

## Hubungan Kecanduan Internet (Internet Addiction) dengan Motivasi Belajar Siswa SMA

Ramadhansyah Putra Ritonga<sup>1</sup>, Ike Sylvia<sup>2\*</sup>

<sup>1,2</sup>Universitas Negeri Padang

\*Corresponding author, e-mail: [ikesylvia@fis.unp.ac.id](mailto:ikesylvia@fis.unp.ac.id)

### Abstract

This study aims to examine the relationship between internet addiction and students' learning motivation at SMA Negeri 6 Padang. A quantitative approach with an ex post facto design was applied. A total of 74 eleventh-grade students were selected using proportional sampling. Data were collected using a questionnaire containing eight indicators for each variable. The Pearson Product-Moment correlation test showed a significant relationship between internet addiction and learning motivation, with a correlation value of  $r = 0.569$  and  $R^2 = 0.324$ , classified as a moderately low correlation. This result indicates that 32.4% of the variation in learning motivation can be explained by the level of internet addiction, while the remaining 67.6% is influenced by other factors. These findings are supported by the Media Dependency Theory (Ball-Rokeach & DeFleur, 1976), which states that the more individuals depend on media to meet their needs, the greater the impact it has on their behavior, including reduced academic motivation. This study recommends implementing strategies for healthy internet use and enhancing learning motivation through intrinsic approaches and supportive learning environments.

**Keywords:** Adolescents; Internet addiction; Learning motivation; Media dependency.

**How to Cite:** Ritonga, R. P. & Sylvia, I. (2022). Hubungan Kecanduan Internet (Internet Addiction) dengan Motivasi Belajar Siswa SMA. *Jurnal Sikola: Jurnal Kajian Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(2), 113-124.



This is an open access article distributed under the Creative Commons 4.0 Share-Alike 4.0 International License. If you remix, transform, or build upon the material, you must distribute your contributions under the same license as the original. ©2022 by author.

## Pendahuluan

Penggunaan internet dalam kehidupan merupakan salah satu yang paling berpengaruh di abad 21. Hampir seluruh kebutuhan masyarakat saat ini sangat tergantung pada internet, seperti belajar, hiburan, bersosialisasi, dan berbelanja (Lee and Wu 2013; Wu & Peng 2017). Kebutuhan akan internet tidak terbatas usia, mulai dari anak-anak sampai orang tua membutuhkan internet, dan kelompok remaja adalah usia yang paling banyak menggunakan internet (Norris 2007). Internet merupakan sumber bagi remaja untuk memenuhi kebutuhan hidupnya, tanpa adanya internet, mereka akan merasa tertinggal dari berbagai informasi (Kimberly, 2011).

Berdasarkan data Asosiasi Pengguna Jaringan Internet Indonesia (APJII), terjadi peningkatan penggunaan internet di Indonesia antara tahun 2018 sampai dengan tahun 2022. APJII merilis data jumlah pengguna internet di Indonesia tahun 2018 sebesar 171,17 juta jiwa, kemudian meningkat di tahun 2019-2020 sebesar 196,71 juta jiwa, dan pada tahun 2021-2022 sebanyak 210,03 juta jiwa dari 275,5 jumlah penduduk Indonesia menggunakan internet untuk aktivitasnya, atau sebesar 76,23% penduduk Indonesia.

Menurut data survei Sosial Ekonomi Nasional (Susenas) yang dilakukan oleh dari Badan Pusat Statistik, diperoleh data sebaran usia pengguna internet di Indonesia.

**Tabel 1. Usia Pengguna Internet di Indonesia Pada Tahun 2020 – 2022 (dalam persentase)**

No	Kelompok Usia	Tahun		
		2020	2021	2022
1	Lebih dari 25 Tahun	58,63	56,08	57,07
2	19 – 24 Tahun	14,69	15,26	17,13
3	16 – 18 Tahun	7,47	8,12	8,83

No	Kelompok Usia	Tahun		
		2020	2021	2022
4	13 – 15 Tahun	6,77	7,23	7,42
5	05 – 12 Tahun	12,43	13,32	9,55

Sumber : Hasil Survei Sosial Ekonomi Nasional (Susenas) BPS Tahun 2022

Data di atas memperlihatkan bahwa penggunaan internet yang dimulai sejak usia dini dengan waktu yang tidak terkendali dapat menjadikan orang-orang berisiko mengalami kecanduan internet. Hal ini terjadi karena pengguna lebih banyak menggunakan internet untuk game *online* dan interaksi sosial *online* (Lee, Ko, & Chou 2015).

Salah satu faktor yang mendorong terjadinya peningkatan penggunaan internet karena kemudahan dan kecepatan perolehan informasi yang dapat diakses melalui internet (Wang et al. 2019). Selain itu pembelajaran secara *online* membutuhkan internet untuk memperbarui informasi, menyelesaikan tugas, mengisi waktu luang, sosialisasi, pendidikan, dan hiburan. Kebutuhan peserta didik yang tinggi pada internet memunculkan permasalahan psikologis dan permasalahan perilaku berupa kecanduan internet (Lee et al. 2015).

Kecanduan internet adalah sebuah gangguan mental dan perilaku yang terjadi karena penggunaan internet yang berulang dan berlebihan (Shaw & Black 2008). Beberapa ciri-ciri kecanduan internet terlihat dari kepribadian tertentu seperti pengendalian diri, impulsif, dan lima besar kepribadian yaitu keterbukaan, *extraversion*, *conscientiousness*, *agreeableness*, *neuroticism* (Musetti et al. 2016; Zhou et al. 2017). Berbagai penelitian menunjukkan hasil bahwa kecanduan internet merupakan konstruksi multi-dimensi yang didorong karena permasalahan kesehatan mental, usia, pengaruh teman sebaya, dukungan sosial, hubungan keluarga, kesehatan mental orang tua, disregulasi emosi, dan kepribadian *alexithymia* (Mo et al. 2018).

Orang yang mengalami kecanduan internet lebih banyak mengakses berbagai situs perjudian, *game online*, dan pornografi, (Müller et al., 2014). Kecanduan internet pada anak laki-laki terlihat pada intensitas waktu penggunaan *game online* yang tinggi, sedangkan pada anak perempuan cenderung tinggi intensitas penggunaan media untuk berinteraksi sosial online (Tang, Koh & Gan 2017).

