yang membutuhkan sarana untuk berkomunikasi dengan mudah untuk mengakses internet serta dapat menjaga kedekatan dengan anggota kelompok teman lainnya yang ditunjang oleh penggunaan *smartphone*. Disamping itu, *smartphone* merupakan media yang praktis untuk dibawa kemana saja, sehingga dapat digunakan setiap saat.

Peneliti tidak melihat hubungan antara penggunaan *smartphone* dengan kejadian kecanduan internet secara rinci sehingga dibutuhkan penelitian lebih lanjut untuk mengetahui apakah ada hubungannya atau tidak.

6.2.2 Gambaran Kejadian Kecanduan Internet Berdasarkan Aktifitas Penggunaan Internet

Kejadian kecanduan internet berdasarkan aktifitas penggunaan internet yang paling banyak digunakan yaitu: email dan media sosial. Hal ini dapat disebabkan karena adanya ketersediaan berbagai aplikasi pada *smartphone* yang memudahkan seseorang untuk selalu membuka dan mengecek email serta media sosial dimana saja dan kapan saja.

Hasil serupa didapatkan dari penelitian sebelumnya dimana penggunaan media sosial sangat mempengaruhi kejadian kecanduan internet. Setelah itu diikuti oleh pencarian informasi yang berlebihan (Widiantari, 2013).

Tingginya angka penggunaan media sosial ini dapat disebabkan oleh fasilitas akses yang mudah. Kemudahan ini didapatkan dari tersedianya perangkat *smartphone* yang menyediakan aplikasi untuk media sosial dan pencarian informasi. Hal ini menyebabkan semuanya tersedia setiap saat dan sangat mudah untuk dibawa dan digunakan.

Tingginya penggunaan media sosial dan pencarian informasi ini juga dapat dihubungkan dengan kejadian *Fear Of Missing Out* (FOMO) yang dikemukakan Przybylski yang menyatakan bahwa FOMO menyebabkan seseorang memiliki keinginan kuat untuk mengikuti secara berkelanjutan aktifitas yang dilakukan oleh orang lain (Przybylski, 2013).

6.2.3 Gambaran kejadian kecanduan internet berdasarkan jenis kelamin

Angka kejadian kecanduan internet lebih tinggi pada responden perempuan dibandingkan laki-laki, ini karena responden perempuan lebih banyak pada penelitian ini.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Sally mendapatkan bahwa jenis kelamin mempengaruhi kejadian kecanduan internet. Dalam penelitian tersebut dinyatakan bahwa perempuan lebih banyak mengalaminya (Sally, 2006).

Perbedaannya, dalam penelitian ini peneliti mendapatkan jumlah sampel perempuan lebih banyak dari laki-laki, sedangkan dalam penelitian Sally mendapatkan jumlah sampel laki-laki dan perempuan yang hampir sama.

Dalam penelitian ini peneliti tidak melihat hubungan ini, tetapi hanya melihat angka kejadian berdasarkan jenis kelamin. Sehingga tidak dapat disimpulkan apakah jenis kelamin mempengaruhi kejadian kecanduan internet atau tidak.

6.2.4 Hubungan Kejadian Kecanduan Internet Dengan Prestasi Belajar

Hubungan kecanduan internet dengan prestasi belajar yang didapatkan pada penelitian ini menggunakan *software SPSS for Windows* didapatkan nilai *p value* sebesar 0.0001 dengan menggunakan metode *chi-square*. Hasil ini menyebabkan hipotesis penelitian yang menyatakan terdapat hubungan antara kejadian kecanduan internet dengan prestasi belajar pada siswa SMA N 1 Koto Baru Kabupaten Dharmasraya dapat diterima.

Hasil ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Sally dimana terdapat kaitan antara kecanduan internet dengan prestasi belajar. Kecanduan internet merupakan salah satu faktor pemicu penurunan prestasi belajar (Sally, 2006). Penelitian lain menyebutkan bahwa tingkat prestasi belajar yang buruk diakibatkan karena penggunaan internet yang berlebihan, salah satu contohnya yaitu penggunaan gadget yang terlalu lama untuk mengakses media sosial dan mencari informasi yang berlebihan (Beauty manumpil,et al, 2015) . Hal ini

dapat di jelaskan dengan faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar yang dikemukakan oleh Slameto. Slameto menyatakan bahwa kelelahan fisik dan psikologis serta adanya pengaruh lingkungan termasuk media massa dapat mempengaruhi prestasi belajar (Slameto, 2010). Dalam hal ini internet adalah salah satu penyebab kelelahan dan termasuk dalam kategori media massa tersebut.

6.3 Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan kuisioner *Internet Addiction Test* yang merupakan sebuah kuisioner dimana hanya dapat mengidentifikasi kejadian kecanduan internet pada saat diadakan penelitian. Kuisioner ini tidak dapat memprediksi untuk waktu selanjutnya. Hal ini dapat terjadi karena kecanduan internet merupakan *behavioral addiction* dan perilaku seseorang dapat berubah tergantung kondisi individu tersebut.

Penelitian ini menggunakan nilai rapor untuk mengkategorikan prestasi belajar siswa SMA N 1 Koto Baru Kabupaten Dharmasraya. Hal ini menimbulkan kemungkinan nilai rapor yang digunakan pada penelitian ini tidak murni.

