

STUDI IDENTIFIKASI FAKTOR KECANDUAN INTERNET DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA NEGERI SATU BANDAR KAB. BENER MERIAH

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Psikologi Universitas Medan Area
Guna Memenuhi Sebagian Syarat-Syarat
Untuk Mendapatkan Gelar
Sarjana Psikologi



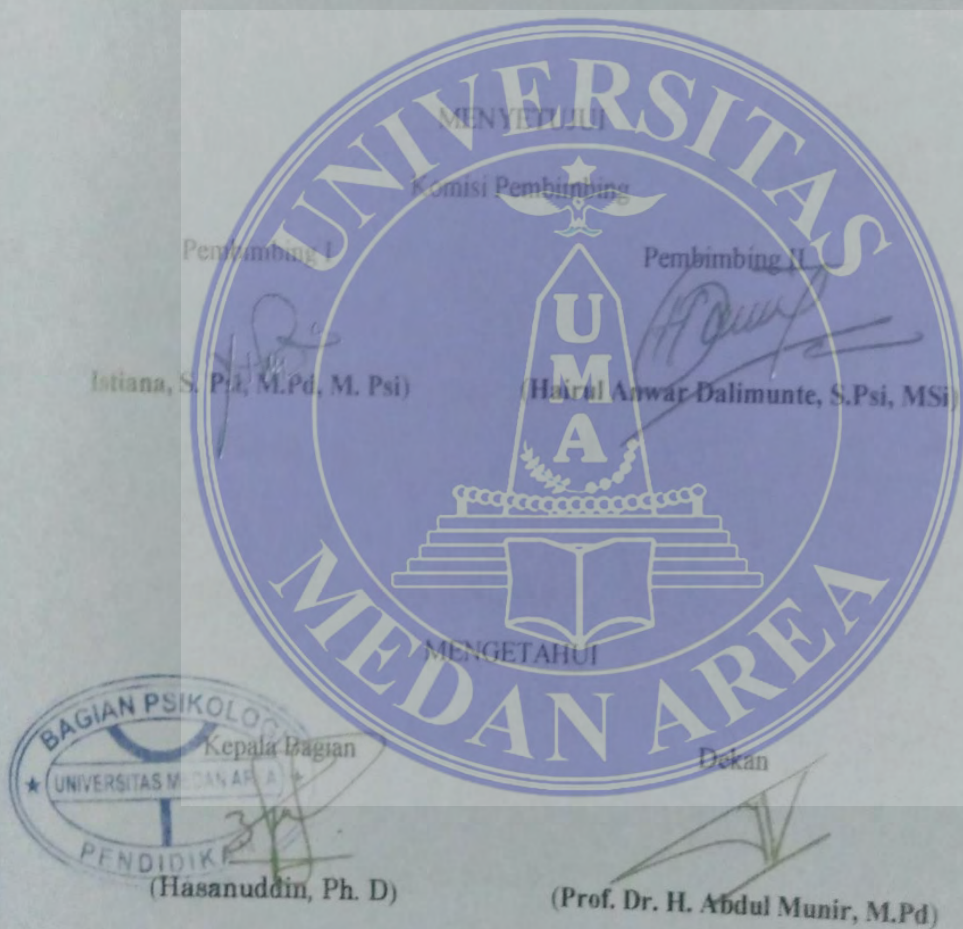
**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS MEDAN AREA
MEDAN
2018**

JUDUL SKRIPSI : STUDI IDENTIFIKASI FAKTOR
KECANDUAN INTERNET DI SEKOLAH
MENENGAH PERTAMA NEGERI SATU
BANDAR KABUPATEN BENER MERIAH

NAMA MAHASISWA : NURHAYATI

NPM : 16.860.0511

BAGIAN : PENDIDIKAN



LEMBAR PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa skripsi yang saya susun, sebagai syarat memperoleh gelar sarjana merupakan hasil karya tulis saya sendiri. Adapun bagian-bagian tertentu dalam penulisan skripsi ini yang saya kutip dari hasil karya orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas sesuai dengan norma, kaidah dan etika penulisan ilmiah.

Saya bersedia menerima sanksi pencabutan gelar akademik yang saya peroleh dan sanksi-sanksi lainnya dengan peraturan yang berlaku, apabila dikemudian hari ditemukan adanya plagiat dalam skripsi ini.







**Studi Identifikasi Faktor Kecanduan Internet Di Sekolah Menengah
Pertama Negeri Satu Bandar Kab. Bener Meriah****Study of Internet Addiction Factor Identification in State
Junior High School One Bandar Kab. Bener Merah**Nurhayati¹

Universitas Medan Area, Indonesia

E-mail :dedek7912@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi faktor kecanduan internet yaitu faktor internal meliputi kepribadian, kontrol diri, minat, motif, pengetahuan dan usia dan faktor eksternal meliputi lingkungan keluarga, lingkungan sekolah dan lingkungan sosial budaya di SMP Negeri 1 Bandar Kab. Bener Meriah. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif, subjek penelitian adalah siswa-siswi SMP Negeri 1 Bandar Kab. Bener Meriah. Jumlah sampel dalam penelitian ini sebanyak 72 orang. Teknik pengambilan data yang digunakan dalam penelitian ini, menggunakan *Porpositive sampling*. Hasil penelitian dengan menggunakan perhitungan dan 43 aitem lainnya valid memiliki skor *Corrected Item-Total Correlation* (indeks daya beda r_{xy}) > 0,3; dengan skor bergerak dari $r_{bt} = 0.305$ sampai $r_{bt} = 0.676$, dengan skor reliabilitas (keandalan) *Cronbach Alpha* 0.925, yang berarti skala kecanduan internet tergolong reliabel. Uji normalitas sebaran dianalisis dengan menggunakan uji normalitas sebaran data penelitian menggunakan teknik *Kolmogorov-Smirnov Goodness of Fit Test*. Berdasarkan analisis tersebut, maka diketahui bahwa variabel kecanduan internet, mengikuti sebaran normal yang berdistribusi sesuai dengan prinsip kurva normal. Sebagai kriterianya untuk variabel faktor kecanduan internet yang menggunakan skala likert. Apabila $p > 0,05$ sebarannya dinyatakan normal, sebaliknya dinyatakan apabila $p < 0,05$ sebarannya dinyatakan tidak normal. Berdasarkan hasil faktorial menjelaskan bahwa faktor internal 70% dengan klasifikasi faktor kepribadian 12%, faktor kontrol diri 11%, faktor minat 12%, faktor motif 11%, faktor pengetahuan 12%, dan faktor usia 12%. Pada faktor eksternal 30% dengan klasifikasi faktor keluarga 10%, faktor lingkungan sekolah 11% dan faktor sosial budaya 9%. Jadi faktor kecanduan internet cenderung muncul dari faktor internal dengan data statistika mencapai 70%.

Abstract

This study aims to identify internet addiction factors, namely internal factors including personality, self-control, interests, motives, knowledge and age and external factors including the family environment, school environment and socio-cultural environment in SMP Negeri 1 Bandar Kab. Bener Meriah. This research uses quantitative research methods, the research subjects are students of SMP Negeri 1 Bandar Kab. Really festive. The number of samples in this study were 72 people. Data collection techniques used in this study, using *Porpositive sampling*. The results of the study using calculations and 43 other items have a valid *Corrected Item-Total Correlation* score (r_{xy} different power index) > 0.3; with a moving score from $r_{bt} = 0.305$ to $r_{bt} = 0.676$, with a *Cronbach Alpha* reliability score of 0.925, which means the internet addiction scale is relatively reliable. The distribution normality test was analyzed by using the research data normality test using the *Kolmogorov-Smirnov Goodness of Fit Test*. Based on this analysis, it is known that the internet addiction variable follows the normal distribution which is distributed according to the normal curve principle. As a criterion for internet addiction factor variables that use the Likert scale. If $p > 0.05$ the distribution is declared normal, the opposite is stated if $p < 0.05$ the distribution is declared abnormal. Based on factorial results explained that 70% internal factors with 12% personality factor classification, 11% self-control factor, 12% interest factor, 11% motive factor, 12% knowledge factor, and 12% age factor. On external factors 30% with a classification of 10% family factors, 11% school environmental factors and 9% socio-cultural factors. So internet addiction factors tend to arise from internal factors with statistical data reaching 70%.

Keywords: Internet Addiction Factor

Nurhayati.2019, Studi Identifikasi Faktor Kecanduan Internet Di Sekolah Menengah Pertama Negeri Satu Bandar Kab. Bener Meriah

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur Alhamdulillah peneliti panjatkan atas kehadiran Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya, kesabaran, kemudahan dan kelancaran bagi peneliti sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dan mampu bertahan pada setiap kendala dan cobaan yang dihadapi selama menyelesaikan skripsi ini sampai dengan selesai.

Peneliti menyadari bahwa keberhasilan dalam menyelesaikan skripsi ini tidak terlepas dari bimbingan, bantuan dan kerjasama yang baik dari berbagai pihak. Oleh karena itu, sudah sepantasnya dengan segala kerendahan hati peneliti mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Prof. DR. Abdul Munir, M.Pd selaku dekan Fakultas Psikologi Universitas Medan Area.
2. Bapak Hairul Anwar S.Psi, M.Psi selaku wakil dekan Fakultas Psikologi Universitas Medan Area.
3. Ibu Istiana, S.Psi, M.Psi selaku pembimbing I skripsi yang telah banyak memberikan arahan, saran, dan juga bimbingan dalam menyelesaikan penelitian skripsi ini.
4. Hairul Anwar S.Psi, M.Psi selaku pembimbing II skripsi yang juga telah banyak memberikan arahan, saran dan juga bimbingan dalam menyelesaikan penelitian skripsi ini.
5. Seluruh dosen Fakultas Psikologi Universitas Medan Area yang telah membantu dan memberikan bekal ilmu kepada peneliti demi kelancaran hingga selesainya skripsi ini.
6. Seluruh staff bagian tata usaha fakultas psikologi Universitas Medan Area yang juga telah banyak membantu peneliti dalam urusan administrasi.
7. Kepada kedua orang tuaku dan mertuaku yang telah memberikan doa serta semangat.
8. Kepada seluruh teman-teman seperjuangan stambuk kelas A yang telah banyak memberikan dukungan.

9. Kepada seluruh anggota Gemar Alam Psikologi (GASI) yang telah memberikan banyak dukungan dan doa.
10. Dan yang terakhir kepada semua pihak yang tidak bisa peneliti sebutkan satu persatu, yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, untuk itu peneliti mengharapkan saran dan kritikan yang sehat dan pandangan yang bersifat membangun dari semua pihak sebagai masukan bagi peneliti. Akhir kata peneliti mengucapkan terimakasih bagi setiap pembaca dan berharap agar kiranya skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua.



Medan, Februari 2018

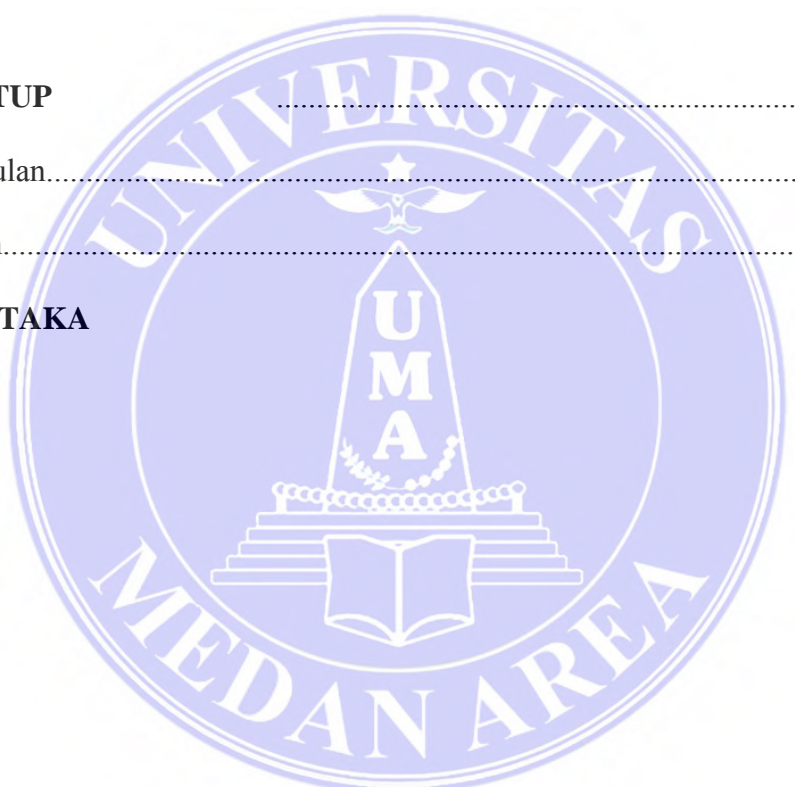
Peneliti

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN	iii
LEMBAR PERSEMBAHAN	iv
MOTTO	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	13
C. Perumusan Masalah	14
D. Tujuan Penelitian	14
E. Manfaat Penelitian	14
BAB II LANDASAN TEORI	15
A. Sekolah Menengah Pertama	15
1. Pengertian Sekolah Menengah Pertama	15
B. Internet	18
1. Sejarah Internet di Indonesia	18
2. Pengertian Internet	19
C. Kecanduan	20
1. Kecanduan Internet	20

2. Faktor Kecanduan nternet	23
3. Intensitas Penggunaan Internet	28
4. Jenis Kecanduan	29
D. Remaja	30
1. Pengertian Remaja	30
2. Batasan Usia Remaja	32
3. Ciri-ciri Masa Remaja	32
4. Tugas Perkembangan Masa Renaja.....	34
5. Kerangka Konseptual	35
F. Kerangka Konseptual	37
BAB III METODE PENELITIAN.....	36
A. Tipe Penelitian.....	36
B. Identifikasi Variabel Penelitian	36
C. Defini Operasional Variabel Penelitian	36
D. Populasi dan Sampel	38
E. Metode Pengumpulan Data	39
F. Validitas dan Reliabilitas	40
1. Validitas	40
2. Reliabilitas	41
G. Metode Analisis Data	42
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	44
A. Orientasi Kanchah dan Persiapan Penelitian	44
1.Orientasi Kanchah Penelitian	44
2.Persiapan Penelitian	44

a. Persiapan Administrasi	44
b. Persiapan Alat Ukur.....	45
c. Uji Coba Alat Pengukuran Penelitian	45
B. Analisis Data dan Hasil Penelitian	46
1 Uji validitas dan Uji Reliabilitas	47
2 Uji Normalitas	47
3 Hasil Analisis Faktorial	58
C. Pembahasan	59
BAB V PENUTUP	63
A. Simpulan.....	63
B. Saran.....	66
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	



Tabel 1	47
Rangkuman Hasil Perhitungan Uji Normalitas Sebaran.....	48
Kepribadian.....	49
Kontrol Diri.....	50
Minat.....	51
Motif	52
Pengetahuan	53
Usia	54
Lingkungan Keluarga.....	55
Lingkungan Sekolah	56
Lingkungan Sosial dan Budaya	57
Rangkuman Hasil Analisis Faktor	58
Gambar 3.1. <i>Reciprocal Determinism</i>	22
Kerangka Konseptual	35
Kepribadian.....	49
Kontrol Diri.....	50
Minat.....	51
Motif	52
Pengetahuan	53
Usia	54
Lingkungan Keluarga.....	55
Lingkungan Sekolah	56
Lingkungan Sosial dan Budaya	57
Kecanduan Internet	58

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Awalnya, teknologi lahir dari pemikiran manusia yang berusaha untuk mempermudah proses dan kegiatan manusia dalam mencapai tujuan yang kemudian diterapkan dalam kehidupan telah berkembang pesat dan semakin canggih seiring dengan perkembangan zaman. Sehingga terjadi penambahan fungsi teknologi yang semakin memajukan kehidupan manusia yaitu fasilitas canggih yang dikenal dengan *handphone* (telepon genggam). Di awal kemunculannya, *handphone* yang mampu mengakses internet hanya dimiliki oleh kalangan tertentu yang benar-benar membutuhkannya demi kelancaran pekerjaan mereka. Namun, seiring perkembangan zaman *handphone* telah dimiliki oleh semua kalangan baik yang benar-benar membutuhkan maupun yang kurang membutuhkan tanpa terkecuali para remaja.

Sehingga, 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 sangat berkembang saat ini adalah teknologi internet. Dalam penggunaannya, internet tidak hanya digunakan sebagai alat pengirim tetapi ada juga manfaat lain yang dapat diperoleh. Dampak positifnya adalah memperluas jaringan pertemanan melalui jejaring sosial dan dampak negatifnya adalah internet membuat seseorang menjadi malas untuk berkomunikasi di dunia nyata karena merasa menyenangkan berkomunikasi dengan media *online*. Hal inilah yang mendorong seseorang untuk menjauhi lingkungan sosial yang nyata atau berkurangnya rasa empati terhadap lingkungan sekitar (Andari, 2010).

Kini penggunaan *handphone* bukan lagi sekadar alat berkomunikasi, tetapi *handphone* juga merupakan alat untuk mencipta dan menghibur dengan suara, tulisan, gambar, dan video. Para remaja sekarang berlomba-lomba untuk

memiliki handphone karena selain alat berkomunikasi handphone juga sebagai gaya hidup. Selain itu, *handphone* yang bisa mengakses internet berhasil mempengaruhi para remaja dalam kehidupan sehari-hari sebab, internet menawarkan berbagai situs yang menyediakan berbagai hal di jejaring sosial media yang sangat populer di kalangan remaja seperti *bbm*, *game online*, *belanja online*, *fb*, *youtube* dan lain-lain.

Hampir setiap saat remaja mengakses internet untuk berbagai keperluan melalui berbagai macam gadget, kapan dan dimanapun ia berada. Sehingga dapat dipastikan, terdapat adanya kemungkinan-kemungkinan yang menyebabkan perilaku seorang remaja berubah, yang nantinya pun perubahan ini juga dapat mempengaruhi kehidupan remaja itu sendiri. Kemungkinan-kemungkinan adanya pengaruh kepada perilaku remaja ini bisa saja dilihat dari intensitas pemakaian internet, adanya kecanduan terhadap internet.