Berbagai permasalahan dapat timbul karena seseorang mengalami kecanduan internet, diantaranya yaitu akan mengalami kesulitan keuangan, jauh dari keluarga, dan jauh dari kehidupan sosial (Gonzalez 2002), depresi, gelisah, kerugian sosial dan kerusakan fisik (Widyanto & Griffiths 2006). Kecanduan internet juga akan memengaruhi kondisi fisik, emosional, berdampak negatif pada hubungan personal, dan perkembangan sosial (Andrea 2015). Menurut Shaw & Black (2008), tingkat durasi waktu terhubung internet (*internet connectedness*) yang tinggi cenderung menunjukkan gejala kecanduan internet. Young (Tang et al. 2017) membedakan pengguna internet menjadi dua yaitu pengguna internet secara normal (*non dependent*) yang mengakses internet empat sampai lima jam per minggu, dan kategori pengguna internet adiktif (*dependent*) yang mengakses internet sebanyak 20 sampai 80 jam per minggu.

Berdasarkan hasil riset *state of mobile* melaporkan bahwa masyarakat Indonesia menempati urutan posisi pertama di dunia yang paling lama menggunakan internet di dunia pada 2022 dengan durasi penggunaan selama 5,7 jam per hari atau 39,9 jam dalam satu minggu, kemudian urutan ke dua sampai dengan empat yaitu Brazil, Arab Saudi, dan Singapura dengan rata-rata penggunaan internet selama 5,3 jam per hari atau 37,1 jam per minggu. Urutan kelima Korea Selatan, masyarakatnya menggunakan internet dengan rata-rata 5 jam per hari atau 35 jam per minggu. Urutan keenam sampai dengan delapan adalah Meksiko, Australia dan India, selama 4,8 jam per hari atau 34,3 jam per minggu. Urutan kesembilan dan sepuluh ditempati oleh Jepang dan Thailand, dengan penggunaan internet selama 4,8 jam per hari atau 33,6 jam per minggu.

Berkaitan dengan waktu menggunakan internet, APJII juga telah melakukan survei. Data waktu penggunaan internet menurut survei APJII dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

**Tabel 2. Usia Pengguna Internet di Indonesia Pada Tahun 2021 (dalam persentase)**

No.	Nama Data	<1 jam per hari	1-2 jam per hari	2-4 jam per hari	4-6 jam per hari	>6 jam per hari
1	Gen Z (<24 tahun)	4	17	24	21	35
2	Gen Y (24-39 tahun)	8	24	25	17	26
3	Gen X (40-55 tahun)	15	29	24	14	19
4	Boomers (>55 tahun)	15	29	24	14	19
5	Total	10	24	24	17	26

Sumber: Hasil Survei APJII Tahun 2021

Hasil survei diatas memperlihatkan bahwa durasi pengguna internet di Indonesia termasuk dalam kategori pengguna internet adiktif. Data ini menimbulkan kekhawatiran meningkatnya kecanduan internet di Indonesia. Apalagi kecanduan internet dapat mengakibatkan efek samping yang cukup besar pada kehidupan remaja, seperti kecemasan, depresi, penurunan fisik, kesehatan mental, hubungan interpersonal, dan penurunan kinerja (Ybarra & Mitchell 2005); (Ko et al., 2014); (Lee et al. 2015). Salah satu penyebab seseorang mengalami kecanduan internet adalah interaksi sosial *online* (Perdew, 2014). Interaksi sosial *online* menurut House yaitu suatu hubungan antara individu yang bertemu dalam masyarakat *online* untuk menghabiskan waktu dengan orang lain, berteman dengan orang baru, mengembangkan hubungan dan saling bertukar hubungan emosional (House 1988).

Remaja yang terindikasi menggunakan internet dengan durasi yang lama setiap harinya seringkali melakukan kebohongan, tidak memiliki keterampilan yang baik dalam komunikasi sosial (Shaw and Black 2008), kehilangan waktu tidur karena *online* berlebihan, lupa makan, dan olah raga (Cao & Su 2007; Niemz, Griffiths & Banyard 2005). Peningkatan penggunaan interaksi sosial *online* dengan orientasi untuk memiliki lebih banyak teman *online* akan berakibat seseorang mengalami kecanduan internet (Bonetti, Campbell & Gilmore 2010); (Kuss & Griffiths 2011; Rosenbaum and Wong 2012; Smahel, Brown, and Blinka 2012).

Interaksi sosial *online* memiliki beberapa perbedaan penting dengan percakapan tatap muka biasa (*face to face*), interaksi sosial *online* lebih menarik, memiliki anonimitas yang lebih besar, mengedit pesan-pesan, kontrol besar atas presentasi diri, dan pengelolaan kesan daripada interaksi sosial secara langsung. Hal itu menjadikan seseorang kecanduan internet (Walther 1996). Pendapat tersebut diperkuat oleh pendapat dari Lee, ko, Cho bahwa desain dan karakteristik dari interaksi sosial *online* dimaksudkan untuk memungkinkan pengguna lebih merespon positif pengalaman dalam interaksi sosial *online*, karena efek positif yang menyenangkan oleh pengguna akan diulang dan menyebabkan penggunaan internet berpotensi lebih besar mengalami kecanduan internet (Lee & Wu 2013).

Menurut Perdew yang menyebut gejala kecanduan internet sebagai *internet addiction disorder* (IAD), menyatakan tanda-tanda umum kecanduan internet antara lain: (1) selalu ingin menghabiskan lebih banyak waktu di internet sehingga akan menguras waktu efektif yang ada, (2) mengurangi kegiatan penting, baik dalam pekerjaannya atau rekreasi demi menggunakan internet, dan (3) mengakses internet lebih lama dari yang diniatkan (Perdew 2014).

Selain pendapat di atas, pengamatan dan hasil wawancara yang dilakukan oleh Nayaka terlihat bahwa kebanyakan siswa yang sudah kehilangan waktu bermain *game online* itu tersebut berpotensi untuk mengalami kecanduan internet (*internet addiction*) (Andrea 2015). Ciri-ciri yang dipaparkan seseorang yang sudah berada pada taraf kecanduan internet yaitu (1) kehilangan jejak waktu *online*, (2) memiliki kesulitan menyelesaikan tugas-tugas di tempat kerja atau rumah, (3) isolasi dari keluarga dan teman-teman, (4) merasa bersalah atau defensif tentang penggunaan internet, dan (5) merasa euforia ketika terlibat dalam aktivitas internet.

Ada beberapa penyebab yang membuat seseorang menjadi kecanduan internet antara lain: (1) menderita dari kecemasan, (2) depresi, (3) memiliki kecanduan lainnya, (4) tidak memiliki dukungan sosial, (5) remaja yang tidak bahagia, (6) kurang bergerak atau aktif secara sosial, dan (7) stres. Penyebab lain dari kecanduan internet adalah kecemasan sosial (Shaw & Black 2008). Kecemasan sosial menurut Leary (Leary 2012) adalah perasaan takut dan cemas yang berlebihan akan situasi sosial tertentu. Penelitian Phil menunjukkan bahwa dari 2353 yang terdiri dari 1179 remaja laki-laki dan 1174 remaja perempuan, mengalami kecemasan sosial dan kecanduan internet sebanyak 1382 remaja. (Reed & Reay 2015). Penelitian lain dari Reed dan Reay, menunjukkan bahwa dari 162 partisipan, terdapat 97 orang yang mengalami kecanduan internet akibat kecemasan sosial, depresi, dan isolasi sosial (Reed & Reay 2015). Tingginya pengaruh kecemasan sosial pada remaja di kedua penelitian tersebut berakibat pada prestasi akademik dan motivasi untuk belajar ikut menurun.