Keterbatasan ini, diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi terhadap penelitian-penelitian lanjutan yang membahas mengenai kecanduan internet dan kaitannya dengan aspek lain baik prestasi belajar maupun lainnya.



BAB 7

PENUTUP

7.1 Kesimpulan

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan terhadap siswa kelas XI SMA N 1 Koto Baru Kabupaten Dharmasraya mengenai kejadian kecanduan internet dan hubungannya dengan prestasi belajar dapat disimpulkan bahwa:

1. Metode mengakses internet yang paling banyak dimanfaatkan oleh responden pada penelitian ini adalah penggunaan *smartphone*.
2. Media sosial menjadi bagian terbanyak dari kecanduan internet. Karena penggunaan media sosial ini dapat disebabkan oleh fasilitas akses yang lebih menarik.
3. Tingkat kecanduan internet berdasarkan jenis kelamin perempuan memiliki kecenderungan untuk mengalami kecanduan internet lebih banyak dari laki-laki.
4. Pada penelitian ini kecanduan internet derajat ringan dan sedang, terdapat pada kelompok prestasi sedang.
5. Terdapat hubungan antara kejadian kecanduan internet dengan prestasi belajar. Dimana peningkatan keparahan kecanduan internet berbanding lurus dengan perburukan prestasi belajar.



7.2 Saran

Berdasarkan dari hasil penelitian yang telah dilakukan di sekolah SMA N

1 Koto Baru Kabupaten Dharmasraya, peneliti menyarankan :

a. Bagi Sekolah

Data dan informasi hasil penelitian ini dapat menjadi masukan bagi Sekolah SMA N 1 Koto Baru Kabupaten Dharmasraya dalam usaha meningkatkan prestasi belajar bagi siswanya.

b. Bagi Peneliti Lain

1. Penelitian lebih lanjut mengenai hubungan kecanduan internet dengan kejadian gangguan perilaku lain mengingat kecanduan internet merupakan salah satu aspek *behavioral addiction*.
2. Penelitian lebih lanjut membahas tentang masing-masing klasifikasi dari kecanduan internet.



DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. 2005. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Andari, S. 2010. Ketertarikan Remaja terhadap Jejaring Sosial melalui Internet. *Media Info: Letkirsos*. 34 (2) : 113-123.
- American Psychiatric Association (APA). 2013. *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorder Fifth Edition DSM 5th*, Washington DC.
- Abrar. 2003. *Teknologi Komunikasi Perspektif Ilmu Komunikasi*. Yogyakarta: LESFI.
- Akin A, Iskender M. 2011. Internet Addiction and Depression, Anxiety and Stress. *International Online Journal of Educational Science* 3(1), 138-148.
- APJII, 2014. Profil Penggunaan Internet di Indonesia. <http://www.slideshare.net/internetsehat/profil-pengguna-internet-indonesia-2014-riset-oleh-apjii-dan-puskakom-ui> (diakses November 2015).
- Block, J. 2008. Issue for DSM-V: Internet Addiction. *American Journal of Psychiatry*, 165(3), 306-307.
- BNSP. 2006. *Panduan Penyusunan KTSP jenjang pendidikan dasar dan menengah*. Jakarta: BNSP.
- Bozarth, M. A. 1994. Pleasure System in the Brain. *Pleasure: The Politics and The Reality*, 5-14.
- Beauty, M., Yudi, I., & Franly. 2015. Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Tingkat Prestasi Siswa Di SMA Negeri 9 Manado, vol 3 No 2, 1-4.
- Blais, 2007. Adolescent Online: The Importance Of Internet Activity Choice To Salient Relationship. *Journal Youth Adolescence*, 37:522-536.
- Cao F, et al. 2007. The Relationship Between Impulsivity and Internet Addiction in a Sample of Chinese Adolescents in European Psychiatry 22, 466-471.
- Disdik, 2015. *Data Prestasi Belajar Berdasarkan Hasil Nilai Ujian Akhir Nasional. Kabupaten Dharmasraya*.
- Essau, C.A. 2008. *Adolescent Addiction: Epidemiology, Assessment and Treatment*. New York : Elsevier Inc.
- Erizka, R. 2014. *Hubungan Antara Internet Addiction Dengan Prestasi Belajar Pada Mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Andalas (Skripsi)*

Ferris, J. R, 1997. Internet Addiction Disorder: Causes, Symptomp, and Consequencess. Virginia Tech. <http://www.chem.vt.edu>. (diakses November 2015).

Griffiths. 2005. Dimensi Kecanduan Internet. <http://repository.usu.ac.id/bitstream/123456789/27256/4/Chapter%2011.pdf> (diakses November 2015).

Gencer, S. L., & Koc, M. 2012. Internet Abuse among Teenagers and Its Relations to Internet Usage Patterns and Demographics. *Educational Technology & Society*, 15 (2), 25–36.

Goldberg, I. 1996. Internet Addiction Disorder Support Group. <http://web.urz.uniheidelberg.de/netsdienste/anleitung/wwwtips/8/addict.html> (diakses November 2015).

Maramis, W. F. 1986. Penilaian Keberhasilan Belajar, Surabaya: Airlangga University Press.

Mark, D.F., Murray, M., Evans, B. & Willig, C. 2004. Health Psychology : Theory, Research and Practice. London : Sage Publication Ltd.

Marketeers, 2013. MarkPlus Insight: Pengguna Internet Indonesia 74 Juta di Tahun 2013. Jakarta, Indonesia.