Masa remaja merupakan masa dimana manusia sedang berada di dalam krisis identitas, mempunyai rasa keingintahuan yang tinggi, dan selalu ingin mencoba hal-hal baru. Pada masa ini pula remaja mudah dipengaruhi oleh lingkungan sosial, terutama jaringan internet. Berdasarkan penelitian yang dilakukan Astutik Nur Qomariyah, dalam jurnalnya yang berjudul *Perilaku Penggunaan Internet pada Kalangan Remaja di Perkotaan*, remaja pertama kali menggunakan internet dikarenakan untuk mencari materi dalam menyelesaikan tugas sekolah. Alasan lainnya yaitu karena mengenal internet dari teman sebaya. Biasanya, para remaja melakukan empat dimensi kegiatan berikut ini dalam menggunakan internet, yaitu: (1) Informasi (mencari materi untuk tugas atau pelajaran sekolah, mencari berita terkini, menelusuri hobi serta mengirim ataupun menerima email), (2) Aktivitas kesenangan (bermain game online, *chatting*, *blogging*, atau bahkan membuka situs pornografi), (3) Komunikasi (mengunjungi *social media*, *chatting*), dan (4) Transaksi (pembelian barang online).

Fenomenanya adalah tingginya aktivitas remaja yang menggunakan *handphone* yang berbasis internet dan sebagian remaja terkena razia di warnet saat jam belajar sekolah dan lain-lain. dalam hal ini, kecanduan internet merupakan topik yang mencemaskan dan menarik perhatian dunia pendidikan sosial terlebih bidang ilmu psikologi. Karena, internet memberi kesempatan yang tidak terbatas pada anak-anak dan remaja sehingga pengaruh terburuk internet pada remaja sebagian besar mengarah pada pornografi dan hal ini telah menjadi realita bahwa pornografi memberikan ancaman dengan adanya berita tentang media komoditas industri pornografi yang sasarannya adalah remaja putri dan anak-anak.

Kecanduan internet atau yang biasa kita sebut dengan *Internet Addiction Disorder* (IAD), menurut Stephen Juan, Ph.D. seorang antropolog di *University of Sidney* antara lain:

1. Selalu ingin menghabiskan lebih banyak waktu di internet sehingga akan menguras waktu efektif yang ada.
2. Jika tidak menggunakan internet, muncul gejala-gejala penarikan diri seperti kecemasan, gelisah, mudah tersinggung, bergetar, menggigil, gerakan mengetik tanpa sadar, obsesif, hingga berkhayal atau bermimpi mengenai Internet.
3. Jika terhubung dengan internet, gejala-gejala penarikan diri tersebut akan hilang ataupun berkurang.
4. Mengakses internet lebih lama dari yang di niatkan.
5. Cukup banyak porsi kegiatan yang digunakan untuk aktivitas terkait internet, termasuk e-mail, browsing, dan chatting.
6. Mengurangi kegiatan penting, baik dalam pekerjaan, belajar, sosial atau rekreasi, demi menggunakan internet.
7. Hubungan sosial, pekerjaan, atau pendidikan terancam terganggu karena penggunaan internet yang berlebihan.

8. Internet digunakan untuk melarikan diri dari perasaan bersalah, tak berdaya, kecemasan, atau depresi.
9. Menyembunyikan penggunaan internet dari keluarga atau teman.

Fenomena kecanduan game online di Indonesia khususnya sudah sangat meluas dan ini terjadi baik mulai dari anak TK hingga orang-orang yang sudah kerja sekalipun. Fenomena ini bisa kita temukan di warnet-warnet dekat rumah kita. Banyak dari pelajar-pelajar tersebut menghabiskan waktu libur sekolah atau waktu senggangnya untuk bermain game online. Biasanya mereka bermain game online sekitar 2-3 jam ataupun bisa lebih.

Adanya globalisasi beserta kemajuan teknologi, selain membawa kemudahan dalam berinteraksi dan bertansaksi, juga membawa suatu fenomena yang saat ini tanpa disadari sedang melanda masyarakat dunia, termasuk di Indonesia, yaitu kecanduan internet. Koneksi dengan internet saat ini hampir menjadi kebutuhan bagi sebagian masyarakat Indonesia. Studi pendahuluan yang penulis lakukan melalui wawancara singkat pada 40 orang menghasilkan bahwa 7 dari 10 orang mengeluh dan merasa sangat tidak nyaman apabila koneksi internet terputus atau mengalami gangguan.

Fenomena adanya kecanduan internet dapat digunakan untuk melakukan promosi dan stimuli-stimuli lainnya dengan memanfaatkan media internet, karena seseorang yang selalu terhubung dengan internet membuat ia lebih terbuka dan mudah memperoleh berita ataupun informasi. Kemudahan dalam memperoleh informasi serta memiliki waktu yang lama untuk browsing di internet cenderung membuat konsumen melakukan pembelian impulsif secara online karena dapat mengurangi kemampuan untuk mengontrol diri (Costa dan Laran dalam Mesiranta, 2009; Vohs dan Faber, 2007; Zhang dan Shrum, 2008; serta Sun dan Wu, 2011).

Internet addiction merupakan fenomena yang mencemaskan dan menarik perhatian Internet telah membuat remaja kecanduan, karena menawarkan berbagai informasi, permainan, dan hiburan. Hal ini ditandai rasa senang dengan internet, durasi penggunaan

internet terus meningkat, menjadi cemas dan bosan ketika harus melalui beberapa hari tanpa internet. Pecandu internet tidak dapat menghentikan keinginan untuk *online* sehingga kehilangan kontrol dari penggunaan internet dan kehidupannya

Internet addiction adalah pemakaian internet secara berlebihan yang ditandai dengan gejala-gejala klinis kecanduan, seperti keasyikan dengan objek candu, pemakaian yang lebih sering terhadap objek candu, tidak memperdulikan dampak fisik maupun psikologis pemakaian dan sebagainya. Internet Addiction sebagaimana kecanduan obat-obatan, alkohol dan judi akan mengakibatkan kegagalan akademis, menurunkan kinerja, perselisihan dalam perkawinan bahkan perceraian. (Young, 1996)

Internet Addiction Disorder (IAD) atau gangguan kecanduan internet meliputi segala macam hal yang berhubungan dengan internet seperti jejaring sosial, email, pornografi, judi online, game online, chatting dan lain-lain. Jenis gangguan ini memang tidak tercantum pada manual diagnostik dan statistik gangguan mental, atau yang biasa disebut dengan DSM, namun secara bentuk dikatakan dekat dengan bentuk kecanduan akibat judi, selain itu badan himpunan psikolog di Amerika Serikat secara formal menyebutkan bahwa kecanduan ini termasuk dalam salah satu bentuk gangguan. (Herlina Siwi, 2004) Greenfield (Young, 2007) menemukan bahwa pecandu *online* merasakan rasa perpindahan ketika online dan tidak mampu mengelola aspek-aspek utama dari kehidupan mereka karena mereka keasyikan dengan online. Mereka mulai kehilangan tenggat waktu yang penting di tempat kerja, menghabiskan lebih sedikit waktu dengan keluarga mereka, dan perlahan-lahan menarik diri dari rutinitas normal mereka. Mereka mengabaikan hubungan sosial dengan teman-teman mereka, rekan kerja, dan dengan komunitas mereka, dan akhirnya, hidup mereka menjadi tidak terkendali karena internet. Mereka mengabaikan hubungan sosial dengan teman-teman mereka, rekan kerja, dan dengan komunitas mereka, dan akhirnya, hidup mereka menjadi tidak terkendali karena internet.

Pengguna internet yang mempunyai self control yang tinggi akan mampu memandu, mengarahkan dan mengatur perilaku online. Setiap individu yang mempunyai kontrol diri yang tinggi dapat mampu mengatur penggunaan internet sehingga tidak tenggelam dalam internet, mampu menggunakan internet sesuai dengan kebutuhan, mampu memadukan aktivitas online dengan aktivitas-aktivitas lain dalam kehidupannya (Herlina Siwi, 2004).

Subuah penelitian yang dilakukan pada lembaga swadaya masyarakat pada tahun 2007 dengan kordinator Peri Umar Farouk (Dyah, 2009) yang membentuk sebuah gerakan bernama Jangan Bugil Depan Kamera (JBDK) diketahui terdapat 100.000 situs materi pornografi anak yang terdapat di internet. Penelitian ini juga mengungkap hampir 89% internet (obrolan elektronik) anak dan remaja berkonotasi seksual, rata-rata pada umur 11 tahun mulai mengakses pornografi yang hampir 90% dilakukan pada saat mengerjakan tugas sekolah atau saat belajar bersama. Menurut Meutia (Dyah, 2009) selain data tersebut dinyatakan juga oleh penelitian JBDK bahwa 90% dari 500 buah video porno atau lebih telah beredar di kalangan remaja yang menunjukkan para aktor dan aktris film porno itu 100% merupakan anak-anak dan remaja Indonesia pengguna internet untuk membicarakan pornografi.

Kecanduan internet selain mengarah pada pornografi juga mengarah kepada hiburan seperti *game online* yang saat ini marak dikunjungi oleh kalangan anak-anak dan remaja sehingga realitas buatan yang saat ini menggeser peran realitas secara alami terbentuk. Mengingat masa remaja adalah masa pencarian jati diri dan rasa keingintahuan terhadap hal-hal baru sehingga kecanduan terhadap internet inilah yang membuat anak-anak dan remaja kurang mendapatkan kebutuhan emosional dan psikologis.

Dalam hal ini, pengunjung rental *game online* yang didominasi oleh remaja SMP dan SMA yang bukan hanya terlihat pada jam pulang sekolah tetapi pada jam sekolah dengan mengenakan seragam. Alhasil, bukan hanya waktu yang tersita untuk kebutuhan internet

bahkan uang jajan (materi). Sehingga hal ini yang mendorong anak-anak dan remaja untuk berperilaku nakal seperti, bolos sekolah, tidak mengerjakan tugas sekolah, berbohong, mencuri, tauran dan lain-lain.

Mereka lebih suka *searching* tugas sekolah atau kuliah di internet daripada keperpustakaan untuk membaca buku rujukan. Selain itu tak sedikit dari mereka hanya mengandalkan *copas (copy & paste)* untuk pembuatan makalah dari laman ataupun blog yang kian hari semakin menjamur jumlahnya dengan berbagai muatan informasi beragam. Tentu fenomena ini bukanlah hal yang sederhana jika terus berlanjut tanpa adanya perbaikan dari pihak terkait.

Namun jejaring internet juga mengakibatkan dampak-dampak negatif bagi penggunaannya sehingga seseorang terlalu asyik dengan jejaring sosial/internet di dunia maya dan hingga melupakan dunia nyatanya, Mereka merasa lebih leluasa dan nyaman menyampaikan pendapat dan juga perasaan mereka di dalam jejaring internet. Sehingga mereka justru kelihatan murung setiap hari.

Orang yang sudah kecanduan jejaring internet menjadi cenderung pendiam di dunia nyata. Orang-orang yang berada di sekitarnya juga akan merasa tidak nyaman, karena sikap orang yang kecanduan jejaring internet. Efek lainnya seseorang hingga lupa waktu karena dia terlalu terlena dengan aktifitasnya di jejaring internet, yang sangat mengkhawatirkan bahwa pada era kemajuan teknologi dan globalisasi seperti saat ini, telepon seluler/handphone yang dulunya hanya dapat berfungsi sebagai alat penerima dan pemanggil jarak jauh kini dapat digunakan untuk mengakses internet dan situs jejaring sosial.

Bowman, (2008) menyatakan bahwa kecanduan atau adiksi dapat dibagi menjadi kecanduan terhadap suatu substansi (*substance addiction*) dan kecanduan terhadap proses (*process addiction*). Contoh *substance addiction* adalah kecanduan terhadap rokok, alkohol, dan obat-obatan. Sedangkan *process addiction* merupakan kecanduan terhadap kecanduan

terhadap sebuah aktivitas, seperti berjudi, belanja, makan dan melakukan hubungan seksual serta penggunaan internet.

Ada juga 10 ciri seseorang kecanduan internet menurut analisa Retrevo Gadgetology adalah sebagai berikut :

1. Berbicara atau mengirim pesan hanya 140 karakter atau kurang dari itu. Ini mencerminkan bahwa pola pikir sudah sangat meresap dengan *Twitter* yang hanya memperbolehkan mengirim 140 karakter di setiap pesan yang dikirim.
2. Seringkali bercanda untuk mencolek alias 'poke' teman atau rekan kerja meski sekadar hanya untuk pergi ke toilet.
3. *Update status di Facebook dan Twitter?*
4. Senantiasa memposting link tentang keberhasilan memainkan *game* di *Facebook*. Misalnya: "Sukses naik ke level 932 *Mafia Wars*". Sementara di *Twitter* dalam 24 jam langsung mem-*follow* ribuan *account* sekaligus.
5. Menilai bahwa diri berhasil dan berharga dengan mengukur dari seberapa sering Anda me-*retweed*.
6. Ketika koneksi internet terhambat, biasa tidak sabar dan terus menerus me-*refresh* halaman jejaring sosial yang ingin dibuka.
7. Mengganggap jika sudah menambah satu orang *follower* sangat begitu berarti, seperti mencetak skor dalam sebuah pertandingan olahraga.
8. Mengecek atau meng-*update status di Facebook dan Twitter* sebelum tidur.
9. Selalu *wara-wiri* di jejaring internet sedikitnya satu kali sehari.
10. ketika ingin bersantap alias makan pun tak bisa menahan diri untuk tetap aktif ke situs jejaring internet (inet.detik.com, 2010).

Pengaruh negatif lainnya dari jejaring internet adalah bagi siswa/pelajar motivasi dan Prestasi belajar siswa cenderung menurun akibat terlalu sering membuka situs jejaring sosial

di internet. Hal ini terjadi karena, motivasi belajar siswa berkurang disebabkan para siswa lebih mementingkan jejaring sosial/internet daripada prestasi belajarnya sendiri. Pengaruh ini dibuktikan dengan penelitian yang dilakukan oleh Aryn Karpinski peneliti dari Ohio State University, menunjukkan bahwa : “Para siswa pengguna aktif jejaring internet seperti *facebook* ternyata mempunyai nilai yang rendah daripada para siswa yang tidak menggunakan situs jejaring internet *facebook*. Rata-rata para siswa pengguna FB kehilangan waktu antara 1 - 5 jam sampai 11 - 15 jam waktu belajarnya perminggu untuk bermain FB.” (ridhotha.wordpress.com, 2013)

Dalam hal ini, John Locke (1632-1704) menyatakan dalam aliran empirisme bahwa secara umum setiap individu dipengaruhi oleh lingkungan atau lebih dikenal dengan teori Tabula Rasa. Sehingga, dapat dikatakan bahwa proses menuju kecanduan adalah bentuk manfaat pengalaman, lingkungan dan pendidikan. Dalam pendekatan hukum Jost (Reber, 1988) bahwa Jost's Law menyatakan jika suatu materi sering dipraktikkan maka akan lebih mudah dalam mengulang/memanggil memori yang lama, dengan asumsi alokasi waktu 3 jam per 5 hari lebih efektif dibandingkan alokasi waktu 5 jam per 3 hari dalam proses belajar. Jadi, proses belajar yang digunakan remaja dewasa ini baik pekerjaan rumah (PR) atau tugas-tugas lainnya sangat memudahkan remaja dalam menyelesaikannya melalui media internet. Akan tetapi, perilaku yang terus-menerus tanpa adanya batasan dan pengawasan dari orang tua, guru dan lingkungan akan mendorong remaja pada kecanduan internet dalam konteks nonphysical addiction.

Menurut Hovart (1989), kecanduan tidak hanya terhadap zat saja tapi juga aktivitas tertentu yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan dampak negatif. Griffiths (Essau, 2008) menyatakan bahwa kecanduan merupakan aspek perilaku yang kompulsif, adanya ketergantungan, dan kurangnya kontrol. Cooper (2000) berpendapat bahwa kecanduan merupakan perilaku ketergantungan pada suatu hal yang disenangi. Individu biasanya secara

otomatis akan melakukan apa yang disenangi pada kesempatan yang ada. Orang dikatakan kecanduan apabila dalam satu hari melakukan kegiatan yang sama sebanyak lima kali atau lebih. Kecanduan merupakan kondisi terikat pada kebiasaan yang sangat kuat dan tidak mampu lepas dari keadaan itu, individu kurang mampu mengontrol dirinya sendiri untuk melakukan kegiatan tertentu yang disenangi. Seseorang yang kecanduan merasa terhukum apabila tak memenuhi hasrat kebiasaannya.

Internet merupakan jaringan global antar komputer untuk berkomunikasi dari suatu wilayah ke wilayah lain di belahan dunia. Dalam internet terdapat berbagai macam informasi, baik yang memberikan manfaat maupun berdampak negatif. Semua informasi itu dapat diakses lewat internet. Penggunaan internet berkembang dengan pesat. Kini masyarakat dapat dengan mudah mengakses internet di warnet atau melalui laptop dengan modem ataupun *wireless-connected*, bahkan lewat HP.

Dalam sebuah situs internet, yaitu www.MyPersonalLibraryOnline.com internet (*inter-network*) didefinisikan sebagai jaringan komputer yang menghubungkan situs akademik, pemerintahan, komersil, organisasi maupun perorangan. Sehingga internet mencakup juga jaringan yang biasa disebut dengan LAN (*local area network*) dan WAN (*wide area network*). Sementara The US Supreme Court (Wahid, 2005) mendefinisikan internet sebagai *international network of interconnected computers*, yang artinya jaringan internasional dari komputer-komputer yang saling berhubungan..