Faktor motivasi sangat penting untuk memperoleh kesuksesan belajar, karena dapat mengarahkan seseorang untuk fokus ke satu hal agar dapat mencapai tujuan yang diharapkan dalam belajar yaitu kesuksesan belajar. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Sardiman bahwa motivasi sebagai suatu energi penggerak, pengarah dan memperkuat tingkah laku (Sardiman 2016) Untuk mencapai kesuksesan belajar, tentu motivasi yang ada pada diri siswa juga harus baik dalam artian motivasi yang tinggi dan terjaga terus-menerus sehingga proses belajar bisa maksimal. Anderson C. R dan Faust G. W mengemukakan motivasi dalam belajar dapat dilihat dari: (1) karakteristik tingkah laku siswa yang menyangkut minat, (2) ketajaman perhatian, (3) konsentrasi, dan (4) ketekunan (Anderson 1973).

Siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi menunjukkan minat dan perhatian yang besar terhadap tugas-tugas belajar yang harus dicapainya. Mereka memusatkan perhatian sebanyak mungkin energi fisik maupun psikis terhadap kegiatan yang berhubungan dengan belajar tanpa mengenal rasa bosan apalagi menyerah. Sebaliknya terjadi pada siswa yang memiliki motivasi rendah, mereka menampakkan keengganan, cepat bosan dan berusaha menghindari dari kegiatan belajar.

---

Selain itu kondisi diri siswa itu sendiri juga memberikan akibat terhadap aktifitas belajar mereka. Siswa yang kurang fokus belajar karena kegiatan siswa yang banyak juga memiliki dampak terhadap aktivitas belajar mengajar mereka. Saat ini siswa juga dibayangi perkembangan teknologi informasi yang pesat. Dunia informasi sangat berkembang dan siswa menjadi salah satu pelaku utama dari perkembangan tersebut. Maka waktu penggunaan internet yang lama dapat diasumsikan menjadi masalah bagi siswa untuk fokus terhadap kegiatan sekolahnya.

Berdasarkan pengamatan terhadap kegiatan siswa di SMA N 6 Padang, ditemukan siswa yang bermain *game online* saat belajar, atau sekedar melihat orang bermain karena dia telah selesai memainkannya. Selain itu, banyak siswa yang ketika selesai sekolah langsung ke warung untuk melanjutkan permainan mereka. Ketika penulis melakukan wawancara dengan siswa I, ia menyatakan bahwa hampir setiap hari bermain *game online* tersebut, kadang-kadang setelah sekolah langsung bersama-sama bermain *game online* dan sesekali dia bolos dari sekolah untuk bermain *game online* bersama teman-teman sekolah. Siswa lain yang penulis wawancarai yaitu R menyatakan kegiatannya bermain *game online* ini dilakukan tanpa sepengetahuan orangtuanya. Sesekali dia meminta izin kepada orang tuanya untuk mengerjakan tugas padahal sebenarnya untuk bermain *game online*. Siswa A menyatakan, dengan bermain berbagai *game online* dihandphoneya, mereka memiliki topik pembicaraan yang *update* dan dapat bertukar pikiran dengan teman mengenai strategi memenangkan permainan, dan ini membuat mereka menemukan tempat untuk mengaktualisasikan dirinya.

Untuk mengetahui lebih dalam tentang kegiatan siswa tersebut, maka penulis melakukan wawancara lagi dengan orang tua R yaitu Bu W, dia menyatakan bahwa anaknya sangat sedikit sekali waktu di rumah, katanya dia lebih banyak menghabiskan waktu dengan teman-temannya, jika ada di rumah jarang belajar atau mengerjakan tugas rumah. Selanjutnya dari pengamatan penulis mereka yang sering terlibat bermain *game online* ini juga sering terlihat bersama-sama sehingga terlihat lebih memperkuat keinginan mereka bermain *game online* itu karena temannya juga memainkannya. Mereka menghabiskan waktu minimal 4 jam sehari untuk memainkan permainan pada *game online* yang tersedia pada handphoneya bersama-sama dengan tim, selain itu mereka juga menggunakan berbagai aplikasi lain yang tersedia dihandphoneya.

Aktivitas siswa menggunakan internet secara aktif mengganggu aktivitas belajarnya karena keinginan bermain dengan menggunakan handphone telah menjadi kegemarannya. Siswa yang memiliki kegemaran bermain *game online* ini sering terlihat malas untuk pergi ke sekolah diakibatkan kondisi fisik mereka yang kurang fit, selain itu mereka juga di sekolah menjadi malas karena kelelahan sehabis semalaman bermain *game online* itu. Hal ini diakui oleh responden yang bernama F yang penulis wawancarai.

Selain itu, siswa di sekolah juga lebih gemar membicarakan hal-hal tentang *game online* ini sehingga siswa tersebut menjadi tidak bisa belajar dengan baik, di tengah jam pelajaran mereka membicarakan *game online* dan tidak mendengarkan penjelasan guru serta tidak fokus mengikuti pembelajaran. Siswa menjadi malas belajar dan ingin cepat-cepat pulang karena keinginan bermain *game online* dan mengakses aplikasi lain di handphoneya. Tentu saja hal ini bisa mengganggu kegiatan belajar, khususnya motivasi belajarnya. Siswa yang sering bermain *game online* mengindikasikan mereka kecanduan dan memiliki cenderung memiliki permasalahan terhadap aspek pendidikan mereka.

Banyak aspek dalam pendidikan yang harus dimiliki oleh siswa agar siswa berhasil dalam proses pembelajaran, salah satunya adalah motivasi belajar. Dalam proses belajar yang baik diperlukan motivasi. Secara umum motivasi dapat dibagi menjadi dua tipe yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Menurut Thornburgh motivasi intrinsik adalah keinginan bertindak yang disebabkan faktor pendorong dari dalam diri (internal) individu. Dengan kata lain siswa tergerak untuk belajar semata-mata karena dorongan atau keinginan dari dirinya sendiri.

Pendapat lain dikemukakan oleh Gage yaitu siswa yang termotivasi secara intrinsik, aktivitas lebih baik dalam belajar daripada siswa yang termotivasi secara ekstrinsik. Siswa yang memiliki motivasi intrinsik menunjukkan keterlibatan dan aktivitas yang tinggi dalam belajar, siswa seperti ini akan mencapai kepuasan kalau ia dapat memecahkan masalah pelajaran dengan benar atau kalau mengerjakan tugas dengan baik (Gage 1988).