Murran, M. 2004. The Psychometric Properties of the Internet Addiction Test. 7(4) *Cyberpsychol & Behav* 443-50.

Oxford Dictionary of English Third Edition, 2010. Oxford: Oxford University Press.

Pasaribu, I & Simanjutak, B. 1983. Proses Belajar Mengajar. Ed. 2. Bandung: Tarsito.

Przybylski, A. K., Murayama, K., Dehaan, C. R., & Gladwell, V. 2013. Motivational, Emotional, and Behavioral Correlates of Fear of Missing Out. *Computers in Human Behavior*, 29(4), 1841-1848.

Sabirin, T. 2009. Pengelolaan Penilaian Proses dan Hasil Belajar di SMA 1 Batang Anai Kabupaten Padang Pariaman, Karya Ilmiah.

Sudrajat, A. 2008. Penetapan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). <http://akhmadsudrajat.files.wordpress.com/2008/08/penetapan-kkm.pdf> (diakses pada september 2015).

Suller, J. 2004. Computer and Cyberspace Addiction. *International Journal of Applied Psychoanalytic Studies*, 1, 359-362.



- Syah, M. 2003. Psikologi Belajar. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sally, L. P. M. 2006. Prediction of Internet Addiction for Undergraduates in Hong Kong Disertasi, Hong kong Baptist University, Hong Kong.
- Soetjipto. 2005. Pengujian Konstruk Kriteria Kecanduan Internet. *Journal psikologi vol 32 No. 2*, 74-91. Fakultas Psikologi UGM.
- Suryabrata, S. 2002. Psikologi Pendidikan. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Slameto. 2010. Belajar dan Faktor-Faktor Yang Memengaruhi. Jakarta. Rineka Cipta.
- World Internet Project (WIP), 2013. World Internet Project International Report. University of Southern California. California.
- Winkel, WS. 1997. Psikologi Pendidikan dan Prestasi Belajar. Jakarta: Gramedia.
- Widiantari, S. K., Herdiyanto, K. Y. 2013. Perbedaan Intensitas Komunikasi Melalui Jejaring Sosial antara Tipe Kepribadian Ekstrovert-Introvert pada Remaja, Vol.1, 106-115
- Young, B. 2006. A Study on The Effect of Internet Use and Social Capital on The Academic Performance in Development and Society, vol 35 No. 1, June 2006, PP : 107-123
- Young, K. S. 1999. Internet Addiction : symptom, evaluation, and treatment. In L, VandeCreek & T, Jackson (Eds.), Innovation in Clinical Practice: A Source Book :19-31. Sarasota, FL : Profesional Resource Press.
- Young, K. S. 1996. Internet Addiction: The Emergence of a New Clinical Disorder. *Cyber Psychology and behavior* vol 1 No. 3, 237-244.
- Yee, N. 2003. Motivations of Play in Online Games. *Cyberpschology & Behaviour.Journal* 9:772-775.

LAMPIRAN 1

PERMOHONAN MENJADI RESPONDEN

Kepada

Yth. Adik-Adik Siswa SMA

Di Sekolah SMA N 1 Koto Baru Kab. Dharmasraya

Dengan Hormat,

Saya yang bertanda tangan dibawah ini adalah Mahasiswa kedokteran Universitas Andalas Padang :

Nama : Adhy Saputra
Bp : 1110313039
Alamat : Jl. Manggopo No. 13 Jati Padang
No.Telp/Hp : 085263716711

Akan mengadakan penelitian dengan judul Hubungan Kecanduan Internet Dengan Prestasi Belajar Pada Siswa Kelas XI SMA N 1 Koto Baru Kabupaten Dharmasraya. Penelitian tidak akan menimbulkan kerugian bagi adik-adik, kerahasiaan informasi yang diberikan akan dijaga dan hanya untuk kepentingan penelitian.

Apabila adik-adik setuju menjadi informan saya, maka dengan ini saya mohon kesediaannya untuk menandatangani lembar persetujuan dan menjawab pertanyaan kuisioner yang saya berikan.

Atas perhatian dan ketersediaan adik-adik saya ucapkan terima kasih.

Peneliti

Adhy Saputra

LAMPIRAN 2

FORMAT PERSETUJUAN

(Informed Consent)

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama :

Umur :

Jenis Kelamin :

Alamat :

Setelah Saya diberikan informasi menyatakan bersedia ikut serta sebagai sampel penelitian yang dilakukan oleh Mahasiswa kedokteran Universitas Andalas Padang yang bernama Adhy Saputra dengan judul Hubungan Kecanduan Internet Dengan Prestasi Belajar Pada Siswa Kelas XI SMA N 1 Koto Baru Kabupaten Dharmasraya.

Demikian persetujuan ini saya tandatangani dengan sukarela tanpa ada paksaan dari siapapun.

Dharmasraya,20....

Yang Menyatakan

(.....)