Salah satu kelemahan internet yang paling nyata dan merusak adalah item-item asusila yang tak bermoral dengan mudah diakses di jaringan internet. Jaringan pertemanan pun dipergunakan untuk memesan sekaligus menjual ganja (Setiawan, 2009). Tidak sedikit siswa menghabiskan harinya di warung internet (warnet) sekedar untuk chatting atau main game online. Para siswa menjadi lupa waktu, bahkan sampai memakai uang bayaran sekolah

untuk membayar sewa games online, hal ini menunjukkan gejala perilaku kenakalan pada remaja.

Dari uraian diatas menunjukkan bahwa jaringan internet menjadi sarana yang penting dalam memudahkan remaja dalam menerima informasi yang menjadi tren saat ini. Akan tetapi, penerimaan informasi yang langsung dari internet tanpa adanya pengawasan dan penjelasan yang baik akan menimbulkan permasalahan seperti kekerasan, kriminal dan perubahan tingkah laku remaja yang menyimpang berupa kenakalan remaja.

B. Identifikasi Masalah

Masa remaja adalah masa dimana individu mulai melepaskan diri dari ketergantungan orang tua dan lebih banyak menghabiskan waktu dengan teman sebaya (Hurlock, 1990). Tanpa disadari, banyak remaja yang menghabiskan waktu minimal 3 jam sehari dalam pemakaian jaringan internet secara terus menerus yang seharusnya belajar bersosialisasi dengan lingkungan di kehidupan nyata justru lebih banyak menghabiskan waktu bersama teman di dunia maya. Hal ini menggambarkan bahwa remaja telah kecanduan menggunakan internet di SMPN.1 Bandar.

C. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini “Faktor kecanduan internet di SMP NEGERI 1 Bandar”.

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui gambaran faktor kecanduan Internet di SMP NEGERI 1 Bandar.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini antara lain :

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritisnya diharapkan dapat menjadi sumbangan bagi ilmu psikologi, khususnya psikologi pendidikan serta dalam berbagai aspek kehidupan yang menggunakan psikologi sebagai bahan acuan khususnya mengenai kenakalan remaja.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi masukan atau informasi kepada orang tua tentang dampak negatif dari kecanduan menggunakan internet pada siswa atau remaja sehingga para orang tua dapat membimbing dalam menyelesaikan tugas sekolah yang menyangkut internet dan dapat mengikuti perkembangan internet.



BAB II

LANDASAN TEORITIS

A. Sekolah Menengah Pertama (SMP)

1. Pengertian Sekolah Menengah Pertama (SMP)

Sekolah menengah pertama (disingkat SMP, Bahasa Inggris: *junior high school* atau *middle school*) adalah jenjang pendidikan dasar pada pendidikan formal di Indonesia setelah lulus sekolah dasar (atau sederajat). Sekolah menengah pertama ditempuh dalam waktu 3 tahun, mulai dari kelas 7 sampai kelas 9. Pada tahun ajaran 1994/1995 hingga 2003/2004, sekolah ini pernah disebut sekolah lanjutan tingkat pertama (SLTP). Murid kelas 9 diwajibkan mengikuti Ujian Nasional (dahulu Ebtanas) yang memengaruhi kelulusan siswa. Lulusan sekolah menengah pertama dapat melanjutkan pendidikan ke sekolah menengah atas atau sekolah menengah kejuruan (atau sederajat).

Pelajar sekolah menengah pertama umumnya berusia 13-15 tahun. Di Indonesia, setiap warga negara berusia 7-15 tahun wajib mengikuti pendidikan dasar, yakni sekolah dasar (atau sederajat) 6 tahun dan sekolah menengah pertama (atau sederajat) 3 tahun. Sekolah menengah pertama diselenggarakan oleh pemerintah maupun swasta. Sejak diberlakukannya otonomi daerah pada tahun 2001, pengelolaan sekolah menengah pertama negeri di Indonesia yang sebelumnya berada di bawah Departemen Pendidikan Nasional, kini menjadi tanggung jawab pemerintah daerah kabupaten/kota. Sedangkan Departemen Pendidikan Nasional hanya berperan sebagai regulator dalam bidang standar nasional pendidikan. Secara struktural, sekolah menengah pertama negeri merupakan unit pelaksana teknis dinas pendidikan kabupaten/kota.

Sekolah Menengah Pertama yang disingkat dengan SMP merupakan jenjang pendidikan dasar pada pendidikan formal di Indonesia setelah lulus sekolah dasar (atau

sederajat). Sekolah menengah pertama ditempuh dalam waktu 3 tahun, mulai dari kelas 7 sampai kelas 9. Saat ini Sekolah Menengah Pertama menjadi program Wajar 9 Tahun (SD, SMP). Lulusan sekolah menengah pertama dapat melanjutkan pendidikan ke sekolah menengah atas atau sekolah menengah kejuruan (atau sederajat). Pelajar sekolah menengah pertama umumnya berusia 13-15 tahun. Di Indonesia, setiap warga negara berusia 7-15 tahun tahun wajib mengikuti pendidikan dasar, yakni sekolah dasar (atau sederajat) 6 tahun dan sekolah menengah pertama (atau sederajat) 3 tahun.

Sekolah menengah pertama diselenggarakan oleh pemerintah maupun swasta. Sejak diberlakukannya otonomi daerah pada tahun 2001, pengelolaan sekolah menengah pertama negeri di Indonesia yang sebelumnya berada di bawah Kementerian Pendidikan Nasional, kini menjadi tanggung jawab pemerintah daerah kabupaten/kota. Sedangkan Kementerian Pendidikan Nasional hanya berperan sebagai regulator dalam bidang standar nasional pendidikan. Secara struktural, sekolah menengah pertama negeri merupakan unit pelaksana teknis dinas pendidikan kabupaten/kota (<http://id.wikipedia.org/wiki/SMP>).

2. Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Bandar (SMPN)

Sekolah ini mempunyai 18 ruangan belajar dan fasilitas lainnya seperti; Lab Bahasa, lab IPA, Lab computer dan Perpustakaan yang mengisi komplek yang luasnya mencapai 1,5 hektar. Sehingga komplit sudah sekolah tersebut menjadi sekolah SMPN terbesar yang mempunyai siswa 548 orang siswa terbanyak di Kabupaten Bener Meriah. Tak heran jika Dinas Pendidikan Pemuda Dan Olah Raga (DISDIKPORA) setempat menjadikan SMP tersebut sebagai SMP percontohan.

Sekolah berbasis lingkungan, indah, cantik dan bersih. Akan membuat siswa merasa betah berada dalam lingkungan sekolah sehingga memotifasi siswa untuk terus giat belajar tanpa ada pikiran untuk bolos. Penerapan tersebut juga didukung oleh Darwin MH,SE selaku

kepala DISDIKPORA Kabupaten Bener Meriah, dan komite sekolah. Hal ini di ungkapkan oleh Samsuratsyah,S,Pd kepala sekolah SMPN 1 Bandar .

Selain itu SMPN 1 Bandar juga mempunyai program unggulan ekstrakurikuler yang sudah mendapat berbagai penghargaan di antaranya; Silat, Olempiade, Cerdas Cermat, Olah Raga Voly yang sudah mewakili Bener Meriah O2SN di tingkat provinsi, Seni, Didong, Tari, dan kepramukaan.serta les Bahasa Inggris dan bahasa Indonesia. sehingga sekolah itu di luar jam pelajaran tetap aktif bagi siswa yang mengikuti program-program tersebut. Program lainnya sekolah tersebut juga mengadakan latihan berpidato secara bergiliran setiap pagi, hari Selasa,Rabu,Kamis dan Sabtu bagi siswa juga diberikan Tip yang berkisar 10 ribu untuk memotipasi siswa lainnya.

B. Internet

1. Sejarah Internet di Indonesia

Dalam sejarah, media dan teknologi memiliki pengaruh terhadap pendidikan. Contohnya ; komputer dan internet telah mempengaruhi proses pembelajaran sampai saat ini. Aturan-aturan dari pendidik dan pebelajar telah berubah karena dipengaruhi media dan teknologi yang digunakan di dalam kelas. Perubahan ini sangat esensial, karena sebagai penuntun dalam proses pembelajaran, pendidik (guru) berhak menguji media dan teknologi dalam konteks belajar dan itu berdampak pada hasil belajar siswa.

Internet di Indonesia baru masuk pada tahun 1990-an, saat itu jaringan internet di Indonesia lebih di kenal sebagai paguyuban network, dimana semangat kerjasama, kekeluargaan & gotong royong sangat hangat dan terasa di antara para pelakunya.

Di tahun 1986-1987 awal perkembangan jaringan internet di kenal sebagai jaringan paket radio di Indonesia. Jaringan paket radio ini di gunakan secara individual oleh masyarakat tertentu terutama di golongan kelas atas. Di tahun yang sama pula muncul

jaringan paket radio bernama ITB yang di kembangkan dengan memperoleh koneksi dari Telkom Net. Pada akhirnya masuklah jaringan internet dalam jaringan pendidikan di Indonesia. Pada tahun 2006, ada lebih dari 4000 sekolah di Indonesia yang tersambung ke internet. Dan hingga kini internet terus berkembang pesat secepat jaringan internet itu sendiri.

Juga kecanggihan teknologi smartphones, gadget dan akses internet dari rumahpun sekarang bisa didapat dengan mudah dan dengan biaya yang relatif murah. Internet seolah-olah seperti sebuah pintu, yang ketika kita melewatinya, akan terbentang berbagai macam hal dari seluruh belahan dunia. Bukan sebatas keterbatasan mata memandang, internet menawarkan kepada kita untuk bisa berkeliling dunia tanpa harus beranjak dari tempat duduk di depan layar monitor. Seolah dunia internet tanpa batas ruang dan jarak.

Lewat internet kita bisa banyak sekali mendapatkan informasi terbaru tentang berbagai hal. Bertemu lewat internet dengan orang-orang dari berbagai belahan dunia, saling berbagi, saling berbincang, bertukar ide, bertukar pengetahuan dan tentu akan banyak lagi manfaat internet yang bisa kita dapat.

Dalam praktiknya di Indonesia internet belum mampu dimanfaatkan oleh semua lapisan masyarakat. Penyebabnya yaitu kurangnya pengetahuan dan pendidikan tentang pemanfaatan teknologi informasi baru secara maksimal di lapisan masyarakat bawah. Selain itu kondisi geografis wilayah Indonesia yang banyak pulau menyebabkan tidak semua daerah terutama daerah pedalaman dapat mengakses internet.

2. Pengertian Internet

Internet merupakan kepanjangan dari Interconnected Networking. Istilah INTERNET berasal dari bahasa Latin inter, yang berarti “antara”. Internet adalah sebuah dunia maya jaringan komputer (interkoneksi) yang terbentuk dari miliaran komputer di dunia. Internet merupakan hubungan antar berbagai jenis komputer dan jaringan di dunia yang berbeda sistem operasi maupun aplikasinya di mana hubungan tersebut memanfaatkan kemajuan

media komunikasi (telepon dan satelit) yang menggunakan protokol standar dalam berkomunikasi.

Internet memungkinkan kita untuk menghilangkan hambatan jarak dan waktu dalam mendapatkan informasi. Internet merupakan sebuah jaringan komunikasi dan informasi global.

Internet adalah jaringan global antar komputer untuk berkomunikasi dari satu lokasi ke lokasi lainnya di belahan dunia (seperti sekolah, universitas, institusi riset, museum, bank, perusahaan bisnis, perorangan, stasiun TV ataupun radio). Internet berfungsi sebagai aspek komunikasi, penyedia informasi, dan fasilitas untuk promosi. Internet dapat menghubungkan kita dengan berbagai pihak di berbagai lokasi di seluruh dunia. Internet dewasa ini terasa semakin berperan penting dan sangat luas cakupannya.

C. Kecanduan

1. Pengertian Kecanduan

Secara historis, kecanduan telah didefinisikan semata-mata untuk suatu hal yang berkenaan dengan zat adiktif (misalnya alkohol, tembakau, obat-obatan) yang masuk melewati darah dan menuju ke otak, dan dapat merubah komposisi kimia ke otak. Istilah kecanduan sendiri berkembang seiring dengan perkembangan kehidupan masyarakat, sehingga istilah kecanduan tidak selamanya melekat pada obat-obatnya tetapi dapat juga melekat pada kegiatan atau suatu hal tertentu yang dapat membuat seseorang ketergantungan secara fisik atau psikologis. Kata kecanduan (adiksi) biasanya digunakan dalam konteks klinis dan diperhalus dengan perilaku berlebihan (*excessive*). Konsep kecanduan dapat diterapkan pada perilaku secara luas, termasuk kecanduan teknologi komunikasi informasi (ICT) (Yuwanto, 2010)

Menurut Hovart (1989), kecanduan tidak hanya terhadap zat saja tapi juga aktivitas tertentu yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan dampak negatif. Griffiths (Essau,

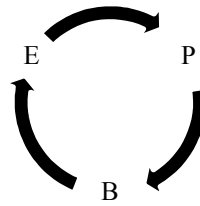
2008) menyatakan bahwa kecanduan merupakan aspek perilaku yang kompulsif, adanya ketergantungan, dan kurangnya kontrol. Cooper (2000) berpendapat bahwa kecanduan merupakan perilaku ketergantungan pada suatu hal yang disenangi. Individu biasanya secara otomatis akan melakukan apa yang disenangi pada kesempatan yang ada. Orang dikatakan kecanduan apabila dalam satu hari melakukan kegiatan yang sama sebanyak lima kali atau lebih.

Kecanduan juga merupakan hasil observasi penggunaan substansi dan penyalahgunaan yang dilakukan oleh *role model* seperti orang tua (Fisher&Smith, 2008) dan perilaku kecanduan dapat ditimbulkan oleh adanya penggunaan substansi dengan teman sebaya dan orang lain (Boden, 2008). Menurut teori belajar sosial, manusia dibentuk oleh norma-norma kultural dan meniru perilaku orang tua dan teman sebaya (*Peers*). Dalam hal ini, Bandura memberikan tiga konsep dalam pembelajaran sosial dan perubahan perilaku (Miller, 1993) yaitu :

1. Belajar melalui pengamatan
2. Identifikasi terhadap *reinforcement*, *reward* dan *punishment*
3. *Reciprocal Determinism* tentang perubahan perilaku

Reciprocal Determinism adalah model perilaku yang ditentukan pada tiga sumber yaitu, Person (P) yaitu individu atau kognitif/persepsi, Behavior (B) yaitu perilaku dan Environment (E) yaitu lingkungan yang masing-masing saling berkaitan serta saling berpengaruh (*interlocking*) antara seseorang yang membentuk lingkungan dan memberikan timbal balik terhadap dirinya dengan perilaku seperti gambar dibawah ini :

3.1. Reciprocal Determinism



Dari tiga sumber diatas, menggambarkan bahwa kecanduan bisa merupakan ketergantungan yang semakin besar terhadap penggunaan substansi atau internet untuk menghindari efek *withdrawal* (penarikan diri). Sebagai contoh, ketidakpercayaan yang berulang, moodiness atau agresi dapat menyebabkan perpecahan sebuah hubungan sosial dengan perilaku penyalahgunaan obat-obatan atau pecandu internet dan perilaku menyimpang lainnya mengakibatkan seseorang kehilangan dukungan sosial.

Cromie (kem, 2005) menyebutkan bahwa ancaman paling umum saat seseorang kecanduan adalah ketidakmampuan dalam mengatur emosi seperti perasaan sedih, kesepian, marah, malu, dan memiliki *self-esteem* yang rendah. Semua ini terjadi karena kecanduan terhadap internet berisifat psikis atau mengalami Internet Addiction Disorder (IAD).

Kecanduan merupakan kondisi terikat pada kebiasaan yang sangat kuat dan tidak mampu lepas dari keadaan itu, individu kurang mampu mengontrol dirinya sendiri untuk melakukan kegiatan tertentu yang disenangi. Seseorang yang kecanduan merasa terhukum apabila tak memenuhi hasrat kebiasaannya.

Sedangkan menurut Arthur T. Hovart (1989) kecanduan adalah suatu aktivitas atau substansi yang dilakukan berulang-ulang dan dapat menimbulkan dampak negatif “ An activity or substance refeededly crave to experience and for which we are willing if necessary to pay a price (or negative consequences)”. Hovart juga menjelaskan bahwa contoh kecanduan bermacam-macam seperti, judi, overspending, shoplifting, aktivits seksual dan ketergantungan vedio games (Keppers, 1990).

Berdasarkan uraian di atas maka kecanduan dapat di artikan sebagai suatu kondisi dimana individu merasakan ketergantungan terhadap suatu hal yang disenangi pada berbagai kesempatan yang ada secara terus-menerus dan menimbulkan dampak negatif dengan kurangnya kontrol terhadap perilaku sehingga merasa terhukum apabila tidak memenuhi hasrat dan kebiasaannya.

2. Faktor Kecanduan Internet

Kecanduan merupakan kondisi terikat pada kebiasaan yang sangat kuat dan tidak mampu lepas dari keadaan itu, individu kurang mampu mengontrol dirinya sendiri untuk melakukan kegiatan tertentu yang disenangi. Griffiths (Essau, 2008) menyatakan bahwa kecanduan merupakan aspek perilaku yang kompulsif, adanya ketergantungan, dan kurangnya kontrol. Cooper (2000) berpendapat bahwa kecanduan merupakan perilaku ketergantungan pada suatu hal yang disenangi. Individu biasanya secara otomatis akan melakukan apa yang disenangi pada kesempatan yang ada. Orang dikatakan kecanduan apabila dalam satu hari melakukan kegiatan yang sama sebanyak lima kali atau lebih.

Menurut Yanuar (Dyah, 2009) menyatakan bahwa secara umum ada dua faktor yang mempengaruhi kecanduan internet yaitu, pertama faktor internal seperti kepribadian, kontrol diri, minat, motif, pengetahuan, dan usia. Kedua, faktor eksternal seperti lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, lingkungan sosial dan budaya.