Selain motivasi intrinsik ada juga motivasi ekstrinsik. Motivasi ekstrinsik menurut Thornburgh adalah dorongan utama individu melakukan kegiatan untuk mencapai tujuan yang terletak di luar aktivitas belajar itu sendiri atau tujuan itu tidak terlibat di dalam aktifitas belajar, misalnya siswa yang termotivasi belajar untuk mendapatkan ijazah, hadiah, medali, dan sebagainya.

Ada beberapa hal yang mempengaruhi timbulnya motivasi intrinsik antara lain: (1) adanya kebutuhan, (2) adanya pengetahuan tentang kemajuan dirinya sendiri, dan (3) adanya cita-cita atau aspirasi. Dengan kata lain motivasi intrinsik ini muncul berdasarkan pemahaman siswa itu akan kebutuhan atau pencapaian untuk dirinya sendiri yang bersumber (Gage 1988) juga dari dirinya sendiri (Sardiman 2016).

Selanjutnya hal-hal yang dapat mempengaruhi motivasi ekstrinsik seperti dikemukakan oleh Walter yaitu motivasi ekstrinsik timbul karena adanya pengaruh luar individu seperti ajakan, suruhan atau paksaan

dari orang lain sehingga dengan demikian seseorang mau melakukan sesuatu (Walter 2007). Selain itu mengemukakan hal-hal yang menimbulkan motivasi ekstrinsik adalah: (1) penghargaan atau celaan, (2) persaingan atau kompetisi, (3) hadiah atau hukuman, dan (4) pemberitahuan tentang kemajuan belajar (Uno 2008).

Sementara itu Slameto mengelompokkan ada tiga komponen utama dalam motivasi yaitu kebutuhan, dorongan dan tujuan (Slameto 2010). Abu Ahmadi menyatakan bahwa motivasi sangat berpengaruh terhadap tujuan hasil belajar yang akan dicapai. Motivasi belajar pada siswa itu ada yang bersifat dorongan untuk belajar, motivasi sebagai kebutuhan, motivasi alamiah, maupun motivasi dalam melakukan suatu perubahan tertentu (Ahmadi 2007). Asumsi-asumsi ahli ini menjadi dasar bagi penulis bahwa siswa yang memiliki aktivitas tinggi di dunia maya, menggunakan internet secara aktif, dengan durasi yang tinggi, cenderung memiliki kecemasan social dan berbagai hal lain, sehingga lebih memilih mengkatualisasikan diri di dunia maya dan cenderung untuk mengabaikan tugas utama mereka dalam belajar, sehingga dorongan untuk aktif dalam belajar menjadi sulit untuk ditimbulkan.

Berdasarkan uraian di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk menjelaskan hubungan kecanduan internet (*internet addiction*) dengan motivasi belajar siswa kelas XI pada mata pelajaran sosiologi di SMA Negeri 6 Padang.

## Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *ex post facto*, yaitu penelitian yang dilakukan untuk mengkaji hubungan sebab-akibat terhadap suatu fenomena yang telah terjadi, tanpa manipulasi atau intervensi dari peneliti (Muri 2016). Variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah variabel kecanduan internet (*internet addiction*) sebagai variabel bebas, motivasi belajar sebagai variabel terikat.

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI di SMA Negeri 6 Padang tahun ajaran 2022/2023. Pengambilan sampel menggunakan teknik *proportional sampling*, yang dihitung menggunakan rumus Slovin. Total populasi siswa kelas XI sebanyak 293 orang dan sampel yang diambil sebanyak 74 orang.

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket, yang berfungsi untuk mengetahui Tingkat kecanduan internet siswa serta variasi motivasi belajarnya. Berikut kisi-kisi kecanduan internet dan motivasi belajar yang peneliti kembangkan.

Tabel 3. Kisi-kisi Angket Variabel Kecanduan Internet dan Motivasi Belajar

Variabel	Indikator	Sub indikator	Jumlah
Kecanduan Internet ( <i>internet addiction</i> )	1. Berlebihan dengan penggunaan internet.	1. Biaya 2. Waktu	6
	2. Peningkatan drastis dari waktu penggunaan internet.	1. Bermain game online 2. Menggunakan internet untuk <i>chatting</i> dan <i>browsing</i>	4
	3. Tidak mampu untuk menghentikan penggunaan internet.	1. Durasi 2. Biaya 3. Pola penggunaan	10
	4. Merasa gelisah ketika berhenti menggunakan internet.	1. Terganggu kenyamanan 2. Terganggu tingkat kepuasan 3. Terganggunya pola waktu	7
	5. Menggunakan internet lebih lama dari yang diharapkan.	1. Waktu 2. Memperoleh uang 3. Memperoleh kepuasan	7
	6. Kehilangan hubungan antar pribadi karena kebutuhan berlebihan dengan internet.	1. Hubungan sosial dengan teman sekolah 2. Hubungan sosial dengan keluarga 3. Hubungan sosial dengan teman bermain 4. Hubungan dengan fungsi sebagai siswa	13
	7. Berbohong terhadap orang-orang terdekat.	1. Berbohong dari segi uang 2. Berbohong dari segi waktu	5

	8. Menggunakan internet untuk lari dari frustrasi.	1. Terhadap masalah keluarga	5
		2. Terhadap masalah sekolah	
		3. Terhadap masalah teman	
		4. Terhadap masalah diri sendiri	
		<b>Jumlah</b>	<b>57</b>
<b>Motivasi Belajar</b>	1. Durasi kegiatannya	1. Durasi di sekolah	6
		2. Durasi belajar kelompok	
		3. Durasi belajar di rumah	
	2. Frekuensi kegiatan	1. Mengulang pelajaran sepulang sekolah	6
		2. Mengulang pelajaran ketika pelajaran belum dimulai	
		3. Mengulang pelajaran dalam waktu satu minggu	
	3. Persistensinya	1. Untuk mendapatkan nilai yang baik	6
		2. Untuk menyenangkan orang tua	
		3. Bangga terhadap diri sendiri	
	4. Ketabahan, keuletan dn kemampuannya dalam menghadapi rintangan dan kesulitan untuk mencapai tujuan	1. Di lingkungan /alam	6
2. Di rumah			
3. Di sekolah			
5. Devosi	1. Di sekolah	6	
	2. Di rumah		
	3. Lingkungan teman sebaya		
6. Tingkatan aspirasi	1. Menggapai cita-cita	4	
	2. Prestasi		
7. Tingkatan kualifikasi	1. Belajar di sekolah	7	
	2. Belajar di rumah		
	3. Belajar kelompok		
8. Arah sikapnya terhadap sasaran kegiatan	1. Kesukaan terhadap sesuatu kegiatan	1	
		<b>Jumlah</b>	<b>42</b>