LAMPIRAN 3

INFORMASI UMUM

Aktivitas paling sering yang dilakukan selama menggunakan internet, **diluar kepentingan akademik.**

(Pilih salah satu yang paling dominan)

- Cyber-relationship, Chat room, E-mail*
- Cybersex*
- Game Online
- Judi Online
- Belanja Online
- Mencari Informasi

Lainnya :

Metode akses internet yang digunakan :

- Laptop/PC
- Warnet
- Smartphone
- Tablet/Ipad

Nilai rata-rata :



LAMPIRAN 4

KUISIONER PENELITIAN

HUBUNGAN KECANDUAN INTERNET DENGAN PRESTASI BELAJAR PADA SISWA KELAS XI SMA N 1 KOTO BARU

KABUPATEN DHARMASRAYA

Skor	Keterangan
0	Tidak Pernah
1	Sangat Jarang
2	Jarang
3	Kadang-Kadang
4	Sering
5	Selalu

No	Pertanyaan	Skor					
		0	1	2	3	4	5
1.	Seberapa sering anda merasakan bahwa anda menggunakan internet dalam waktu yang lebih lama dari yang anda inginkan?	0	1	2	3	4	5
2.	Seberapa sering anda mengabaikan pekerjaan sehari-hari dan menghabiskan waktu untuk menggunakan internet?	0	1	2	3	4	5
3.	Seberapa sering anda lebih memilih menggunakan internet daripada berinteraksi dengan orang terdekat?	0	1	2	3	4	5
4.	Seberapa sering anda berkenalan dengan orang lain melalui internet?	0	1	2	3	4	5
5.	Seberapa sering orang lain mengeluh mengenai waktu yang anda gunakan untuk on-line?	0	1	2	3	4	5
6.	Seberapa sering nilai atau pekerjaan sekolah anda memburuk akibat waktu yang anda gunakan untuk on-line?	0	1	2	3	4	5
7.	Seberapa sering anda mengecek email terlebih dahulu daripada melakukan sesuatu yang seharusnya anda lakukan?	0	1	2	3	4	5
8.	Seberapa sering performa dan produktivitas kerja anda terganggu akibat penggunaan internet?	0	1	2	3	4	5
9.	Seberapa sering anda berusaha menutup-nutupi ketika seseorang menanyakan tentang apa yang anda lakukan ketika menggunakan internet?	0	1	2	3	4	5

10.	Seberapa sering anda mengalihkan pikiran-pikiran mengganggu mengenai kehidupan anda dengan pikiran-pikiran menyenangkan mengenai internet?	0	1	2	3	4	5
11.	Seberapa sering anda berpikir kapan anda akan menggunakan internet lagi?	0	1	2	3	4	5
12.	Seberapa sering anda takut jika kehidupan tanpa internet akan terasa membosankan, kosong, dan tidak menyenangkan?	0	1	2	3	4	5
13.	Seberapa sering anda membentak, berteriak atau merasa kecewa ketika seseorang mengganggu ketika anda menggunakan internet?	0	1	2	3	4	5
14.	Seberapa sering anda kekurangan tidur akibat menggunakan internet hingga larut malam?	0	1	2	3	4	5
15.	Seberapa sering anda merasa sibuk dengan internet atau membayangkan menggunakan internet ketika sedang tidak menggunakannya?	0	1	2	3	4	5
16.	Seberapa sering anda mengucapkan “sedikit lagi selesai” ketika sedang menggunakan internet?	0	1	2	3	4	5
17.	Seberapa sering anda berusaha mengurangi jumlah waktu menggunakan internet namun gagal?	0	1	2	3	4	5
18.	Seberapa sering anda berusaha menutup-nutupi lama waktu yang anda gunakan untuk on-line?	0	1	2	3	4	5
19.	Seberapa sering anda memilih menggunakan internet daripada beraktivitas diluar dengan orang lain?	0	1	2	3	4	5
20.	Seberapa sering anda merasa tertekan, murung atau gugup ketika tidak menggunakan internet dan hilang ketika anda kembali menggunakan internet?	0	1	2	3	4	5