Menurut Ivan Goldberg (1996) menyebutkan bahwa penggunaan internet yang mala adaptif yang mengarah pada perusakan atau *distress* yang signifikan secara klinis dan terwujud melalui tiga atau lebih dari hal-hal berikut ini, yang terjadi dalam tempo 12 bulan yang sama :

A. Toleransi, didefinisikan oleh salah satu dari berikut :

a) Demi mencapai kepuasan, jumlah waktu penggunaan internet meningkat secara mencolok.

b) Kepuasan yang diperoleh dalam menggunakan internet secara terus-menerus dalam

jumlah waktu yang sama akan menurun secara mencolok.

B. Penarikan diri (*withdrawal*) terwujud melalui salah satu dari berikut :

1) Sindrom penarikan diri (*withdrawal syndrome*) yang khas :

a) Penghentian atau pengurangan internet terasa berat dan lama

b) Dua atau lebih dari hal-hal berikut (berkembang dalam beberapa hari hingga satu bulan setelah kriteria diatas), yaitu : agitasi psikomotor, kecemasan, pemikiran yang obsesif mengenai apa yang tengah terjadi di internet, khayalan atau mimpi tentang internet dan gerakan jari seperti mengetik baik sadar maupun tak sadar.

2) Penggunaan atas jasa online yang mirip dilakukan untuk menghilangkan atau menghindari simtom-simtom penarikan diri.

C. Internet sering atau lebih sering digunakan lebih lama dari yang direncanakan

D. Usaha yang gagal dalam mengendalikan penggunaan internet

E. Menghabiskan banyak waktu dalam kegiatan yang berhubungan dengan penggunaan internet

F. Kegiatan-kegiatan yang penting seperti bidang sosial, pekerjaan atau rekreasional dihentikan atau dikurangi karena penggunaan internet

G. Penggunaan internet tetap dilakukan walaupun mengetahui adanya masalah-masalah fisik, sosial, pekerjaan atau psikologis yang kerap timbul dan kemungkinan besar disebabkan penggunaan internet.

Hal yang paling riskan dari kemudahan pencarian informasi dari Internet adalah kemudahan akses konten dewasa seperti video porno oleh anak-anak remaja. Tentulah hal ini akan secara langsung berdampak pada perusakan moral dan kepribadian generasi muda. Karena usia remaja merupakan usia perkembangan jati diri dan identifikasi dari lingkungan sekitarnya.

Menurut Elia (2009) bahwa ada tiga faktor yang menyebabkan individu kecanduan internet yaitu, terjerat *games*, akses situs porno dan situs jejaring sosial. Sementara hasil penelitian Kandell (1998) menyatakan faktor kecanduan internet adalah karakteristik psikologis dan perkembangan individu, ketersediaan fasilitas untuk mengakses internet dan ekspektasi terhadap komputer dan penggunaan komputer.

Menurut Chen dan Chang (2009), menyebutkan ada empat aspek kecanduan internet (*game online*) yaitu :

1. *Compulsion* (kompulsif) yaitu suatu dorongan atau tekanan kuat yang berasal dari dalam diri sendiri untuk melakukan suatu hal yang terus menerus.
2. *Withdrawal* (penarikan diri) yaitu untuk menarik diri atau menjauhkan diri dari suatu hal.
3. *Tolerance* (toleransi) yaitu tampilan sikap untuk menerima keadaan diri kita ketika melakukan suatu hal.
4. *Interpersonal and health related problems* (masalah hubungan interpersonal dan kesehatan) yaitu persoalan-persoalan yang berkaitan dengan interaksi kita dengan orang lain dan juga masalah kesehatan.

Beard dan Wolf (2001) menyatakan ada delapan kriterium diagnostik kecanduan internet dan lima kriterium adalah dasar diagnostik kecanduan internet sedangkan salah satu dari tiga kriterium harus ada, yaitu :

1. Preokupasi terhadap internet (pikiran dikuasai oleh aktivitas internet yang dilakukan sebelumnya dan mengantisipasi sesi penggunaan internet berikutnya).
2. Kebutuhan untuk menggunakan internet dengan alokasi waktu yang terus bertambah demi mengejar kepuasan.
3. Telah mencoba dan gagal dalam mengendalikan, mengurangi, atau berhenti menggunakan internet.

4. Tidak tenang, Moody, depresi atau mudah teriritasi ketika harus menghentikan aktivitas menggunakan internet.
5. Aktivitas *online* melebihi waktu yang direncanakan.

Salah satu dari kriterium tambahan yang harus dapat dideteksi adalah :

1. Mengalami masalah atau mempunyai resiko kehilangan hubungan pribadi, kesempatan pendidikan dan kehilangan pekerjaan.
2. Berbohong kepada anggota keluarganya, terapis dan pihak lain dalam rangka menutupi aktivitas menggunakan internet.
3. Menggunakan internet sebagai jalan untuk mengatasi masalah atau menghilangkan perasaan seperti ; keadaan tidak berdaya, rasa bersalah, kegelisahan atau depresi.

Dampak lain terutama bidang pendidikan yaitu menurunnya minat mahasiswa ataupun pelajar untuk membaca buku. Mereka lebih suka *searching* tugas sekolah atau kuliah di internet daripada keperpustakaan untuk membaca buku rujukan. Selain itu tak sedikit dari mereka hanya mengandalkan *copas (copy & paste)* untuk pembuatan makalah dari laman ataupun blog yang kian hari semakin menjamur jumlahnya dengan berbagai muatan informasi beragam. Tentu fenomena ini bukanlah hal yang sederhana jika terus berlanjut tanpa adanya perbaikan dari pihak terkait.

Dalam dunia internet juga di kenal sebuah aktifitas yaitu adanya *game online* internet. *Game online* merupakan permainan yang dimininati hampir semua kalangan dari anak, remaja, hingga dewasa. Pada umumnya game online yang dimainkan dalam waktu antara 4-5 jam dalam sehari bahkan ada yang lebih.

Permainan ini pada dasarnya hanya di gunakan untuk pelepas kepenatan dan hiburan karena padatnya intensitas waktu belajar ataupun bekerja. Akan tetapi pada akhirnya *game online* menimbulkan kecanduan khusus untuk terus menerus bermain. Permainan ini

mempunyai dampak yang sangat serius terutama bagi anak-anak yang sedang dalam fase pengembangan kemampuan dasar.

Anak-anak yang menghabiskan sebagian besar waktunya untuk bermain *game online* akan cenderung bersifat agresif dan kasar. Hal ini di sebabkan permainan *game online* sebagian besar merupakan petualangan seperti perang dengan menggunakan senjata tajam seperti pistol. Selain itu juga akan menciptakan sikap malas untuk belajar, pasif dan yang paling berbahaya dapat menimbulkan gangguan psikis.

Seiring dengan perkembangan waktu dan modernisasi, internet menjadi sebuah kebutuhan dan aktifitas tetap manusia sebagai anggota masyarakat. Selain menjadi tuntutan profesi, pengembangan ilmu pengetahuan, berita, dan hiburan, berinternet juga menjadi cara alternatif seseorang untuk bergaul sebagai makhluk sosial. Walaupun demikian, usaha dalam penggunaan internet yang kurang tepat atau kurang efisien akan menimbulkan perilaku melanggar norma dan aturan yang ada di dalam lingkungan masyarakat seperti kecanduan internet.

3. Intensitas Penggunaan Internet

Intensitas penggunaan internet seseorang menurut Horrigan (2002), terdapat dua hal mendasar yang diobservasi, yakni frekuensi internet yang sering digunakan dan lama menggunakan tiap kali mengakses internet yang dilakukan oleh pengguna internet. *The Graphic, Visualization & Usability Center, the Georgia Institute of Technology* (2008), menggolongkan pengguna internet menjadi tiga kategori dengan berdasarkan intensitas internet yang digunakan *Heavy users* :

1. Pengguna internet menghabiskan waktu lebih dari 40 jam kerja per bulan. Jenis pengguna internet ini adalah salah satu ciri-ciri pengguna internet yang *addicted* :
2. *Medium users* : pengguna internet yang menghabiskan waktu antara 10 sampai 40 jam

per bulan.;

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

17/10/19

3. *Light users* : pengguna internet yang menghabiskan waktu kurang dari 10 jam per bulan.

4. Jenis Kecanduan

Menurut Lance Dodes dalam bukunya yang berjudul “*The heart of Addiction*” (dalam Yee, 2006) ada dua jenis kecanduan, yaitu :

- a) *Physical addiction*, Yaitu jenis kecanduan yang berhubungan dengan alkohol atau kokain dan zat adiktif.
- b) *Nonphysical addiction*, Yaitu jenis kecanduan yang tidak melibatkan alcohol/kokain dan zat adiktif.

Dengan demikian, perilaku kecanduan terhadap internet yang sangat tingkat pertumbuhan dan perkembangannya merupakan kecanduan *Nonphysical addiction* (kecanduan yang tidak berhubungan dengan alkohol dan kokain atau zat adiktif lainnya).

D. Remaja

1. Pengertian Remaja

Istilah *adolescence* atau remaja berasal dari kata latin *adolescere* (kata bendanya, *adolescentia* yang berarti remaja) yang berarti “tumbuh” Atau “tumbuh menjadi dewasa”. Bangsa primitif, demikian pula orang-orang zaman purbakala memandang masa puber dan masa remaja tidak berbeda dengan periode-perode lain dalam rentang kehidupan; anak dianggap telah dewasa apabila sudah mampu mengadakan reproduksi (Hurlock, 1994).

Masa remaja sangat berbeda dari masa sebelumnya, yaitu masa kanak. Pada masa ini terjadi perubahan dalam aspek fisiologis, emosi, kognisi dan sosial, karena remaja tidak bisa dianggap sebagai anak-anak lagi. Remaja diharapkan dapat berintegrasi dengan masyarakat di lingkungan remaja tersebut berada. Piaget (Hurlock,1994) menyatakan bahwa secara

psikologis, masa remaja adalah usia waktu individu berintegrasi dengan masyarakat dewasa, usia dimana remaja tersebut tidak lagi merasa di bawah tingkat orang-orang yang lebih tua melainkan berada dalam tingkatan yang sama, sekurang-kurangnya dalam masalah hak.

Integrasi dalam masyarakat mempunyai aspek efektif, salah satunya perubahan intelektual yang mencolok, yaitu transformasi intelektual yang khas dari cara berpikir remaja. Ini memungkinkannya untuk mencapai integrasi dalam hubungan sosial orang dewasa, yang kenyataannya merupakan ciri khas umum dari periode perkembangan tersebut.

Menurut Mönks,dkk (1994) masa remaja sebetulnya tidak mempunyai tempat yang jelas. Ia tidak termasuk golongan anak, tetapi ia tidak pula termasuk golongan orang dewasa atau golongan tua. Remaja ada diantara anak dan orang dewasa. Remaja masih belum mampu untuk menguasai fungsi fisik maupun psikisnya. Ditinjau dari segi tersebut mereka masih harus menemukan tempat dalam masyarakat.

Borring E.G. (Hurlock, 1990) mengatakan bahwa *masa remaja* merupakan suatu periode atau masa tumbuhnya seseorang dalam masa transisi dari anak-anak kemasa dewasa, yang meliputi semua perkembangan yang dialami sebagai persiapan memasuki masa dewasa.

Erikson (Hurlock, 1990) menyatakan bahwa masa remaja adalah masa kritis identitas atau masalah identitas – ego remaja. Identitas diri yang dicari remaja berupa usaha untuk menjelaskan siapa dirinya dan apa perannya dalam masyarakat, serta usaha mencari perasaan kesinambungan dan kesamaan baru para remaja harus memperjuangkan kembali dan seseorang akan siap menempatkan idola dan ideal seseorang sebagai pembimbing dalam mencapai identitas akhir.

Berdasarkan beberapa pengertian remaja yang telah dikemukakan para ahli, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa remaja adalah individu yang sedang berada pada masa peralihan dari masa anak-anak menuju masa dewasa dan ditandai dengan perkembangan yang sangat cepat dari aspek fisik, psikis dan sosial.

Berdasarkan pendapat para tokoh di atas, dapat disimpulkan bahwa masa remaja adalah masa yang mengalami banyak perubahan, meliputi perubahan fisik, biologis, kognisi

dan sosioemosi. Ini yang menandakan remaja berbeda dengan masa sebelumnya, yaitu masa kanak-kanak. Namun di satu sisi remaja tidak dapat dikatakan sebagai individu dewasa karena masih harus banyak belajar dalam masyarakat.

2. Batasan Usia Remaja

Menurut Jersild (1963), batasan usia remaja berada di antara 12 tahun sampai 20 tahun. Hurlock (1973) berpendapat bahwa masa remaja berawal antara usia 13 tahun dan berakhir pada usia 18 tahun, yaitu usia matang secara hukum. Lebih lanjut Hurlock membagi masa remaja, yaitu remaja awal untuk perempuan 13 sampai 17 tahun dan untuk anak laki-laki 14 sampai 17 tahun. Usia untuk remaja akhir adalah 17 sampai 18 tahun. Konopka (dalam Pikunas, 1976) menyatakan bahwa remaja sebagai sebuah segmen yang penting terhadap kelanjutan perkembangan manusia. Konopka membagi masa remaja menjadi remaja awal (usia 12 sampai dengan 15 tahun), remaja tengah (15 sampai 18 tahun) dan remaja akhir (berada pada usia 19 sampai 21 tahun).

Ahli lain, yaitu Thornburg (1982) membagi usia remaja menjadi, remaja awal berada pada usia 11 sampai 13 tahun, remaja tengah usia 14 sampai 16 tahun dan remaja akhir pada usia 17 sampai 19 tahun. Mönks, dkk (1994) berpendapat bahwa masa remaja secara global berlangsung antara usia 12 sampai 21 tahun, dengan pembagian 12 sampai 15 tahun untuk masa remaja awal, 15 sampai 18 tahun untuk remaja pertengahan dan usia 18 sampai 21 tahun untuk remaja akhir.

3. Ciri-Ciri Masa Remaja

Usia remaja adalah tahap yang banyak terjadi perubahan baik dalam aspek fisik maupun psikologis. Mereka diharapkan untuk dapat menyesuaikan diri terhadap perubahan yang dialami tersebut maupun efek dari perubahan yang dialami oleh mereka. Berkaitan dengan hal tersebut, Hurlock (1994) menyebutkan beberapa ciri yang ada di masa remaja:

- a. masa remaja sebagai periode yang penting

- b. masa remaja sebagai periode peralihan
- c. masa remaja sebagai perubahan
- d. masa remaja sebagai usia bermasalah
- e. masa remaja sebagai masa mencari identitas
- f. masa remaja sebagai yang menimbulkan ketakutan
- g. masa remaja sebagai masa yang tidak realistis
- h. masa remaja sebagai ambang masa dewasa

Dari penjelasan di atas masa remaja sebagai masa mencari identitas adalah aspek yang penting dimasa remaja,terutama remaja tengah. Ini disebabkan remaja tengah akan menghadapi dan memasuki masa dewasa yang diharapkan telah mampu menemukan jawaban atas pertanyaan siapa dirinya dan akan kemana nantinya.

Erikson (dalam Hurlock,1994) menjelaskan bahwa identitas ego yang dicari remaja berupa usaha untuk menjelaskan siapa dirinya, apa peranannya dalam masyarakat. Apakah ia seorang anak atau seorang dewasa? Apakah nantinya ia dapat menjadi seorang suami atau ayah? apakah ia mampu percaya diri sekalipun latar belakang ras atau agama atau nasionalnya membuat beberapa orang merendharkannya. Secara keseluruhan, apakah ia akan berhasil atau akan gagal.

4. Tugas Perkembangan Masa Remaja

Hurlock (1973) menyebutkan tugas perkembangan remaja secara umum adalah sebagai berikut:

- a. Menerima hubungan baru dan lebih matang dengan teman sebaya.
- b. Meraih peran maskulin dan feminin
- c. Menerima dan menggunakan perubahan fisik secara efektif
- d. Meraih kebebasan emosional dari orangtua dan orang dewasa lainnya.
- e. Memilih dan mempersiapkan karir.

- f. Mempersiapkan pernikahan dan membentuk keluarga
- g. Mengembangkan keterampilan intelektual dan konsep yang penting sebagai warga negara.
- h. Meraih perilaku yang bertanggung jawab secara sosial.

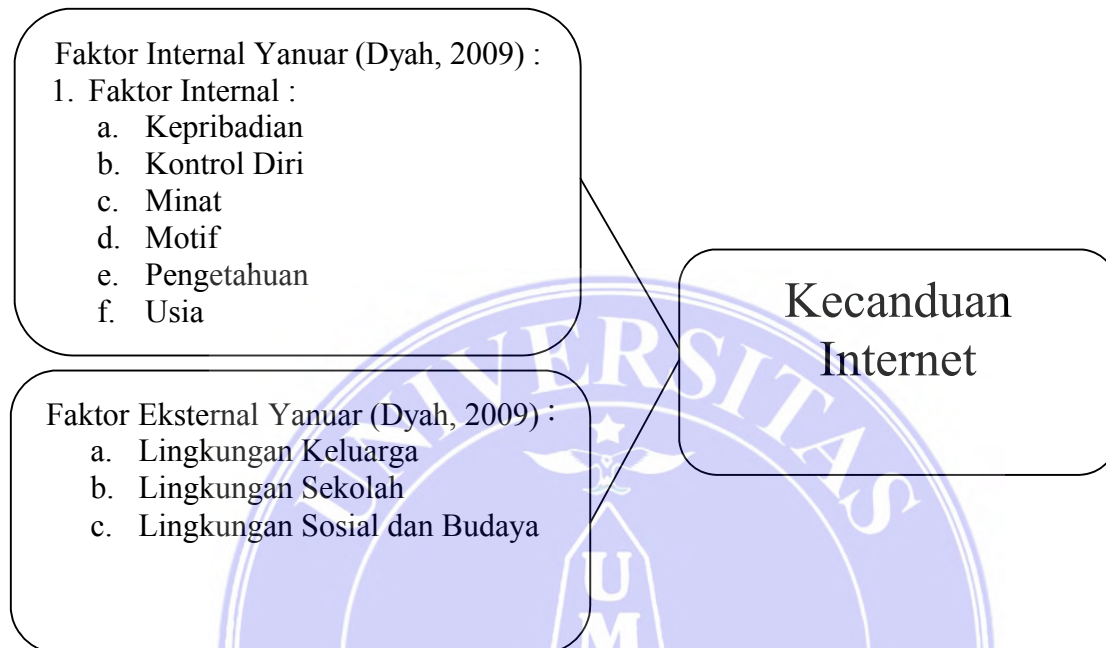
Konopka (Pikunas, 1976) menyebutkan bahwa beberapa tugas perkembangan yang harus dikuasai utamanya remaja tengah dan akhir adalah sebagai berikut:

- a. Menerima keadaan fisik sebagai suatu perubahan.
- b. Mencapai kebebasan emosional dari orangtua dan figur otoritas lainnya.
- c. Mengembangkan keterampilan dalam komunikasi interpersonal dan belajar untuk berteman baik dalam *peer* nya maupun berteman pada kelompok lain.
- d. Menemukan figur yang tepat untuk dijadikan sebagai model dalam mencapai identitas ego.
- e. Menyadari dan menggunakan potensi yang dimiliki sebagai kemampuan.
- f. Memperkuat kontrol diri
- g. Menjadi lebih dewasa dalam berperilaku dan penyesuaian yang lebih baik dibanding masa sebelumnya.