Sumber : Pengolahan Data Primer (2022)

Uji validitas dilakukan dengan menggunakan rumus *product moment*. Kriteria pengujiannya adalah jika  $r_{hitung} \geq r_{tabel}$  (dengan taraf signifikansi yaitu  $\alpha$  5%) maka item pernyataan tersebut valid. Uji coba instrumen dilakukan terhadap 33 responden, yang mengisi 57 item pernyataan variabel X, dan 42 item pernyataan variabel Y dengan  $r_{tabel}$  0,344. Setelah dilakukan perhitungan terhadap angket uji coba pernyataan angket, terdapat 32 (dua puluh lima) item dinyatakan valid pada variabel kecanduan internet (variabel X) dan 18 (empat belas) item pada variabel motivasi belajar (variabel Y). Hasil uji reliabilitas untuk variabel X sebesar 0,721 dan untuk variabel Y sebesar 0,741, artinya reliabilitas instrumen yang dikembangkan tinggi sehingga layak untuk digunakan.

Selanjutnya peneliti mengumpulkan data dengan memberikan angket kepada sampel 74 orang siswa yang dipilih acak dari 8 kelas XI. Skor hasil angket ini kemudian diuji normalitas datanya menggunakan rumus Lilifors dengan hasil yang diperoleh pada variabel kecanduan internet (*internet addiction*) nilai  $L_o$  0,069  $< L_{tabel}$  yaitu 0,1029 (data berdistribusi normal), sedangkan pada variabel motivasi belajar diperoleh nilai  $L_o$  0,067  $< L_{tabel}$  yaitu 0,1029 (data berdistribusi normal).

Uji hipotesis dalam penelltian ini menggunakan rumus korelasi *Product Moment*, dan untuk menyatakan besar kecilnya sumbangan variabel kecanduan Internet (X) terhadap motivasi belajar siswa dapat ditentukan dengan rumus koefisien determinan.

## Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan diperoleh data yang kemudian selanjutnya akan dipaparkan dalam uraian berikut ini. Data variabel kecanduan internet dikumpulkan melalui angket yang terdiri dari 32 butir item pernyataan dengan alternatif jawaban selalu (SL), sering (SR), kadang-kadang (KD), jarang (JR), dan tidak pernah (TP) dengan rentang skala 1-5 yang terdiri dari 8 indikator.

**Tabel 4. Hasil Analisis Indikator Kecanduan Internet (*Internet Addiction*)**

No.	Indikator	N	R	Interpretasi Korelasi	R <sup>2</sup>	%	Interpretasi Determinan
1	Berlebihan dengan penggunaan internet	74	0,668	Cukup	0,473	47	Sedang
2	Peningkatan drastis dari waktu penggunaan internet	74	0,460	Agak rendah	0,212	21	Rendah
3	Tidak mampu untuk menghentikan atau menurunkan penggunaan internet	74	0,755	Cukup	0,570	57	Sedang
4	Merasa gelisah ketika berhenti menggunakan internet	74	0,718	Cukup	0,516	52	Sedang
5	Menggunakan internet lebih lama dari yang diharapkan	74	0,546	Agak rendah	0,30	30	Rendah
6	Kehilangan hubungan antar pribadi karena kebutuhan berlebihan dengan internet	74	0,706	Cukup	0,50	50	Sedang
7	Berbohong terhadap orang-orang terdekat	74	0,474	Agak rendah	0,22	22	Rendah
8	Menggunakan internet untuk lari dari frustrasi	74	0,531	Agak rendah	0,28	28	Rendah

Sumber : Pengolahan Data Primer (2022)

Berdasarkan delapan indikator kecanduan internet (*internet addiction*), ditemukan bahwa indikator yang paling dominan adalah ketidakmampuan untuk menghentikan atau mengurangi penggunaan internet (indikator nomor 3). Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai koefisien korelasi ( $r$ ) sebesar 0,755 yang berada pada kategori cukup kuat, dan nilai koefisien determinasi ( $r^2$ ) sebesar 57%, termasuk dalam kategori sedang. Temuan ini menunjukkan bahwa siswa yang tidak mampu membatasi penggunaan internet memiliki kecenderungan mengalami penurunan motivasi belajar. Aktivitas *online* yang dilakukan terus-menerus tanpa kontrol mencerminkan gejala kecanduan internet yang nyata, yang berdampak langsung terhadap konsentrasi dan semangat belajar siswa.

Sebaliknya, indikator dengan kontribusi paling rendah adalah peningkatan drastis dalam durasi penggunaan internet (indikator nomor 2), yang memiliki nilai  $r$  sebesar 0,460 (kategori agak rendah) dan  $r^2$  sebesar 22% (kategori rendah). Hal ini mengindikasikan bahwa meskipun terjadi lonjakan dalam waktu penggunaan internet, pengaruhnya terhadap motivasi belajar siswa relatif kecil. Peningkatan ini biasanya tidak sepenuhnya berkaitan dengan kegiatan akademik, melainkan juga melibatkan penggunaan internet untuk hiburan dan interaksi sosial.

Adapun indikator lainnya yang juga menunjukkan hubungan sedang antara kecanduan internet dan motivasi belajar yaitu (1) berlebihan dalam penggunaan internet (indikator 1) dengan  $r = 0,668$  dan  $r^2 = 47\%$ , (2) merasa gelisah ketika tidak menggunakan internet (indikator 4) dengan  $r = 0,718$  dan  $r^2 = 52\%$ , (3) kehilangan hubungan sosial akibat kebutuhan berlebihan akan internet (indikator 6) dengan  $r = 0,706$  dan  $r^2 = 50\%$ . Ketiga indikator tersebut berada dalam kategori cukup kuat untuk koefisien korelasi dan sedang untuk koefisien determinasi, yang menunjukkan bahwa siswa yang mengalami gejala-gejala tersebut cenderung mengalami penurunan motivasi belajar secara signifikan.

Sementara itu, indikator dengan hubungan yang relatif lebih rendah terhadap motivasi belajar siswa meliputi (1) berbohong kepada orang-orang terdekat (indikator 7) dengan  $r = 0,474$  dan  $r^2 = 22\%$ , (2) menggunakan internet lebih lama dari yang direncanakan (indikator 5) dengan  $r = 0,546$  dan  $r^2 = 30\%$ , (3) menggunakan internet untuk melarikan diri dari frustrasi (indikator 8) dengan  $r = 0,531$  dan  $r^2 = 28\%$ . Ketiganya dikategorikan agak rendah untuk koefisien korelasi dan rendah pada koefisien determinasi. Hal

ini mengindikasikan bahwa meskipun gejala-gejala tersebut ada, pengaruhnya terhadap motivasi belajar siswa tidak sebesar indikator-indikator lainnya.