Skoring

1. Normal : Skor 0-30
2. Ringan : Skor 31-49
3. Sedang : Skor 50-79
4. Berat : Skor 80-100

No Responden	Nama	akademik		identitas		akses internet		Internet Addiction Test												kategori	total								
		Nilai Rata-rata Siswa	Jenis kelamin	umur	metode akses	aktivitas tersering	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13			14	15	16	17	18	19	20	
1	DAHNING ASRI	80.85	P	16	smartphone	Email, Media Sosial	3	3	2	2	1	1	2	3	3	3	1	1	2	3	3	3	2	3	Ringan	45			
2	DONI MAHENDRA	80.46	L	17	smartphone	Game Online	4	4	4	2	4	3	2	3	2	2	4	2	3	2	2	4	4	0	3	Sedang	56		
3	FIBRA SILFAJRI	76.00	L	17	tablet/ipad	Email, Media Sosial	4	3	4	5	4	3	2	3	2	3	4	0	3	2	2	3	4	3	3	Sedang	59		
4	PENTI TIRTA SARI	79.00	P	17	smartphone	Email, Media Sosial	3	2	3	2	2	1	3	3	1	3	4	3	3	2	2	2	2	2	4	Sedang	50		
5	ALBAITI JANNAH	81.15	P	17	laptop/pc	Email, Media Sosial	4	3	2	4	0	0	2	2	3	4	3	2	1	1	3	3	2	0	0	2	Ringan	41	
6	WIGYA SARI	80.83	P	17	warnet/pc public	Email, Media Sosial	4	2	4	3	2	1	2	1	1	2	2	3	3	1	4	4	3	1	1	1	Ringan	45	
7	NUR AMELIA SARI	80.69	P	17	tablet/ipad	Email, Media Sosial	4	4	3	4	1	3	2	2	1	4	5	3	3	2	3	5	4	4	2	3	Sedang	62	
8	NORMA CAHYA JUNITA	80.85	P	17	smartphone	Email, Media Sosial	4	4	2	1	3	1	1	1	3	2	3	3	0	0	4	4	1	2	2	1	Ringan	41	
9	YENI RETNO SARI	80.87	P	17	laptop/pc	Mencari Informasi	4	3	3	4	1	2	3	3	2	2	3	5	2	2	3	4	3	3	3	4	Sedang	59	
10	DOLA SONETA	82.00	P	17	smartphone	Mencari Informasi	3	3	2	2	2	1	1	1	2	2	3	4	2	2	0	1	2	2	2	0	Ringan	37	
11	AYU KUMALA PUTRI	81.42	P	17	tablet/ipad	Email, Media Sosial	3	3	2	2	3	2	1	2	2	2	1	3	0	1	2	3	2	0	0	1	Ringan	35	
12	MARDIANIS	81.00	P	17	laptop/pc	Mencari Informasi	4	3	3	2	4	3	2	3	2	3	4	4	2	2	3	4	3	2	2	2	Sedang	57	
13	INDRI LORIAN	81.33	P	17	smartphone	Email, Media Sosial	2	2	1	2	1	3	1	2	1	3	3	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	Ringan	38
14	IIN NURJANAH	88.46	P	16	smartphone	Mencari Informasi	3	1	1	0	0	0	1	1	1	0	3	2	0	0	2	1	1	0	0	1	Normal	18	
15	RANI LATIFAH	82.62	P	17	smartphone	Email, Media Sosial	4	3	3	2	2	1	2	1	1	2	4	2	1	2	1	2	2	1	1	3	Ringan	40	
16	ADHITA SAFIRA	83.08	P	17	smartphone	Email, Media Sosial	3	2	1	1	2	2	1	2	1	2	3	2	2	0	2	1	2	1	2	3	Ringan	35	
17	MONALISA PRATIWI	87.15	P	16	warnet/pc public	Mencari Informasi	2	1	0	2	2	1	0	1	1	0	1	1	1	2	2	1	1	0	1	1	Normal	21	
18	NENENG KURNIATI	79.31	P	17	smartphone	Email, Media Sosial	3	2	1	2	0	2	2	1	2	3	2	3	2	1	2	1	1	0	1	2	Ringan	33	
19	YUDI FAJRI HIDAYAT	79.54	L	17	smartphone	Judi Online	3	3	2	2	2	1	2	3	3	2	3	2	2	1	1	2	3	3	1	1	Ringan	42	
20	JEFFREY JUNIANTO	79.15	L	17	smartphone	Mencari Informasi	4	4	1	3	3	2	3	2	2	3	4	3	3	2	2	1	2	3	2	3	Sedang	52	
21	HIDAYATUL HUSNI	82.33	P	16	smartphone	Mencari Informasi	4	2	1	0	1	1	2	0	3	2	3	0	2	1	3	0	2	3	0	2	3	Ringan	35
22	SINTIANI YULIA PUTRI	87.54	P	17	smartphone	Email, Media Sosial	3	2	0	1	1	0	0	1	1	1	2	1	0	0	1	2	0	2	1	1	Normal	20	
23	LAVENIA SEDA	82.42	P	16	smartphone	Email, Media Sosial	4	4	3	1	1	2	0	2	3	2	3	1	1	4	0	2	4	4	4	1	Ringan	46	
24	YOPI SAPUTRA	77.23	L	16	smartphone	Email, Media Sosial	3	3	3	2	2	3	3	3	3	4	2	3	3	2	3	2	3	3	3	2	Sedang	55	
25	IRFAN DWI ARDINTO	70.33	P	17	tablet/ipad	Email, Media Sosial	4	3	4	5	3	3	2	2	4	4	4	3	2	2	3	2	3	4	4	4	Sedang	63	
26	YONGKI ZULFIANDA	76.00	L	16	tablet/ipad	Email, Media Sosial	3	4	3	4	4	2	3	2	2	3	3	4	2	3	3	2	3	3	2	4	Sedang	60	
27	NURY WIDYA REFLI	80.15	P	17	smartphone	Email, Media Sosial	3	2	3	4	1	2	3	2	2	3	2	3	1	1	3	3	2	3	3	4	Sedang	50	
28	BANIAMIN	80.58	L	17	tablet/ipad	Game Online	4	3	4	4	2	3	2	3	4	3	5	4	2	3	2	2	4	2	2	4	Sedang	62	
29	MIA FEBRIANTY	84.46	P	17	smartphone	Email, Media Sosial	3	2	1	2	1	0	1	0	0	3	1	2	0	0	0	1	0	0	1	0	1	Normal	20