Kesimpulannya bahwa tugas-tugas perkembangan remaja, khususnya remaja tengah adalah menerima keadaan fisik, mencapai kebebasan emosional dari orangtua, mengembangkan keterampilan dalam komunikasi interpersonal dan belajar berteman baik di dalam *peer* nya dan kelompok lain, menemukan figur yang tepat untuk dijadikan sebagai model dalam mencapai identitas ego, menyadari dan menggunakan potensi diri dalam menentukan karakter.

E. Kerangka konseptual

Adapun secara sederhana kerangka konseptual dari penelitian ini adalah :



BAB III METODE PENELITIAN

Dalam suatu penelitian salah satu unsur yang penting adalah metode yang digunakan, penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif. Dan dalam bab ini akan diuraikan pokok-pokok bahasan sebagai berikut: (A) Tipe penelitian, (B) Identifikasi variabel penelitian, (C) Definisi operasional Variabel Penelitian (D) Subjek Penelitian (E) Teknik Pengumpulan Data (F) Analisis Data.

A. Identifikasi Variabel Penelitian

Variabel yang dipakai dalam penelitian ini adalah Faktor Kecanduan Internet.

B . Definisi Operasional Variabel Penelitian

Definisi operasional variabel ini dimaksudkan agar pengukuran variabel dalam penelitian lebih terarah sesuai dengan metode pengukuran yang dipersiapkan. Adapun definisi operasional dari variabel penelitian tersebut dirumuskan sebagai berikut :

a. Faktor Kecanduan Internet

Menurut Yanuar (Dyah, 2009) menyatakan bahwa secara umum ada dua faktor yang mempengaruhi kecanduan internet yaitu, pertama faktor internal seperti kepribadian, kontrol diri, minat, motif, pengetahuan, dan usia. Kedua, faktor eksternal seperti lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, lingkungan sosial dan budaya.

Adapun faktor internal adalah sebagai berikut :

- a. Kepribadian adalah tampilan karakteristik individu yang terdiri dari pola-pola pikiran, perasaan dan perilaku yang konsisten.
- b. Kontrol Diri adalah perasaan seseorang yang dapat membuat keputusan dan mengambil tindakan yang efektif untuk menghasilkan apa yang diinginkan.
- c. Minat adalah keadaan seseorang yang digambarkan dengan ketertarikan terhadap sesuatu dengan tindakan.
- d. Motif adalah keadaan pribadi seseorang yang mendorong individu untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu guna mencapai suatu tujuan.
- e. Pengetahuan adalah segenap informasi dan data yang dimiliki seseorang dalam memahami suatu hal.
- f. Usia adalah suatu yang melekat pada seseorang dalam rentang kehidupan atau sering disebut dengan umur.

Adapun faktor eksternal adalah sebagai berikut :

- a. Lingkungan keluarga adalah suatu kondisi yang berkaitan dengan keadaan struktural yang terdiri dari ayah, ibu dan anak.
- b. Lingkungan sekolah adalah suatu kondisi yang berkaitan dengan keadaan proses belajar

mengajar yang terdiri dari guru dan siswa.

- c. Lingkungan sosial budaya adalah suatu kondisi yang berkaitan dengan status peran dalam kehidupan bermasyarakat.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

Suatu penelitian selalu berhadapan dengan masalah sumber data yang disebut populasi dan sampel penelitian. Sumber data dalam penelitian adalah subjek darimana data dapat diperoleh (Arikunto, 2002).

Populasi adalah sekelompok subjek yang hendak dikenal generalisasi hasil penelitian (Azwar, 2005). Sebagai suatu populasi, kelompok subjek ini harus memiliki ciri-ciri atau karakteristik bersama yang membedakannya dari kelompok subjek lain. Populasi penelitian adalah keseluruhan dari objek penelitian yang dapat berupa manusia, hewan, tumbuh-tumbuhan, gejala, udara, nilai dan peristiwa.

Populasi dalam penelitian ini adalah para siswa/siswi yang sedang bersekolah di SMPN 1 Bandar. Yaitu, siswa/siswi kelas 7 dan kelas 8 masing-masing 6 kelas dengan jumlah siswa 30/kelas. Sehingga, jumlah populasi adalah 360 orang.

2. Sampel Penelitian

Menurut Arikunto (2002) sampel adalah wakil populasi yang diteliti. Dalam menentukan jumlah sampel Arikunto, 2002 menyatakan apabila subjek kurang dari 100 lebih baik diambil semua sehingga penelitian merupakan penelitian populasi. Tetapi jika subjeknya diatas 100 orang, maka dapat diambil antara : 10% - 15% atau 20% - 25%.

Penelitian ini, menggunakan sampel *Purposive sampling*. Karena populasi terdiri atas tingkatan-tingkatan atau strata. Sebagian siswa-siswi yang berada di sekolah tersebut ditetapkan menjadi sampel yaitu siswa-siswi kelas 7 dan kelas 8. Pada penelitian, peneliti

mengambil sampel sebanyak 20% dari populasi sehingga 20% dari 360 adalah 72 orang dan sampel yang menggunakan internet minimal 3 jam/hari.

E. Metode dan Alat Pengumpulan Data

Metode yang akan dipergunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah metode skala. Menurut Hadi (2002), skala merupakan suatu metode penelitian dengan menggunakan daftar pertanyaan yang harus dijawab dan dikerjakan oleh orang yang menjadi subjek penelitian. Dengan demikian hal ini sejalan dengan pernyataan Arikunto (2001) bahwa, skala merupakan sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan dalam memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan atau hal-hal yang diketahuinya.

Metode skala menjadi alat yang tepat untuk mengumpulkan data karena skala berisi sejumlah pertanyaan yang logis tentang pokok permasalahan dalam penelitian dan setiap penilaian subjek terhadap pernyataan dari aitem-aitem pertanyaan dalam skala adalah sama dengan maksud dan tujuan oleh penyusun skala (Hadi, 2002).

Dalam penelitian ini terdapat satu buah skala yaitu skala kenakalan remaja sehingga penelitian ini disusun berdasarkan faktor-faktor kenakalan remaja yang dikemukakan oleh Santrock (1996) yaitu faktor Identitas, faktor Kontrol diri, faktor Usia, faktor Jenis kelamin, faktor Harapan terhadap pendidikan dan nilai-nilai di sekolah, faktor Pengaruh teman sebaya, faktor Proses Keluarga, faktor Kelas sosial ekonomi Dan faktor Kualitas lingkungan sekitar tempat tinggal.

Ada beberapa anggapan sehingga digunakan skala angket sebagai alat pengumpulan dalam sebuah penelitian yang sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Hadi (1986) sebagai berikut :

- 1) subjek adalah orang yang paling tahu tentang dirinya sendiri
- 2) apa yang dinyatakan subyek kepada peneliti adalah benar dan dapat dipercaya

- 3) interpretasi subyek tentang pertanyaan-pertanyaan yang diajukan kepadanya adalah sama dengan yang dimaksud peneliti.

Skala yang digunakan adalah skala tertutup dan langsung yaitu skala aitem yang disampaikan kepada responden (Kartono, 1990). Bentuk skala yang digunakan adalah bentuk skala Likert. Pernyataan yang terdapat dalam skala ini mempunyai sifat *favourable* atau mendukung isi pernyataan dan *unfavourable* atau tidak mendukung isi pernyataan. Penilaian untuk aitem yang *favourable* adalah nilai 4 untuk jawaban sangat setuju (SS), nilai 3 untuk jawaban setuju (S), nilai 2 untuk tidak setuju (TS), nilai 1 untuk jawaban sangat tidak setuju (STS). Sementara untuk aitem *unfavourable* nilai 1 untuk jawaban sangat setuju (SS), nilai 2 untuk jawaban setuju (S), nilai 3 untuk jawaban tidak setuju (TS), nilai 4 untuk jawaban sangat tidak setuju (STS)

D. Validitas dan Reliabilitas

1. Validitas

Validitas adalah suatu yang menunjukkan kesahihan/kebenaran/ketepatan suatu instrumen, sehingga suatu instrumen dikatakan valid apabila dapat mengungkapkan data dari variabel yang diteliti secara tepat (Arikunto, 2002). Hal ini sesuai dengan pernyataan Azwar (2004) bahwa suatu instrumen dinyatakan valid apabila mengukur apa yang seharusnya diukur.

Pengujian kesahihan alat ukur, dari skala faktor kecanduan internet dilakukan berdasarkan uji validitas internal (*Internal Validity*) yaitu dengan melihat korelasi dari masing-masing aitem dengan total skor dari keseluruhan aitem. Metode analisis yang digunakan adalah analisis *product moment* dengan rumus angka kasar dari Pearson. Rumus teknik korelasi *product moment* dari Pearson (Azwar, 1998) adalah sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{\Sigma XY - \frac{(\Sigma X)(\Sigma Y)}{N}}{\left[\Sigma X^2 - \frac{(\Sigma X)^2}{N} \right] \left[\Sigma Y^2 - \frac{(\Sigma Y^2)}{N} \right]} \dots\dots\dots .1)$$

Keterangan :

$r_{.xy}$: Koefisien korelasi antara variable x (skor subjekl tiap item) dengan variable y(total skor subjek dari keseluruhan aitem).

ΣXY : Jumlah hasil perkalian antara variable x dan y

ΣX : Jumlah skor keseluruhan subjek setiap item

ΣY : Jumlah skor keseluruhan item pada subjek

ΣX^2 : Jumlah kwadrat skor x

ΣY^2 : Jumlah kwadrat skor y

N : Jumlah subjek

2. Reliabilitas

Reliabilitas adalah suatu alat ukur yang menunjukkan sejauh mana alat ukur dapat dipercaya atau diandalkan. Hasil pengukuran dapat dipercaya apabila dalam beberapa kali pelaksanaan pengukuran terhadap suatu kelompok yang sama diperoleh hasil yang relatif sama selama aspek dalam diri subjek yang diukur belum berubah (Azwar, 1992). Untuk mengetahui reliabilitas suatu alat yang dapa diperoleh dengan cara mengolah hasil pengetesan yang berbeda, baik alat yang sama maupun yang berbeda. Namun dapat juga dengan cara menganalisis dari satu kali pengetesan (Arikunto, 1990).

Analisis reliabelitas skala kecanduan internet dengan kenakalan rremaja dapat dipakai metode *Alpha Cronbach`*s dengan rumusan :

$$r_{11} = \left[\frac{\cdot}{-1} \right] \left\langle 1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_1^2} \right\rangle$$

keterangan :

r_{11} : Reliabelitas instrumen

k : Banyaknya butir pertanyaan

$\Sigma\sigma$: Jumlah varian butir

Σ_1^2 : Varian total

E. Metode Analisis Data

Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis statistik, karena analisis statistik dapat menguatkan suatu kesimpulan penelitian. Adapun pertimbangan-pertimbangan dengan menggunakan metode analisis statistik menurut Hadi (1990), adalah sebagai berikut:

- Statistik bekerja dengan angka-angka.
- Statistik bekerja dengan objektif.
- Statistik bersifat *universal* dalam semua penelitian.

Penelitian ini bersifat deskriptif dengan alasan untuk melihat faktor Kecanduan Internet pada remaja/siswa SMP yang disusun berdasarkan persentase dengan menggunakan rumus F % sebagai berikut:

$$= \frac{h}{\text{---}} 100\%$$

(Sitepu, 2001)

Selanjutnya setelah diketahui persentase setiap jenis perilaku agresif dan terpenuhi tidaknya pemenuhan kebutuhan akan perhatian, maka dilakukan perhitungan frekuensi untuk melihat jumlah jawaban untuk setiap faktor dengan rumus sebagai berikut:

$$= \frac{\text{---}}{100}$$

(Sitepu, 2001)

BAB III

METODE PENELITIAN

Dalam suatu penelitian salah satu unsur yang penting adalah metode yang digunakan, penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif. Dan dalam bab ini akan diuraikan pokok-pokok bahasan sebagai berikut: (A) Tipe penelitian, (B) Identifikasi variabel penelitian, (C) Definisi operasional Variabel Penelitian (D) Subjek Penelitian (E) Teknik Pengumpulan Data (F) Analisis Data.

A. Identifikasi Variabel Penelitian

Variabel yang dipakai dalam penelitian ini adalah Faktor Kecanduan Internet.

B. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Definisi operasional variabel ini dimaksudkan agar pengukuran variabel dalam penelitian lebih terarah sesuai dengan metode pengukuran yang dipersiapkan. Adapun definisi operasional dari variabel penelitian tersebut dirumuskan sebagai berikut :

a. Faktor Kecanduan Internet

Menurut Yanuar (Dyah, 2009) menyatakan bahwa secara umum ada dua faktor yang mempengaruhi kecanduan internet yaitu, pertama faktor internal seperti kepribadian, kontrol diri, minat, motif, pengetahuan, dan usia. Kedua, faktor eksternal seperti lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, lingkungan sosial dan budaya.

Adapun faktor internal adalah sebagai berikut :

- a. Kepribadian adalah tampilan karakteristik individu yang terdiri dari pola-pola pikiran, perasaan dan perilaku yang konsisten.
- b. Kontrol Diri adalah perasaan seseorang yang dapat membuat keputusan dan mengambil tindakan yang efektif untuk menghasilkan apa yang diinginkan.
- c. Minat adalah keadaan seseorang yang digambarkan dengan ketertarikan terhadap sesuatu dengan tindakan.

- d. Motif adalah keadaan pribadi seseorang yang mendorong individu untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu guna mencapai suatu tujuan.
- e. Pengetahuan adalah segenap informasi dan data yang dimiliki seseorang dalam memahami suatu hal.
- f. Usia adalah suatu yang melekat pada seseorang dalam rentang kehidupan atau sering disebut dengan umur.

Adapun faktor eksternal adalah sebagai berikut :

- a. Lingkungan keluarga adalah suatu kondisi yang berkaitan dengan keadaan struktural yang terdiri dari ayah, ibu dan anak.
- b. Lingkungan sekolah adalah suatu kondisi yang berkaitan dengan keadaan proses belajar mengajar yang terdiri dari guru dan siswa.
- c. Lingkungan sosial budaya adalah suatu kondisi yang berkaitan dengan status peran dalam kehidupan bermasyarakat.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

Suatu penelitian selalu berhadapan dengan masalah sumber data yang disebut populasi dan sampel penelitian. Sumber data dalam penelitian adalah subjek darimana data dapat diperoleh (Arikunto, 2002).

Populasi adalah sekelompok subjek yang hendak dikenal generalisasi hasil penelitian (Azwar, 2005). Sebagai suatu populasi, kelompok subjek ini harus memiliki ciri-ciri atau karakteristik bersama yang membedakannya dari kelompok subjek lain. Populasi penelitian adalah keseluruhan dari objek penelitian yang dapat berupa manusia, hewan, tumbuhan, gejala, udara, nilai dan peristiwa.

Populasi dalam penelitian ini adalah para siswa/siswi yang sedang bersekolah di SMPN 1 Bandar. Yaitu, siswa/siswi kelas 7 dan kelas 8 masing-masing 6 kelas dengan jumlah siswa 30/kelas. Sehingga, jumlah populasi adalah 360 orang.

2. Sampel Penelitian

Menurut Arikunto (2002) sampel adalah wakil populasi yang diteliti. Dalam menentukan jumlah sampel Arikunto, 2002 menyatakan apabila subjek kurang dari 100 lebih baik diambil semua sehingga penelitian merupakan penelitian populasi. Tetapi jika subjeknya diatas 100 orang, maka dapat diambil antara : 10% - 15% atau 20% - 25%.

Penelitian ini, menggunakan sampel *Purposive sampling*. Karena populasi terdiri atas tingkatan-tingkatan atau strata. Sebagian siswa-siswi yang berada di sekolah tersebut ditetapkan menjadi sampel yaitu siswa-siswi kelas 7 dan kelas 8. Pada penelitian, peneliti mengambil sampel sebanyak 20% dari populasi sehingga 20% dari 360 adalah 72 orang dan sampel yang menggunakan internet minimal 3 jam/hari.

E. Metode dan Alat Pengumpulan Data

Metode yang akan dipergunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah metode skala. Menurut Hadi (2002), skala merupakan suatu metode penelitian dengan menggunakan daftar pertanyaan yang harus dijawab dan dikerjakan oleh orang yang menjadi subjek penelitian. Dengan demikian hal ini sejalan dengan pernyataan Arikunto (2001) bahwa, skala merupakan sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan dalam memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan atau hal-hal yang dikrtahuinya.