Selanjutnya peneliti melakukan analisis data variabel motivasi belajar siswa berdasarkan hasil angket yang dikembangkan dari 8 indikator, dan terdiri dari 28 butir item pernyataan dengan alternatif jawaban selalu (SL), sering (SR), kadang-kadang (KD), jarang (JR), dan tidak pernah (TP) dengan rentang skala 1-5.

**Tabel 5. Hasil Analisis Indikator Motivasi Belajar**

No.	Indikator	N	R	Interpretasi Korelasi	R <sup>2</sup>	%	Interpretasi Determinan
1	Durasi kegiatan (berapa lama kemampuan penggunaan waktunya untuk melakukan kegiatan)	74	0,584	Agak rendah	0,34	34	Rendah
2	Frekuensi kegiatan (berapa sering kegiatan dilakukan dalam periode waktu tertentu)	74	0,587	Agak rendah	0,34	34	Rendah
3	Persistensinya (ketetapan dan keuletannya) pada tujuan kegiatan	74	0,618	Cukup	0,38	38	Rendah
4	Ketabahan, keuletan dan kemampuannya kesulitan untuk mencapai dalam menghadapi rintangan dan tujuan	74	0,666	Cukup	0,44	44	Sedang
5	Devosi (pengabdian) dan pengorbanan (uang, tenaga, pikiran bahkan jiwa dan nyawanya) untuk mencapai tujuan	74	0,532	Agak rendah	0,28	28	Rendah
6	Tingkatan aspirasinya (maksud, rencana, cita-cita, sasaran atau target dan idolanya) yang hendak dicapai dengan kegiatan yang dilakukan	74	0,667	Cukup	0,44	44	Sedang
7	Tingkatan kualifikasinya (berapa banyak, memadai atau tidak, memuaskan atau tidak)	74	0,513	Agak rendah	0,26	26	Rendah
8	Arah sikapnya terhadap sasaran kegiatan ( <i>like or dislike</i> , positif atau negatif)	74	0,399	Agak rendah	0,16	16	Rendah

Sumber: Pengolahan Data Primer (2022)

Berdasarkan analisis terhadap delapan indikator motivasi belajar, diketahui bahwa indikator yang memberikan kontribusi paling dominan adalah tingkatan aspirasi siswa (indikator nomor 6), yang meliputi maksud, rencana, cita-cita, target, serta tokoh yang dijadikan panutan. Hasil perhitungan menunjukkan nilai koefisien korelasi ( $r$ ) sebesar 0,667, yang berada dalam kategori cukup kuat, dan nilai koefisien determinasi ( $r^2$ ) sebesar 44%, yang termasuk kategori sedang. Temuan ini menandakan bahwa adanya tujuan yang jelas dalam belajar dapat mendorong siswa untuk lebih semangat dan fokus dalam mencapai hasil belajar yang optimal. Tujuan ini menjadi pendorong internal yang memperkuat motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

Sebaliknya, indikator dengan kontribusi paling rendah adalah arah sikap siswa terhadap tujuan kegiatan belajar (indikator nomor 8), dengan nilai  $r$  sebesar 0,399 (kategori agak rendah) dan  $r^2$  sebesar 16% (kategori sangat rendah). Meskipun tergolong paling rendah, indikator ini tetap penting karena

mencerminkan seberapa positif atau negatif sikap siswa terhadap proses pembelajaran. Sikap yang positif akan memperkuat komitmen siswa dalam belajar dan meningkatkan pencapaian akademik.

Indikator-indikator lainnya yang memiliki pengaruh sedang hingga rendah terhadap motivasi belajar siswa antara lain (1) durasi kegiatan (indikator 1) dengan  $r = 0,584$  dan  $r^2 = 34\%$ , (2) frekuensi kegiatan (indikator 2) dengan  $r = 0,587$  dan  $r^2 = 34\%$ , (3) devosi dan pengorbanan untuk mencapai tujuan (indikator 5) dengan  $r = 0,532$  dan  $r^2 = 28\%$ , (4) tingkatan kualifikasi hasil kegiatan (indikator 7) dengan  $r = 0,513$  dan  $r^2 = 26\%$ . Keempat indikator tersebut berada dalam kategori agak rendah untuk korelasi dan rendah untuk determinasi. Artinya, meskipun kontribusinya terhadap motivasi belajar tidak besar, keberadaan indikator-indikator ini tetap penting dalam membentuk karakter belajar yang konsisten dan berkelanjutan. Durasi dan frekuensi kegiatan belajar, serta pengorbanan yang dilakukan, menunjukkan dedikasi siswa dalam mencapai keberhasilan akademik.

Adapun indikator ketabahan, keuletan, dan kemampuan menghadapi kesulitan (indikator nomor 4) memiliki nilai  $r = 0,666$  dan  $r^2 = 44\%$ , yang masing-masing berada pada kategori cukup dan sedang. Ini berarti kemampuan siswa untuk tetap berusaha meskipun menghadapi rintangan berperan besar dalam meningkatkan motivasi belajar mereka. Sementara itu, persistensi terhadap tujuan kegiatan belajar (indikator nomor 3) menunjukkan nilai  $r = 0,618$  (cukup) dan  $r^2 = 38\%$  (rendah). Indikator ini menyoroti pentingnya konsistensi dan fokus siswa terhadap tujuan belajar yang telah ditetapkan.

**Tabel 6. Hasil Uji Hipotesis**

Korelasi	N	R	R <sup>2</sup>	r <sub>hitung</sub>	r <sub>tabel</sub>	Sig	Ket
r <sub>xy</sub>	74	0,569	0,324	0,569	0,277	0,05	signifikan

Sumber: Pengolahan Data Primer (2022)

Berdasarkan uji hipotesis yang dilakukan dengan menggunakan rumus korelasi *Product-Moment*, ternyata kecanduan internet (*internet addiction*) memiliki hubungan dengan motivasi belajar siswa kelas XI SMA Negeri 6 Padang dengan perbandingan harga  $r$  yaitu  $r_{hitung} > r_{tabel}$  dimana  $r_{hitung}$  0,569 sedangkan nilai  $r_{tabel}$  0,277. Dengan demikian hipotesis  $H_0$  ditolak sedangkan  $H_1$  yang menyatakan terdapat hubungan antara kecanduan internet (*internet addiction*) dengan motivasi belajar diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan antara kecanduan internet (*internet addiction*) dengan motivasi belajar siswa kelas XI SMA Negeri 6 Padang. Lebih lanjut dari olahan data didapat koefisien korelasi sebesar 0,569 dan  $R^2$  sebesar 0,324 yaitu 32,4%. Hasil temuan ini dapat dikatakan bahwa variabel kecanduan internet (*internet addiction*) mempunyai pengaruh terhadap motivasi belajar siswa sebesar 32,4%, sedangkan motivasi belajar siswa lainnya dipengaruhi oleh faktor-faktor lain di luar faktor kecanduan internet sebesar 67,6% yang tidak diteliti dalam penelitian ini. Jadi kecanduan internet (*internet addiction*) signifikan dalam mempengaruhi motivasi belajar sosiologi siswa.