30	HABIB KUSNANDI	80.54	L	18	smartphone	Email, Media Sosial	3	3	2	1	2	1	1	2	1	1	2	2	1	0	2	2	1	0	2	3	Ringan	32	
31	KHAFIDZ ABDI PAMUNGKAS	80.66	L	18	smartphone	Email, Media Sosial	4	4	2	3	2	2	3	2	3	2	4	3	2	2	3	2	3	2	2	3	Sedang	53	
32	NINI EFRIANI	81.85	P	17	smartphone	Mencari Informasi	3	3	2	2	1	1	2	3	3	2	3	4	3	3	2	3	2	3	3	4	Sedang	52	
33	ARLIN RAMADHAYANI	81.08	P	17	smartphone	Mencari Informasi	4	2	3	1	2	3	2	0	1	1	3	1	2	1	3	2	0	2	3	2	Ringan	38	
34	NURUL HIDAYAH FITRIYANI	82.33	P	17	smartphone	Email, Media Sosial	3	3	2	3	1	2	0	2	1	3	4	2	2	1	2	1	2	2	1	2	1	Ringan	39
35	YACHA AULIA RUSDI	80.00	P	17	tablet/ipad	Email, Media Sosial	4	3	3	2	4	2	3	4	3	2	3	3	3	2	3	2	3	4	3	3	Sedang	59	
36	TESA ALIA GANDA	78.33	P	17	smartphone	Email, Media Sosial	2	3	2	2	2	3	3	2	3	3	4	2	2	3	3	3	3	3	2	2	Sedang	51	
37	ROY HIDAYAT	74.50	L	17	smartphone	Game Online	4	3	3	3	2	3	3	3	4	3	5	4	2	3	2	3	4	4	3	3	Sedang	64	
38	TETI PRATIWI	86.46	P	17	smartphone	Email, Media Sosial	2	3	0	2	2	1	0	1	1	1	2	2	1	1	2	2	1	1	0	0	Normal	25	
39	RIKI SAPUTRA	78.54	L	17	smartphone	Game Online	4	4	4	4	3	3	3	2	1	3	5	3	2	2	3	5	3	3	3	4	Sedang	64	
40	MENGGI SAPUTRA	76.75	L	18	laptop/pc	Game Online	4	3	3	2	2	1	2	1	1	3	4	3	1	1	3	5	5	3	3	3	Sedang	53	
41	PUTRI JULIA NINGSIH	79.33	P	17	smartphone	Email, Media Sosial	2	2	1	2	3	2	1	2	3	2	3	2	1	2	2	1	2	2	1	2	0	Ringan	36
42	MIZLA DINILLAH	86.08	P	17	laptop/pc	Mencari Informasi	1	1	0	3	1	0	0	0	1	1	1	0	1	0	2	0	0	1	1	1	1	Normal	15
43	FARADHISA ANANTA	79.25	P	17	smartphone	Email, Media Sosial	4	4	2	3	2	3	2	3	2	2	4	4	3	2	2	3	1	2	2	3	Sedang	53	
44	DEA ANANDA	79.92	P	17	tablet/ipad	Email, Media Sosial	4	3	3	3	3	2	2	2	1	3	4	2	3	2	3	2	3	2	2	2	Sedang	52	
45	INDAH	80.25	P	17	smartphone	Email, Media Sosial	2	4	3	2	3	3	2	1	3	3	2	3	4	3	2	3	2	3	1	2	4	Sedang	52
46	ELNA FITRI	85.38	P	17	warnet/pc public	Mencari Informasi	0	1	2	1	2	1	1	1	3	3	2	1	2	1	1	0	1	0	1	0	Normal	24	
47	DIRTA GUSRIADI	82.23	P	17	smartphone	Mencari Informasi	3	2	3	1	2	2	2	0	3	2	4	4	2	3	1	1	2	3	3	1	Ringan	44	
48	AMALIA OKTA REZA	82.08	P	17	smartphone	Email, Media Sosial	2	4	1	1	1	0	2	3	3	2	1	0	2	3	2	1	2	2	1	2	2	Ringan	35
49	VIKA SEPTYANI	81.67	P	17	smartphone	Email, Media Sosial	3	3	2	3	0	0	2	1	3	2	4	3	2	2	1	3	2	1	1	2	Ringan	40	
50	HILDAYATI AMRI	85.50	P	17	tablet/ipad	Email, Media Sosial	3	2	2	1	1	1	0	1	2	2	2	1	1	0	0	0	1	1	1	0	Normal	22	
51	LILI ANGGRAIN	77.66	P	17	smartphone	Email, Media Sosial	4	2	4	3	3	2	3	4	2	3	4	4	2	4	3	5	4	1	3	3	Sedang	63	
52	DONA DARMAYUNI	78.41	P	17	smartphone	Email, Media Sosial	3	3	3	2	2	3	4	3	2	3	2	3	3	4	4	3	3	2	3	3	Sedang	58	
53	REVITA APRILIA	82.75	P	16	smartphone	Mencari Informasi	4	3	2	3	3	2	1	2	0	2	2	1	1	3	0	3	2	0	0	0	Ringan	34	
54	WIDYA HIZRIATI	84.75	P	17	smartphone	Email, Media Sosial	3	2	3	1	4	2	1	1	2	1	2	2	0	1	2	1	2	1	1	1	Ringan	33	
55	DESI AYU NINGRUM	84.85	P	17	smartphone	Mencari Informasi	2	1	2	1	0	0	1	0	2	2	1	1	0	0	1	2	2	0	1	0	Normal	19	
56	INDRI RAFIKA OKTAVIANI	80.33	P	17	smartphone	Belanja Online	3	3	2	1	3	3	2	3	2	2	3	3	2	3	3	2	2	4	3	4	Sedang	53	
57	FILA ANGELIA PUTRI	80.58	P	17	laptop/pc	Game Online	4	2	0	3	3	0	1	1	1	2	3	0	1	2	1	2	2	0	1	1	Ringan	30	
58	M.IRZA ADITYA	80.25	L	17	smartphone	Email, Media Sosial	5	4	3	4	4	3	1	2	2	3	4	3	2	3	3	4	2	3	3	3	Sedang	61	
59	WINDI CANDRA	84.69	P	17	laptop/pc	Email, Media Sosial	3	1	2	3	0	0	1	1	0	2	3	2	0	1	2	3	1	1	1	0	Normal	27	
60	OLNA YUNITA PUTRI	78.25	P	18	smartphone	Email, Media Sosial	4	3	3	3	3	3	1	3	2	1	3	3	3	2	2	3	2	3	2	3	Sedang	52	
61	ARIEF SETIADI	78.08	L	17	warnet/pc public	Game Online	3	4	2	2	2	4	4	3	3	2	4	3	2	3	3	4	4	3	3	Sedang	62		
62	TRIO NUGROHO	79.69	L	17	smartphone	Email, Media Sosial	2	2	3	2	1	2	2	1	2	2	3	2	1	2	3	2	1	2	2	1	Ringan	38	
63	KURN																												