Metode skala menjadi alat yang tepat untuk mengumpulkan data karena skala berisi sejumlah pertanyaan yang logis tentang pokok permasalahan dalam penelitian dan setiap penilaian subjek terhadap pernyataan dari aitem-aitem pertanyaan dalam skala dalah sama dengan maksud dan tujuan oleh penyusun skala (Hadi, 2002).

Dalam penelitian ini terdapat satu buah skala yaitu skala kenakalan remaja sehingga penelitian ini disusun berdasarkan faktor-faktor kenakalan remaja yang dikemukakan oleh Santrock (1996) yaitu faktor Identitas, faktor Kontrol diri, faktor Usia, faktor Jenis kelamin, faktor Harapan terhadap pendidikan dan nilai-nilai di sekolah, faktor Pengaruh teman sebaya, faktor Proses Keluarga, faktor Kelas sosial ekonomi Dan faktor Kualitas lingkungan sekitar tempat tinggal.

Ada beberapa anggapan sehingga digunakan skala angket sebagai alat pengumpulan dalam sebuah penelitian yang sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Hadi (1986) sebagai berikut :

- 1) subjek adalah orang yang paling tahu tentang dirinya sendiri
- 2) apa yang dinyatakan subyek kepada peneliti adalah benar dan dapat dipercaya
- 3) interpretasi subyek tentang pertanyaan-pertanyaan yang diajukan kepadanya adalah sama dengan yang dimaksud peneliti.

Skala yang digunakan adalah skala tertutup dan langsung yaitu skala aitem yang disampaikan kepada responden (Kartono, 1990). Bentuk skala yang digunakan adalah bentuk skala Likert. Pernyataan yang terdapat dalam skala ini mempunyai sifat *favourable* atau mendukung isi pernyataan dan *unfavourable* atau tidak mendukung isi pernyataan. Penilaian untuk aitem yang *favourable* adalah nilai 4 untuk jawaban sangat setuju (SS), nilai 3 untuk jawaban setuju (S), nilai 2 untuk tidak setuju (TS), nilai 1 untuk jawaban sangat tidak setuju (STS). Sementara untuk aitem *unfavourable* nilai 1 untuk jawaban sangat setuju (SS), nilai 2 untuk jawaban setuju (S), nilai 3 untuk jawaban tidak setuju (TS), nilai 4 untuk jawaban sangat tidak setuju (STS).

D. Validitas dan Reliabilitas

1. Validitas

Validitas adalah suatu yang menunjukkan kesahihan/kebenaran/ketepatan suatu instrumen, sehingga suatu instrumen dikatakan valid apabila dapat mengungkapkan data dari variabel yang diteliti secara tepat (Arikunto, 2002). Hal ini sesuai dengan pernyataan Azwar (2004) bahwa suatu instrumen dinyatakan valid apabila mengukur apa yang seharusnya diukur.

Pengujian kesahihan alat ukur, dari skala faktor kecanduan internet dilakukan berdasarkan uji validitas internal (*Internal Validity*) yaitu dengan melihat korelasi dari masing-masing aitem dengan total skor dari keseluruhan aitem. Metode analisis yang digunakan adalah analisis *product moment* dengan rumus angka kasar dari Pearson. Rumus teknik korelasi *product moment* dari Pearson (Azwar, 1998) adalah sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{\Sigma XY - \frac{(\Sigma X)(\Sigma Y)}{N}}{\left[\Sigma X^2 - \frac{(\Sigma X)^2}{N} \right] \left[\Sigma Y^2 - \frac{(\Sigma Y^2)}{N} \right]} \dots\dots\dots .1)$$

Keterangan :

r_{xy} : Koefisien korelasi antara variable x (skor subjekl tiap item) dengan variable y(total skor subjek dari keseluruhan aitem).

ΣXY : Jumlah hasil perkalian antara variable x dan y

ΣX : Jumlah skor keseluruhan subjek setiap item

ΣY : Jumlah skor keseluruhan item pada subjek

ΣX^2 : Jumlah kwadrat skor x

ΣY^2 : Jumlah kwadrat skor y

N : Jumlah subjek

2. Reliabilitas

Reliabilitas adalah suatu alat ukur yang menunjukkan sejauh mana alat ukur dapat dipercaya atau diandalkan. Hasil pengukuran dapat dipercaya apabila dalam beberapa kali pelaksanaan pengukuran terhadap suatu kelompok yang sama diperoleh hasil yang relatif sama selama aspek dalam diri subjek yang diukur belum berubah (Azwar, 1992). Untuk mengetahui reliabilitas suatu alat yang dapat diperoleh dengan cara mengolah hasil pengujian yang berbeda, baik alat yang sama maupun yang berbeda. Namun dapat juga dengan cara menganalisis dari satu kali pengujian (Arikunto, 1990).

Analisis reliabilitas skala kecanduan internet dengan kenakalan remaja dapat dipakai metode *Alpha Cronbach's* dengan rumusan :

$$r_{11} = \left[\frac{\cdot}{-1} \right] \left\langle 1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_1^2} \right\rangle$$

keterangan :

- r_{11} : Reliabilitas instrumen
 k : Banyaknya butir pertanyaan
 $\sum \sigma$: Jumlah varian butir
 \sum_1^2 : Varian total

E. Metode Analisis Data

Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis statistik, karena analisis statistik dapat menguatkan suatu kesimpulan penelitian. Adapun pertimbangan-pertimbangan dengan menggunakan metode analisis statistik menurut Hadi (1990), adalah sebagai berikut:

- Statistik bekerja dengan angka-angka.
- Statistik bekerja dengan objektif.
- Statistik bersifat *universal* dalam semua penelitian.

Penelitian ini bersifat deskriptif dengan alasan untuk melihat faktor Kecanduan Internet pada remaja/siswa SMP yang disusun berdasarkan persentase dengan menggunakan rumus F % sebagai berikut:

$$= \frac{h}{\quad} 100\%$$

(Sitepu, 2001)

Selanjutnya setelah diketahui persentase setiap jenis perilaku agresif dan terpenuhi tidaknya pemenuhan kebutuhan akan perhatian, maka dilakukan perhitungan frekuensi untuk melihat jumlah jawaban untuk setiap faktor dengan rumus sebagai berikut:

$$= \frac{\quad}{100}$$

(Sitepu, 2001)

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil – hasil yang telah diperoleh dalam penelitian ini, maka dapat disimpulkan hal – hal sebagai berikut :

1. Dari 72 orang SMP Negeri 1 Bandar Kab. Bener Meriah di ketahui berdasarkan perhitungan di atas terdapat 31 orang atau (43.06%) kecanduan internet di pengaruhi oleh faktor kepribadian pada kategori tinggi, 36 orang atau (50%) kecanduan internet dipengaruhi oleh faktor kepribadian pada kategori sedang, 5 orang atau (6.94%) kecanduan internet dipengaruhi oleh faktor kepribadian pada kategori rendah.
2. Dari 72 orang SMP Negeri 1 Bandar Kab. Bener Meriah di ketahui berdasarkan perhitungan di atas terdapat 30 orang atau (41.67%) kecanduan internet di pengaruhi oleh faktor kontrol diri pada kategori tinggi, 39 orang atau (54.17%) kecanduan internet di pengaruhi oleh faktor kontrol diri pada kategori sedang, 3 orang atau (4.17%) kecanduan internet dipengaruhi oleh faktor kontrol diri pada kategori rendah.
3. Dari 72 orang SMP Negeri 1 Bandar Kab. Bener Meriah di ketahui berdasarkan perhitungan di atas terdapat 33 orang atau (45.83%) kecanduan internet dipengaruhi oleh faktor minat pada kategori tinggi, 33 orang atau (45.83%) kecanduan internet dipengaruhi oleh faktor minat pada kategori sedang, 6 orang atau (8.33%) kecanduan internet dipengaruhi oleh faktor minat pada kategori rendah.
4. Dari 72 orang SMP Negeri 1 Bandar Kab. Bener Meriah di ketahui berdasarkan perhitungan di atas terdapat 34 orang atau (47.22%) kecanduan internet dipengaruhi oleh faktor motif pada kategori tinggi, 34 orang atau (47.22%) kecanduan internet

dipengaruhi oleh faktor motif pada kategori sedang, 4 orang atau (5.56%) kecanduan internet dipengaruhi oleh faktor motif pada kategori rendah.

5. Dari 72 orang SMP Negeri 1 Bandar Kab. Bener Meriah di ketahui berdasarkan perhitungan di atas terdapat 26 orang atau (36.11%) kecanduan internet di pengaruhi oleh faktor pengetahuan pada kategori tinggi, 41 orang atau (56.94%) kecanduan internet di pengaruhi oleh faktor pengetahuan pada kategori sedang, 5 orang atau (6.94%) kecanduan internet di pengaruhi oleh faktor pengetahuan pada kategori rendah.
6. Dari 72 orang SMP Negeri 1 Bandar Kab. Bener Meriah di ketahui berdasarkan perhitungan di atas terdapat 33 orang atau (45.83%) kecanduan internet dipengaruhi oleh faktor usia pada kategori tinggi, 35 orang atau (48.61%) kecanduan internet dipengaruhi oleh faktor usia pada kategori sedang, 4 orang atau (5.56%) kecanduan internet dipengaruhi oleh faktor usia pada kategori rendah.
7. Dari 72 orang SMP Negeri 1 Bandar Kab. Bener Meriah di ketahui berdasarkan perhitungan di atas terdapat 27 orang atau (37.50%) kecanduan internet di pengaruhi oleh faktor lingkungan keluarga pada kategori tinggi, 42 orang atau (58.33%) kecanduan internet di pengaruhi oleh faktor lingkungan keluarga pada kategori sedang, 3 orang atau (4.17%) kecanduan internet di pengaruhi oleh faktor lingkungan keluarga pada kategori rendah.
8. Dari 72 orang SMP Negeri 1 Bandar Kab. Bener Meriah di ketahui berdasarkan perhitungan di atas terdapat 42 orang atau (58.33%) kecanduan internet dipengaruhi oleh faktor lingkungan sekolah pada kategori tinggi, 28 orang atau (38.89%) kecanduan internet dipengaruhi oleh faktor lingkungan sekolah pada kategori sedang, 2 orang atau (2.78%) kecanduan internet dipengaruhi oleh faktor lingkungan sekolah pada kategori rendah.

9. Dari 72 orang SMP Negeri 1 Bandar Kab. Bener Meriah di ketahui berdasarkan perhitungan di atas terdapat 45 orang atau (62.50%) kecanduan internet dipengaruhi oleh faktor lingkungan sosial dan budaya pada kategori tinggi, 27 orang atau (37.50%) kecanduan internet dipengaruhi oleh faktor lingkungan sosial dan budaya pada kategori sedang, 0 orang (0%) kecanduan internet dipengaruhi oleh faktor lingkungan sosial dan budaya pada kategori rendah.
10. Berdasarkan hasil analisis faktor-faktor kecanduan internet di SMP Negeri 1 Bandar Kab. Bener Meriah didapatkan kontribusi faktor internal pengaruhnya terhadap kecanduan internet meliputi: kontribusi kepribadian sebesar 0.794 atau 11%, kontrol diri sebesar 0.752 atau 11%, minat sebesar 0.821 atau 12%, motif sebesar 0.761 atau 11%, pengetahuan sebesar 0.797 atau 12%, usia sebesar 0.830 atau 12%. Sedangkan kontribusi faktor eksternal pengaruhnya terhadap kecanduan internet meliputi: lingkungan keluarga sebesar 0.700 atau 10%, lingkungan sekolah sebesar 0.737 atau 11%, lingkungan sosial budaya sebesar 0.634 atau 9%. Hasil ini menunjukkan kontribusi yang tertinggi pengaruhnya adalah usia sebesar yaitu 0.830 atau 12%, sedangkan yang terendah yaitu lingkungan sosial dan budaya sebesar 0.634 atau 9%.

B. Saran

Bagi peneliti selanjutnya, hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah khazanah psikologi industri dan organisasi pada khususnya. Pada penelitian ini faktor usia yang paling mempengaruhi kecanduan internet bagi siswa-siswi, bagi peneliti selanjutnya yang tertarik dengan permasalahan yang sama diharapkan untuk mengkaji masalah ini dengan jangkauan yang lebih luas dengan menambah variabel lain yang belum terungkap dalam penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraina, Novia.MZ (2013) "Hubungan antara kecanduan internet game online dengan keterampilan sosial pada remaja" Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim. Riau.
- Atkinson, dkk (1999) "Pengantar Psikologi" Jakarta
- Arikunto, S (1990) "Manajemen Penelitian" Penerbit Rineka Cipta; Jakarta
- Atwater, E. 1992. *Adolescence*. Third edition. Englewood Cliffs. New Jersey, Prentice Hall, Inc.
- Azra, Prof.Dr.Azyumardi, 2001, *Pendidikan Islam: Tradisi dan Modernisasi Menuju Milenium Baru*, Penerbit Kalimah, Jakarta.
- Berkowitz, Leonard. 2003. *Emotional Behavior (buku kesatu)*. Terjemahkan oleh Hartantni waro susiatni. Jakarta : PPM.
- Chandra, Andy, *Studi Identifikasi Sikap Orang Tua Terhadap Pemenuhan Kebutuhan Perhatian pada Anak Autisme di Yayasan Tali Kasih Medan*, Fakultas Psikologi, Universitas Medan Area, 2004.
- David, Jonathan. 2002. *Psikologi Sosial*. Jakarta : Erlangga.
- Echols, J. M. & Shadily, H. 1996. *Kamus Inggris – Indonesia*. Jakarta. Cetakan ke – 23. Penerbit PT. Gramedia.
- Hidayat, Syarifuddin, Drs & Sedarmayanti, Dra, M.Pd (2002) "Metodologi Penelitian" CV. Mandar Maju; Bandung
- Hurlock, B. E. (1993). *Adolescence Development*. McGraw-Hill Inc.
- Kerlinger, F. N. 1990. *Asas – Asas Penelitian Behavioral*. Edisi ketiga (terjemahan). Gadjah Mada University Press.
- Mönks, F. J, Knoers, A. M. P & Haditono, S. R. 1994. *Psikologi Perkembangan*. Pengantar dalam Berbagai Bagiannya. Cetakan Kesembilan. Yogyakarta. Penerbit : Gadjah Mada University Press.
- Montgomery, S. J & Schwartz, M. J. 2002. Similarities or Differences in Identity Development? The Impact of Acculturation and Gender on Identity Process and Outcome. *The Journal of Youth and Adolescence*. Vol : 31 ; 5.
- Soetjipto, Helly P. 2013. "Pengujian Validitas Konstruk Kriteria Kecanduan Internet" Fakultas Psikologi Universitas Gadjah Mada Yogyakarta.

FREQUENCIES VARIABLES=f1 f2 f3 f4 f5 f6 f7 f8 f9 /PIECHART FREQ
 /ORDER=ANALYSIS.

Frequencies

Notes		
	Output Created	19-Oct-2017 01:44:13
	Comments	
Input	Data	
	Active Dataset	DataSet2
	Filter	<none>
	Weight	<none>
	Split File	<none>
	N of Rows in Working Data	72
	File	
Missing Value Handling	Definition of Missing	User-defined missing values are treated as missing.
	Cases Used	Statistics are based on all cases with valid data.
	Syntax	FREQUENCIES VARIABLES=f1 f2 f3 f4 f5 f6 f7 f8 f9 /PIECHART FREQ /ORDER=ANALYSIS.
Resources	Processor Time	0:00:02.402
	Elapsed Time	0:00:03.170

[DataSet2]

Frequency Table**Kepribadian**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tinggi	31	43.1	43.1	43.1
	Sedang	36	50.0	50.0	93.1
	Rendah	5	6.9	6.9	100.0
	Total	72	100.0	100.0	

Kontrol Diri

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tinggi	30	41.7	41.7	41.7
	Sedang	39	54.2	54.2	95.8
	Rendah	3	4.2	4.2	100.0
	Total	72	100.0	100.0	

Minat

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tinggi	33	45.8	45.8	45.8
	Sedang	33	45.8	45.8	91.7
	Rendah	6	8.3	8.3	100.0
	Total	72	100.0	100.0	

Motif

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tinggi	34	47.2	47.2	47.2
	Sedang	34	47.2	47.2	94.4
	Rendah	4	5.6	5.6	100.0
	Total	72	100.0	100.0	

Pengetahuan

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tinggi	26	36.1	36.1	36.1
	Sedang	41	56.9	56.9	93.1
	Rendah	5	6.9	6.9	100.0
	Total	72	100.0	100.0	

Usia

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tinggi	33	45.8	45.8	45.8
	Sedang	35	48.6	48.6	94.4
	Rendah	4	5.6	5.6	100.0
	Total	72	100.0	100.0	

Lingkungan Keluarga

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tinggi	27	37.5	37.5	37.5
	Sedang	42	58.3	58.3	95.8
	Rendah	3	4.2	4.2	100.0
	Total	72	100.0	100.0	