## Pembahasan

Penggunaan internet yang masif di kalangan remaja telah menjadi fenomena global. Berdasarkan data APJII (2021), sekitar 76,23% penduduk Indonesia telah menjadi pengguna internet aktif. Di antara pengguna tersebut, kelompok usia remaja merupakan pengguna dominan yang menunjukkan peningkatan intensitas penggunaan internet dari tahun ke tahun (Susenias, 2022). Hal ini relevan dengan pernyataan (Tang et al. 2017) bahwa internet menjadi ruang utama remaja untuk mendapatkan hiburan, informasi, dan eksistensi sosial.

Kecanduan internet (*internet addiction*) didefinisikan sebagai gangguan perilaku yang ditandai oleh ketidakmampuan individu mengontrol penggunaan internet yang berulang meskipun menimbulkan dampak negatif (Shaw & Black 2008). Dampaknya bersifat multidimensi, mencakup masalah emosi, sosial, hingga akademik (Musetti et al. 2016)(Wang et al. 2019; Zhou et al. 2017). Penelitian ini menunjukkan bahwa siswa yang kecanduan internet mengalami berbagai gejala seperti kegelisahan saat tidak online, kebiasaan berbohong, dan kehilangan relasi sosial nyata sebuah gambaran tipikal dari *internet addiction disorder* (IAD) (Perdew 2014).

Berdasarkan hasil penelitian, indikator yang paling dominan adalah ketidakmampuan untuk menghentikan atau mengurangi penggunaan internet dengan nilai  $r^2$  sebesar 57%. Hal ini menunjukkan bahwa siswa telah kehilangan kontrol terhadap waktu dan intensitas penggunaan internet, yang secara signifikan memengaruhi aktivitas belajarnya. Indikator lain yang juga berkontribusi sedang terhadap motivasi belajar meliputi (1) merasa gelisah ketika berhenti menggunakan internet ( $r^2 = 52\%$ ), (2) kehilangan hubungan sosial akibat penggunaan internet ( $r^2 = 50\%$ ), (3) penggunaan internet secara berlebihan ( $r^2 = 47\%$ ). Gejala-gejala tersebut selaras dengan teori Ketergantungan Media yang dikemukakan (Ball-Rokeach 1976), yang menjelaskan bahwa semakin seseorang bergantung pada media untuk memenuhi kebutuhan informasi, identitas sosial, dan hiburan, maka semakin kuat efek media terhadap individu tersebut. Ketika

kebutuhan tersebut tidak terpenuhi, individu akan mengalami disfungsi psikologis dan sosial seperti kecemasan, disorientasi, dan penurunan performa.

Motivasi belajar merupakan faktor internal penting yang mendorong keberhasilan akademik siswa (Sardiman 2016; Slameto 2010). Dalam penelitian ini, indikator tingkatan aspirasi ( $r^2 = 44\%$ ) dan ketabahan serta keuletan menghadapi kesulitan ( $r^2 = 44\%$ ) menjadi aspek dominan dari motivasi belajar. Hal ini menunjukkan bahwa siswa yang memiliki tujuan dan cita-cita yang jelas lebih tahan dalam proses pembelajaran dan memiliki komitmen yang lebih kuat terhadap aktivitas akademik. Namun, indikator seperti arah sikap terhadap kegiatan belajar ( $r^2 = 16\%$ ) dan tingkatan kualifikasi hasil belajar ( $r^2 = 26\%$ ) menunjukkan kontribusi yang rendah, mengindikasikan bahwa sebagian siswa belum sepenuhnya memiliki sikap positif atau evaluatif terhadap proses belajar mereka.

Hasil uji hipotesis menggunakan korelasi *product moment* menunjukkan nilai  $r = 0,569$  dan  $r^2 = 0,324$ , yang berarti terdapat hubungan signifikan namun berada pada kategori agak rendah (Sugiyono 2017). Artinya, sekitar 32,4% variabel motivasi belajar dapat dijelaskan oleh tingkat kecanduan internet siswa, sementara sisanya dipengaruhi oleh faktor lain seperti lingkungan keluarga, kondisi psikologis, serta metode pembelajaran di sekolah (Lee et al. 2015). Temuan ini memperkuat teori ketergantungan media bahwa ketika siswa terlalu terikat pada internet, baik untuk game, media sosial, maupun komunikasi daring, mereka mengalami penurunan konsentrasi, gangguan emosi, dan kelelahan fisik yang mengurangi keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran (Andrea 2015).

Fenomena ini menjadi penting untuk diperhatikan oleh sekolah, keluarga, dan pembuat kebijakan pendidikan. Guru dan orang tua harus mengarahkan siswa untuk menggunakan internet secara bijak dan terkontrol, serta memperkuat motivasi belajar melalui pendekatan intrinsik dan ekstrinsik (Gage 1988)(Uno 2008) Selain itu, intervensi berbasis psikoedukasi, regulasi waktu daring, dan penguatan interaksi sosial nyata sangat dibutuhkan untuk mencegah dampak negatif jangka panjang dari kecanduan internet.

## Kesimpulan

Penelitian ini membuktikan bahwa kecanduan internet memiliki hubungan signifikan terhadap motivasi belajar siswa, meskipun dalam kategori agak rendah. Gejala kecanduan seperti ketidakmampuan berhenti menggunakan internet, kegelisahan saat tidak online, dan penggunaan internet secara berlebihan terbukti memberikan kontribusi nyata terhadap penurunan motivasi belajar. Temuan ini mendukung teori Ketergantungan Media dan menegaskan pentingnya pengelolaan penggunaan internet pada siswa agar tidak mengganggu proses pendidikan formal. Oleh karena itu, pengembangan strategi pembelajaran yang melibatkan literasi digital, peningkatan kesadaran siswa terhadap bahaya kecanduan, dan peran aktif guru serta orang tua menjadi kunci dalam meningkatkan motivasi belajar dan menekan dampak negatif penggunaan internet berlebih di kalangan remaja.