64 PLANESKY TRIABUANA	81.41	P	17 laptop/pc	Email, Media Sosial	4	3	2	2	0	0	0	1	1	4	2	2	1	3	1	3	3	2	2	1	Ringan	37
65 MULTAZAM	79.77	L	17 tablet/ipad	Email, Media Sosial	4	2	3	3	2	2	2	3	1	3	2	4	1	2	3	2	4	3	2	3	Sedang	51
66 KASIH NABILA	81.25	P	17 smartphone	Email, Media Sosial	4	4	2	1	2	2	3	2	2	5	4	3	0	0	1	1	3	1	2	0	Ringan	42

LAMPIRAN 6

OUTPUT SPSS

Crosstabs

Case Processing Summary

	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
B2. Metode akses intermnet yang digunakan * kecanduan internet katagorik	66	100%	0	,0%	66	100%

B2. Metode akses intermnet yang digunakan * kecanduan internet katagorik
Crosstabulation

			kecanduan internet katagorik		Total
			Normal	Ringan-Sedang	
B2. Metode akses intermnet yang digunakan	Laptop/PC	Count	3	5	8
		% within B2. Metode akses intermnet yang digunakan	37,5%	62,5%	100%
	% of Total		4,6%	7,6%	12,2%
	Warnet	Count	2	2	4
% within B2. Metode akses intermnet yang digunakan		50,0%	50,0%	100%	
% of Total		3,0%	3,0%	6,0%	

Total	Smartphone	Count	5	39	44
		% within B2.			
		Metode akses internet yang digunakan	11,4%	88,6%	100%
		% of Total	7,6%	59,1%	66,7%
	Tablet/Ipad	Count	1	9	10
		% within B2.			
		Metode akses internet yang digunakan	10,0%	90,0%	100%
		% of Total	1,5%	13,6%	15,1%
		Count	11	55	66
	% within B2.				
	Metode akses internet yang digunakan	16,7%	83,3%	100%	
	% of Total	16,7%	83,3%	100%	

Chi-Square Tests

	Value	df	Asymp. Sig. (2-sided)
Pearson Chi-Square	6,911(a)	3	,075
Likelihood Ratio	5,686	3	,128
Linear-by-Linear Association	4,534	1	,033
N of Valid Cases	66		

a. 4 cells (50,0%) have expected count less than 5. The minimum expected count is ,67.

Crosstabs

Case Processing Summary

	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
B1. Aktivitas paling sering yang dilakukan selama menggunakan internet * kecanduan internet katagorik	66	100%	0	,0%	66	100%

B1. Aktivitas paling sering yang dilakukan selama menggunakan internet * kecanduan internet katagorik Crosstabulation

		Count	kecanduan internet katagorik		Total	
			Normal	Ringan-Sedang		
B1. Aktivitas paling sering yang dilakukan selama menggunakan internet	Email, Media Sosial		5	37	42	
		% within B1. Aktivitas paling sering yang dilakukan selama menggunakan internet	11,9%	88,1%	100%	
		% of Total	7,6%	56%	63,6%	
	Game Online	Count	1	6	7	
			% within B1. Aktivitas paling sering yang dilakukan selama menggunakan internet	14,3%	85,7%	100%
			% of Total	1,5%	9,1%	10,6%

	Judi Online	Count	0	1	1
		% within B1.			
		Aktivitas paling sering yang dilakukan selama menggunakan internet	,0%	100%	100%
		% of Total	,0%	1,5%	1,5%
	Belanja Online	Count	0	1	1
		% within B1.			
		Aktivitas paling sering yang dilakukan selama menggunakan internet	,0%	100%	100%
		% of Total	,0%	1,5%	1,5%
	Mencari Informasi	Count	5	10	15
		% within B1.			
		Aktivitas paling sering yang dilakukan selama menggunakan internet	33,3%	66,7%	100%
		% of Total	7,6%	15,2%	22,8%
Total		Count	11	55	66
		% within B1.			
		Aktivitas paling sering yang dilakukan selama menggunakan internet	16,7%	83,3%	100%
		% of Total	16,7%	83,3%	100%

Chi-Square Tests

	Value	df	Asymp. Sig. (2-sided)
Pearson Chi-Square	4,114(a)	4	,391
Likelihood Ratio	3,975	4	,409
Linear-by-Linear Association	2,975	1	,085
N of Valid Cases	66		

a. 6 cells (60,0%) have expected count less than 5. The minimum expected count is ,17.