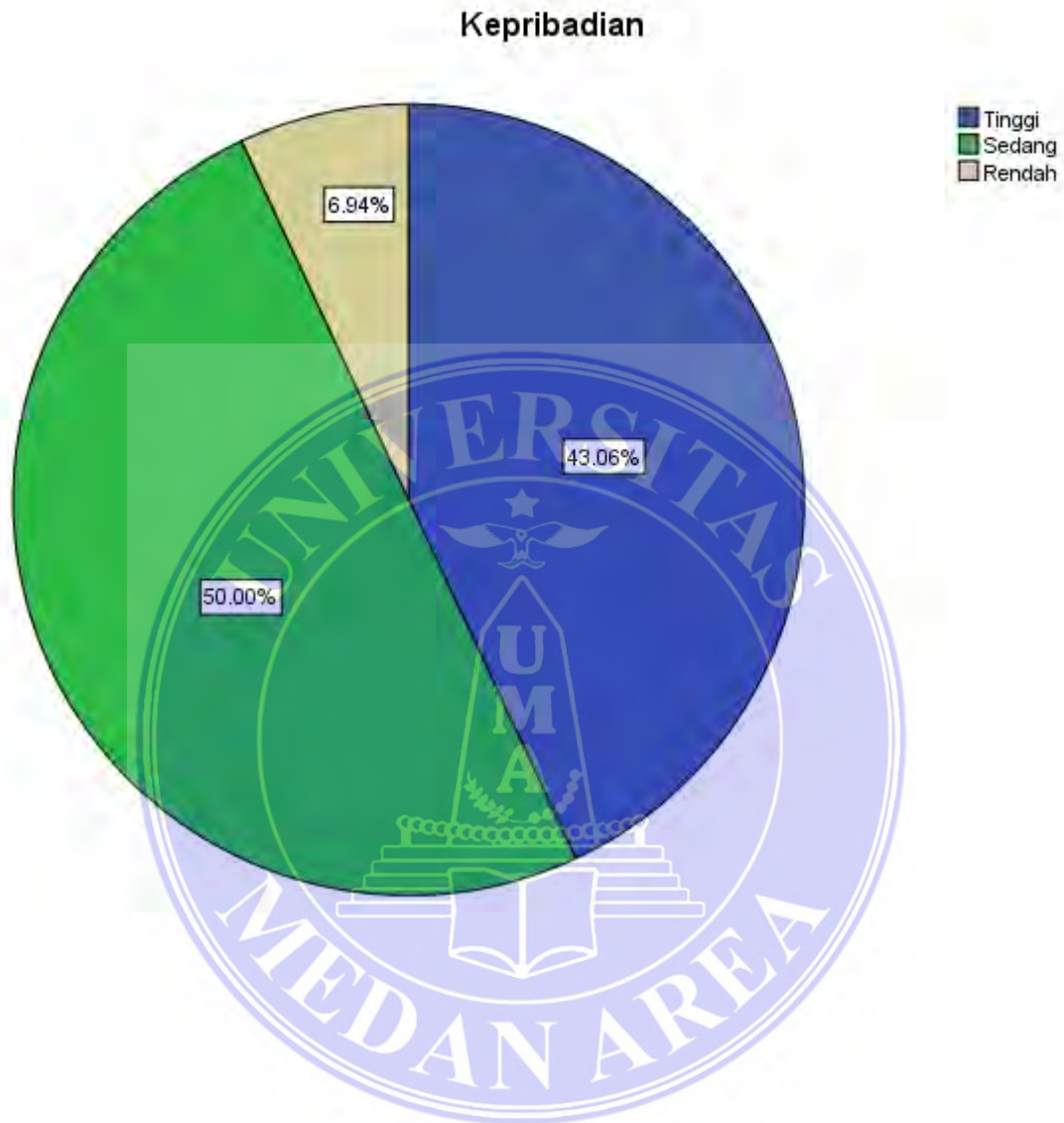
Lingkungan Sekolah

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tinggi	42	58.3	58.3	58.3
	Sedang	28	38.9	38.9	97.2
	Rendah	2	2.8	2.8	100.0
	Total	72	100.0	100.0	

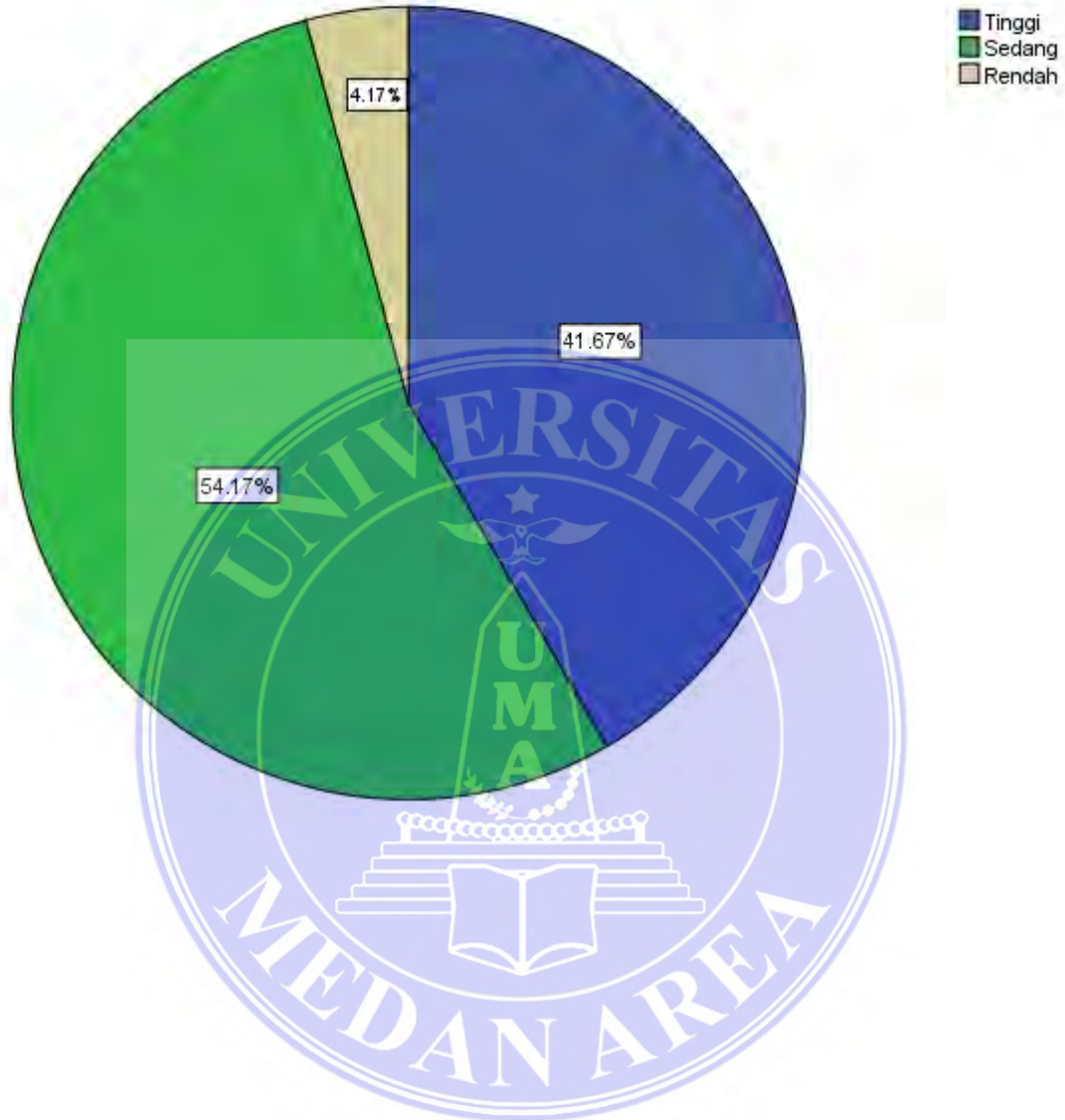
Lingkungan Sosial dan Budaya

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tinggi	45	62.5	62.5	62.5
	Sedang	27	37.5	37.5	100.0
	Total	72	100.0	100.0	