## Daftar Rujukan

- Ahmadi, A. (2007). *Psikologi Sosial*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Andrea, N. (2015). *Internet and Social Media Addiction*. Referencepoint Press.
- Ball-Rokeach, S. J. , & DeFleur, M. L. (1976). Ball-RokeachA Dependency Model of Mass-Media Effects. *Communication Research* 3(1):3–21.
- Bonetti, L., Campbell, M. A., & Gilmore, L. (2010). The relationship of loneliness and social anxiety with children's and adolescents' online communication. *Cyberpsychology, behavior, and social networking*, 13(3), 279-285.
- Borg, W. R., & Gall, M. D. (1984). Educational research: An introduction. *British Journal of Educational Studies*, 32(3).
- Cao, F., & Su, L. (2007). Internet addiction among Chinese adolescents: prevalence and psychological features. *Child: care, health and development*, 33(3), 275-281.
- Gage, N. L. (1988). *Educational Psychology*. Boston: Houghton Mifflin Company.
- Gonzalez, N. A. (2002). *Internet Addiction Disorder and Its Relation to Impulse Control*. Texas A & M University-Kingsville.
- House, J. S., Umberson, D., & Landis, K. R. (1988). Structures and processes of social support. *Annual review of sociology*, 14(1), 293-318.
- Ko, C. H., Liu, T. L., Wang, P. W., Chen, C. S., Yen, C. F., & Yen, J. Y. (2014). The exacerbation of depression, hostility, and social anxiety in the course of Internet addiction among adolescents: A prospective study. *Comprehensive psychiatry*, 55(6), 1377-1384.

- Kuss, D. J., & Griffiths, M. D. (2011). Online social networking and addiction—a review of the psychological literature. *International journal of environmental research and public health*, 8(9), 3528-3552.
- Leary, MR; Miller, RS. (2012). *Social Psychology and Dysfunctional Behavior Origins, Diagnosis, and Treatment*. Springer Science & Business Media.
- Lee, Y. H., Ko, C. H., & Chou, C. (2015). Re-visiting Internet addiction among Taiwanese students: A cross-sectional comparison of students' expectations, online gaming, and online social interaction. *Journal of abnormal child psychology*, 43, 589-599.
- Lee, Y. H., & Wu, J. Y. (2013). The indirect effects of online social entertainment and information seeking activities on reading literacy. *Computers & Education*, 67, 168-177.
- Mo, P. K., Chan, V. W., Chan, S. W., & Lau, J. T. (2018). The role of social support on emotion dysregulation and Internet addiction among Chinese adolescents: A structural equation model. *Addictive behaviors*, 82, 86-93.
- Müller, K. W., Glaesmer, H., Brähler, E., Woelfling, K., & Beutel, M. E. (2014). Prevalence of internet addiction in the general population: results from a German population-based survey. *Behaviour & Information Technology*, 33(7), 757-766.
- Musetti, A., et al. (2016). Challenges in internet addiction disorder: is a diagnosis feasible or not?. *Frontiers in psychology*, 7, 842. doi: 10.3389/fpsyg.2016.00842.
- Niemz, K., Griffiths, M., & Banyard, P. (2005). Prevalence of pathological Internet use among university students and correlations with self-esteem, the General Health Questionnaire (GHQ), and disinhibition. *Cyberpsychology & behavior*, 8(6), 562-570. doi: 10.1089/cpb.2005.8.562.
- Norris, M. L. (2007). HEADSS up: Adolescents and the Internet. *Paediatrics & child health*, 12(3), 211-216. doi: 10.1093/pch/12.3.211.
- Perdew, L. (2014). *Internet Addiction*. North Mankato, Minnesota, United States of America: Abdo Publishing.
- Reed, P., & Reay, E. (2015). Relationship between levels of problematic Internet usage and motivation to study in university students. *Higher Education*, 70, 711-723.
- Reed, P., & Reay, E. (2015). Relationship between levels of problematic Internet usage and motivation to study in university students. *Higher Education*, 70, 711-723. doi: 10.1007/s10734-015-9862-1.
- Richard C. Anderson, G. Faust. (1973). *Educational Psychology;: The Science of Instruction and Learning*. New York: Dodd, Mead, & Co.
- Rosenbaum, M. S., & Wong, I. A. (2012). The effect of instant messaging services on society's mental health. *Journal of Services Marketing*, 26(2), 124-136. doi: 10.1108/08876041211215284.
- Sardiman, A. M. (2016). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Shaw, M., & Black, D. W. (2008). Internet addiction: definition, assessment, epidemiology and clinical management. *CNS drugs*, 22, 353-365. doi: 10.2165/00023210-200822050-00001.
- Slameto, S. (2010). *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Smahel, David, B. Bradford Brown, and Lukas Blinka. "Associations between online friendship and Internet addiction among adolescents and emerging adults." *Developmental psychology* 48, no. 2 (2012): 381. doi: 10.1037/a0027025.
- Sugiyono, S. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Tang, C. S. K., Koh, Y. W., & Gan, Y. (2017). Addiction to internet use, online gaming, and online social networking among young adults in China, Singapore, and the United States. *Asia Pacific Journal of Public Health*, 29(8), 673-682. doi: 10.1177/1010539517739558.
- Uno, H. B. (2008). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Uno, H. B. (2008). *Orientasi Baru dalam Psikologi Pembelajaran*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Walther, J. B. (1996). Computer-mediated communication: Impersonal, interpersonal, and hyperpersonal interaction. *Communication research*, 23(1), 3-43. doi: 10.1177/009365096023001001.
- Wang, W., Zhou, D. D., Ai, M., Chen, X. R., Lv, Z., Huang, Y., & Kuang, L. (2019). Internet addiction and poor quality of life are significantly associated with suicidal ideation of senior high school students in Chongqing, China. *PeerJ*, 7, e7357. doi: 10.7717/peerj.7357.
- Widyanto, L., & Griffiths, M. (2006). 'Internet addiction': a critical review. *International Journal of mental health and Addiction*, 4, 31-51. doi: 10.1007/s11469-006-9009-9.
- Wu, J. Y., & Peng, Y. C. (2017). The modality effect on reading literacy: Perspectives from students' online reading habits, cognitive and metacognitive strategies, and web navigation skills across regions. *Interactive learning environments*, 25(7), 859-876. doi: 10.1080/10494820.2016.1224251.
- Ybarra, M. L., & Mitchell, K. J. (2005). Exposure to Internet pornography among children and adolescents: A national survey. *Cyberpsychology & behavior*, 8(5), 473-486. doi: 10.1089/cpb.2005.8.473.

- 
- Young, K. S., & De Abreu, C. N. (Eds.). (2010). *Internet addiction: A handbook and guide to evaluation and treatment*. John Wiley & Sons.
- Yusuf, A. M. (2016). *Metode Kuantitatif, Kualitatif & Penelitian Gabungan*. Jakarta: Kencana.
- Zhou, Y., Li, D., Li, X., Wang, Y., & Zhao, L. (2017). Big five personality and adolescent Internet addiction: The mediating role of coping style. *Addictive behaviors*, 64, 42-48. doi: 10.1016/j.addbeh.2016.08.009.