Crosstabs

Case Processing Summary

	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
4. Jenis Kelamin : * kecanduan internet katagorik	66	100,0%	0	,0%	66	100%

Jenis Kelamin : * kecanduan internet katagorik Crosstabulation

		kecanduan internet katagorik		Total
		Normal	Ringan-Sedang	
4. Jenis Kelamin : :	Laki-laki	Count		
		0	18	18
		% within 4. Jenis Kelamin		
		,0%	100%	100%
		% of Total		
		,0%	27,3%	27,3%

	Perempuan	Count	11	37	48
		% within 4.			
		Jenis Kelamin	22,9%	77,1%	100%
		:			
		% of Total	16,7%	56%	72,7%
Total		Count	11	55	66
		% within 4.			
		Jenis Kelamin	16,7%	83,3%	100%
		:			
		% of Total	16,7%	83,3%	100%

Chi-Square Tests

	Value	df	Asymp. Sig. (2-sided)	Exact Sig. (2-sided)	Exact Sig. (1-sided)
Pearson Chi-Square	4,950(b)	1	,026		
Continuity Correction(a)	3,438	1	,064		
Likelihood Ratio	7,800	1	,005		
Fisher's Exact Test				,028	,021
Linear-by-Linear Association	4,875	1	,027		
N of Valid Cases	66				

a Computed only for a 2x2 table

b 1 cells (25,0%) have expected count less than 5. The minimum expected count is 3,00.

Nilai rata katagorik

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Kelompok terendah	7	10,6	10,6	10,6
kelompok sedang	48	72,7	72,7	83,3
Kelompok tertinggi	11	16,7	16,7	100
Total	66	100	100	

Crosstabs

Case Processing Summary

	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
kecanduan internet katagorik * nilai rata katagorik	66	100%	0	,0%	66	100%

kecanduan internet katagorik * nilai rata katagorik Crosstabulation

		Count	Nilai rata katagorik			Total
			Kelompok terendah	kelompok sedang	Kelompok tertinggi	Kelompok terendah
kecanduan internet katagorik	Normal		0	1	10	11
		% within kecanduan internet katagorik	,0%	9,1%	90,9%	100%
		% of Total	,0%	1,5%	15,2%	16,7%
	Ringan-Sedang		7	47	1	55
		% within kecanduan internet katagorik	12,7%	85,5%	1,8%	100%
		% of Total	10,6%	71,2%	1,5%	83,3%
Total		Count	7	48	11	66
		% within kecanduan internet katagorik	10,6%	72,7%	16,7%	100%
		% of Total	10,6%	72,7%	16,7%	100%

Chi-Square Tests

	Value	df	Asymp. Sig. (2-sided)
Pearson Chi-Square	52,405(a)	2	,000
Likelihood Ratio	43,051	2	,000
Linear-by-Linear Association	34,785	1	,000
N of Valid Cases	66		

a. 2 cells (33,3%) have expected count less than 5. The minimum expected count is 1,17.



SURAT PERNYATAAN PENULIS ARTIKEL

Yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : Adhy Saputra
NIP /NO.BP : 1110313039
Instansi/Afiliasi : Fakultas Kedokteran Universitas Andalas
Alamat Kantor : Jl. Perintis Kemerdekaan Padang
No. Telp. : 0751-31746 No. Fax. 0751-32838
Alamat Rumah : Jalan
No. Telp. : No. HP 085263716711
E-mail : saputraadhy78@yahoo.com

Adalah penulis utama, dengan ini menyatakan bahwa artikel/makalah dengan judul :

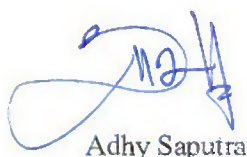
Dengan penulis :

1. Adhy Saputra
2. dr. Yaslinda Yaunin, Sp.KJ (K)
3. dr. Hirowati Ali, PhD

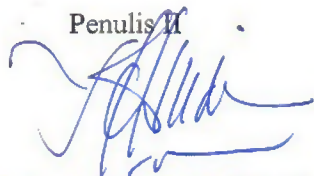
1. Hubungan Kecanduan Internet Dengan Prestasi Belajar Pada Siswa Kelas XI SMAN 1 Koto Baru Kabupaten Dharmasraya adalah hasil karya asli bukan merupakan penjiplakan dari sumber manapun baik yang dipublikasikan maupun yang tidak dipublikasikan.
 2. Tidak pernah dipublikasikan sebelumnya atau akan dipublikasikan di media cetak lain
 3. Telah mendapat persetujuan dari semua penulis.
 4. Isi tulisan tersebut sepenuhnya menjadi tanggung jawab penulis.
 5. Telah mendapat persetujuan komite etik atau mempertimbangkan aspek etika penelitian yang dapat dipertanggung jawabkan (khusus untuk artikel penelitian)
 6. Tidak keberatan artikel tersebut diedit oleh dewan redaksi/ penyunting sepanjang tidak mengubah maksud dan isi artikel.
 7. Tulisan tersebut kami serahkan ke tim e-jurnal Fakultas Kedokteran Universitas Andalas untuk diproses dan dipublikasikan di Jurnal Kesehatan Andalas, dan tidak akan kami tarik kembali.
- Demikian pernyataan ini saya/kami buat dengan sesungguhnya.

Padang, Juni 2016


Penulis I


Adhy Saputra

Penulis II


dr. Yaslinda Yaunin, Sp.KJ (K)

Penulis III


dr. Hirowati Ali, PhD