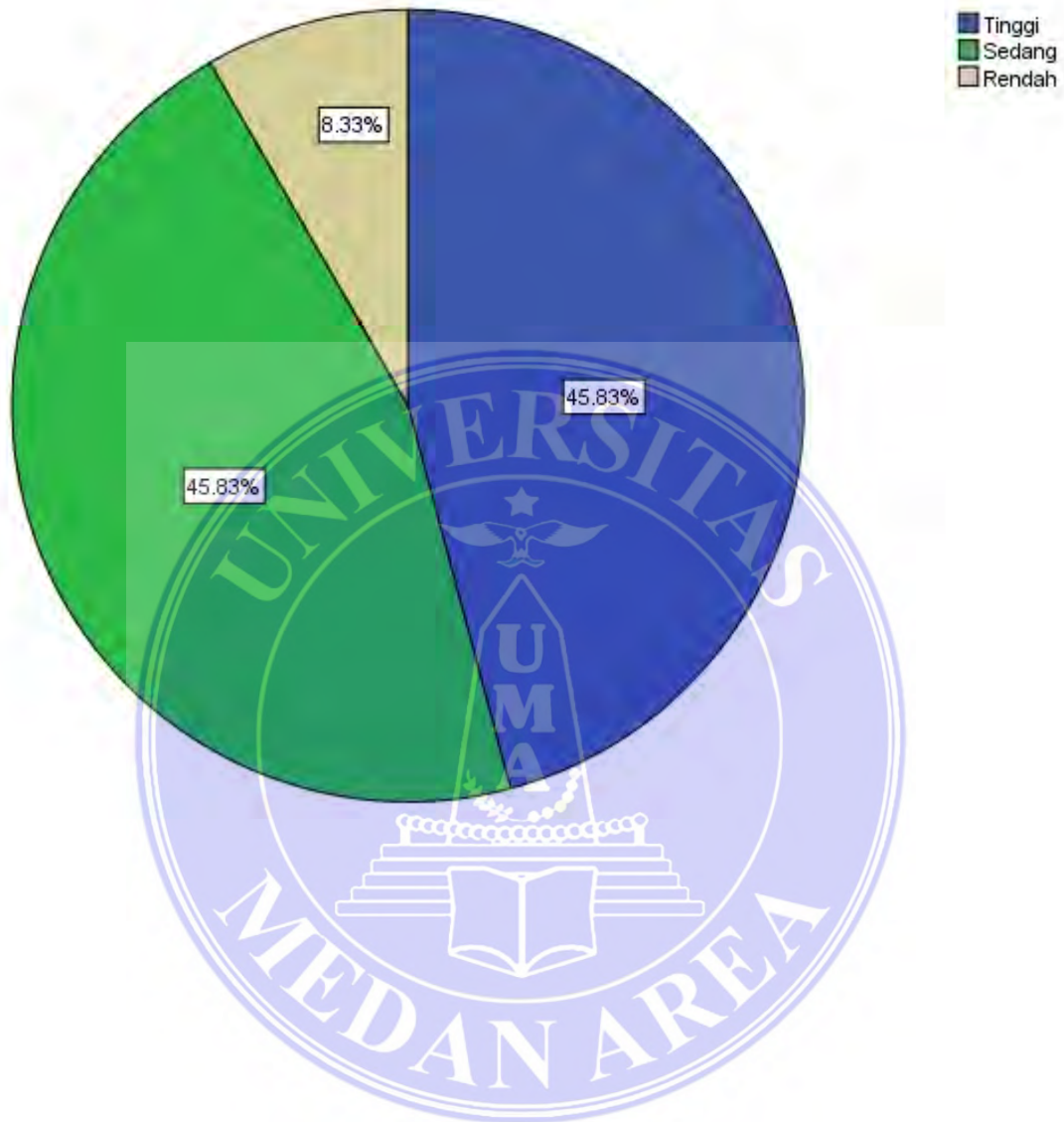
Pie Chart



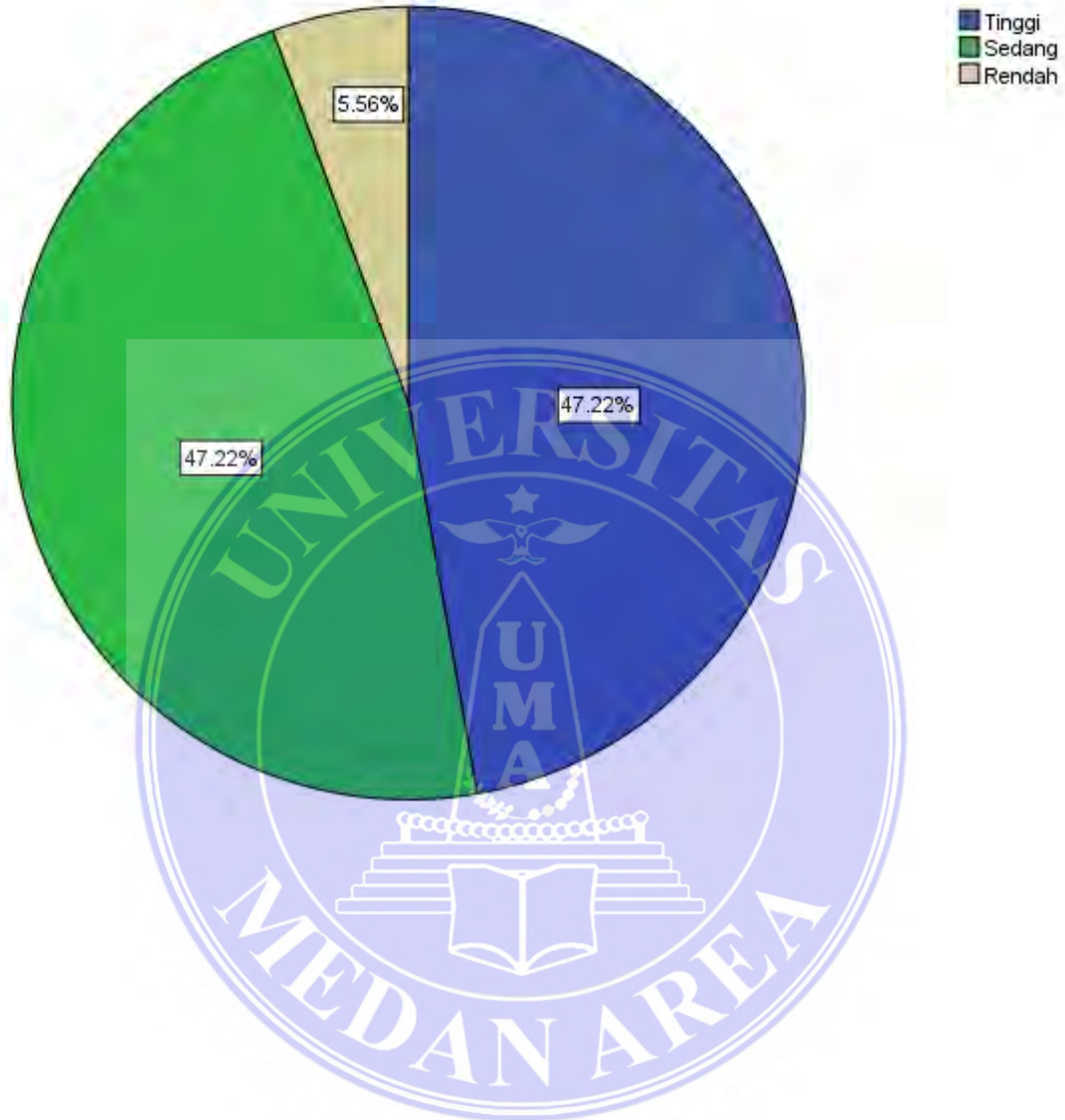
Kontrol Diri



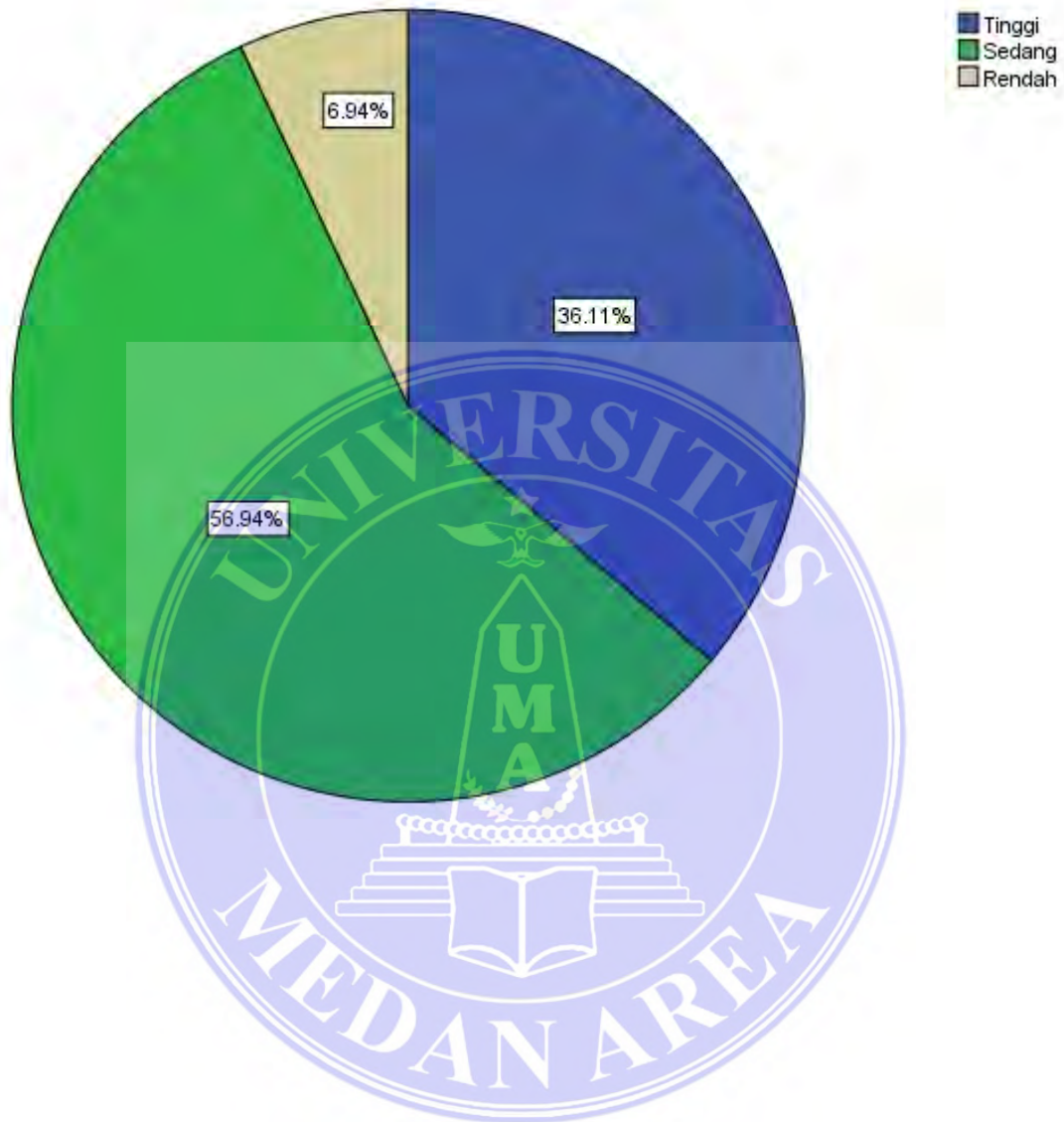
Minat

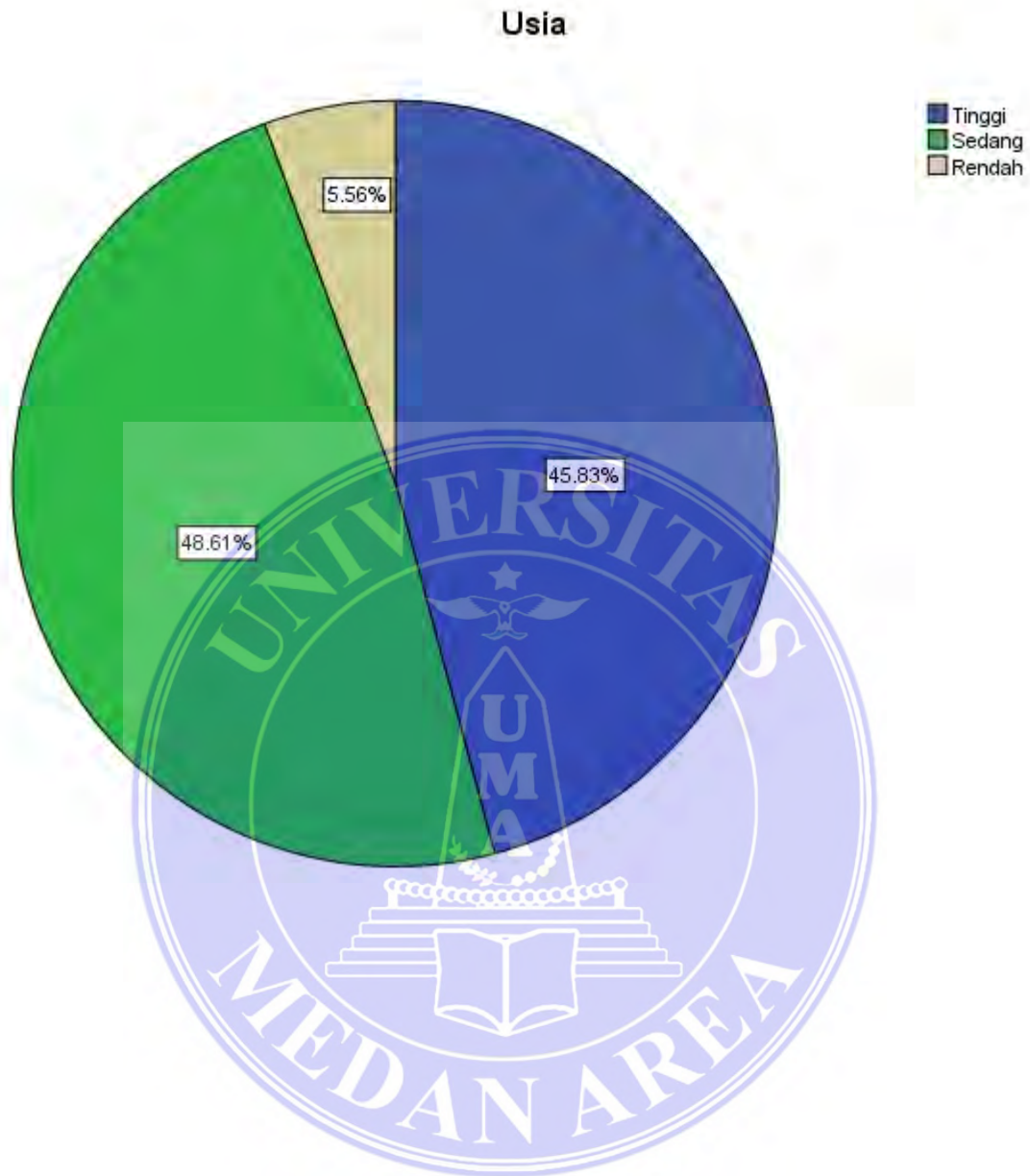


Motif

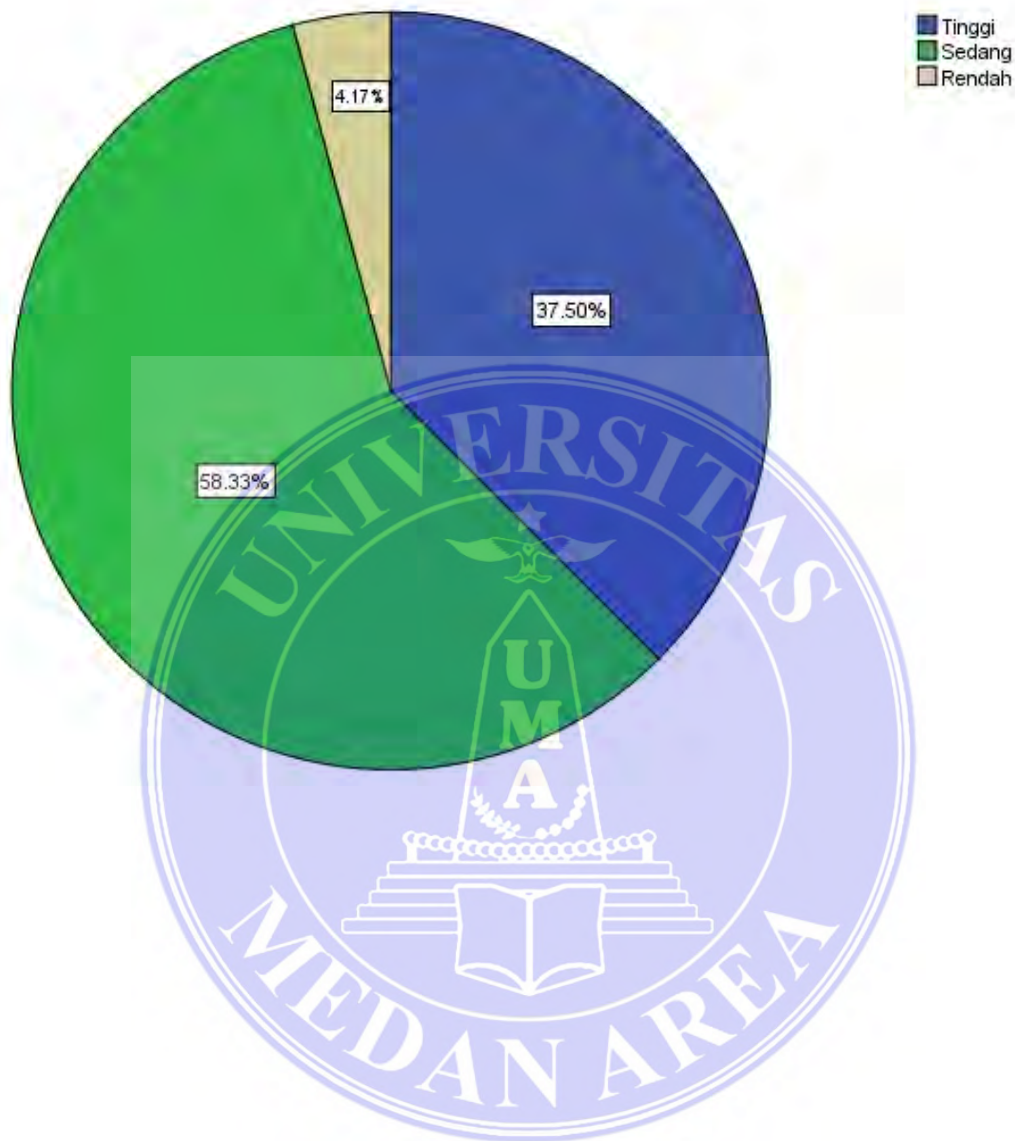


Pengetahuan

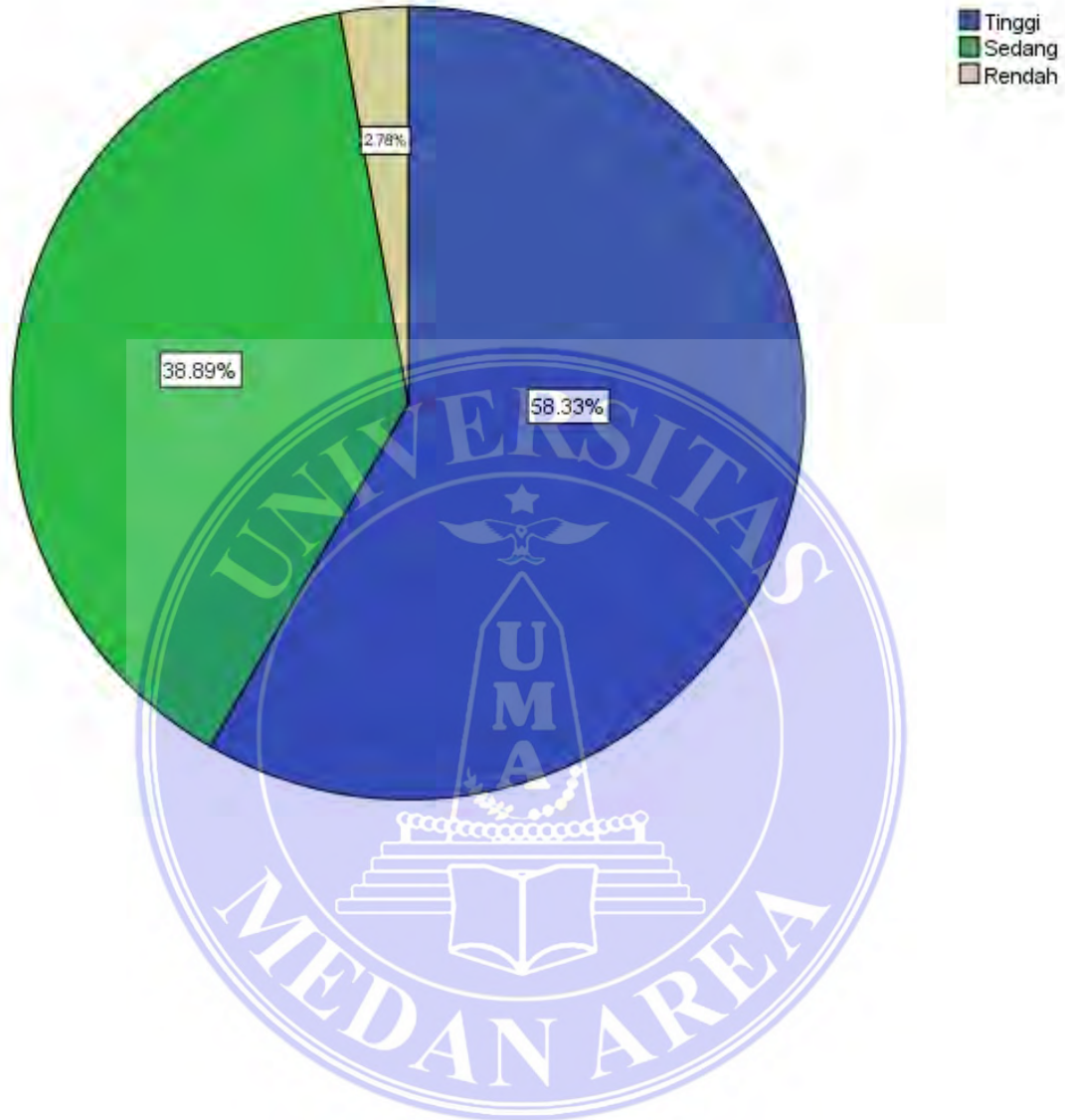




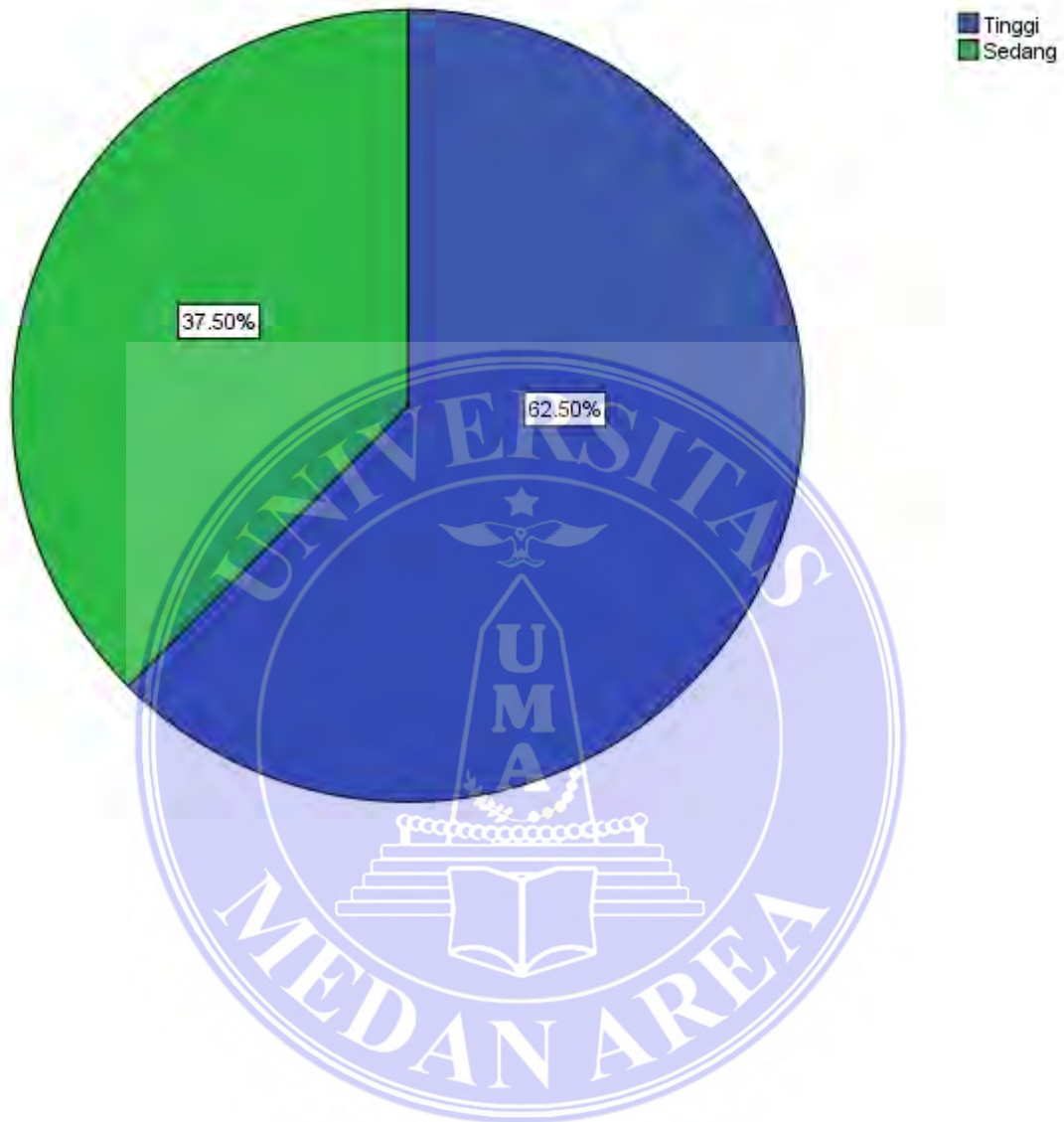
Lingkungan Keluarga



Lingkungan Sekolah



Lingkungan Sosial dan Budaya



DATASET ACTIVATE DataSet1. FACTOR /VARIABLES f1 f2 f3 f4 f5 f6 f7 f8 f9 /MISSING LISTWISE /ANALYSIS f1 f2 f3 f4 f5 f6 f7 f8 f9 /PRINT INITIAL KMO EXTRACTION /CRITERIA MINEIGEN(1) ITERATE(25) /EXTRACTION PC /ROTATION NOROTATE /METHOD=CORRELATION.

Factor Analysis

Notes		
	Output Created	19-Oct-2017 00:37:09
	Comments	
Input	Data	
	Active Dataset	DataSet1
	Filter	<none>
	Weight	<none>
	Split File	<none>
	N of Rows in Working Data	72
	File	
Missing Value Handling	Definition of Missing	MISSING=EXCLUDE: User-defined missing values are treated as missing.
	Cases Used	LISTWISE: Statistics are based on cases with no missing values for any variable used.
	Syntax	FACTOR /VARIABLES f1 f2 f3 f4 f5 f6 f7 f8 f9 /MISSING LISTWISE /ANALYSIS f1 f2 f3 f4 f5 f6 f7 f8 f9 /PRINT INITIAL KMO EXTRACTION /CRITERIA MINEIGEN(1) ITERATE(25) /EXTRACTION PC /ROTATION NOROTATE /METHOD=CORRELATION.
Resources	Processor Time	0:00:00.032
	Elapsed Time	0:00:00.066
	Maximum Memory Required	11172 (10.910K) bytes

[DataSet1]

KMO and Bartlett's Test

	Kaiser-Meyer-Olkin Measure of Sampling Adequacy.	.813
Bartlett's Test of Sphericity	Approx. Chi-Square	436.967
	Df	36
	Sig.	.000

Communalities

	Initial	Extraction
Kepribadian	1.000	.769
Kontrol Diri	1.000	.642
Minat	1.000	.677
Motif	1.000	.642
Pengetahuan	1.000	.795
Usia	1.000	.754
Lingkungan Keluarga	1.000	.534
Lingkungan Sekolah	1.000	.775
Lingkungan Sosial dan Budaya	1.000	.696

Extraction Method: Principal Component Analysis.

Total Variance Explained

Compo nent	Initial Eigenvalues		
	Total	% of Variance	Cumulative %
1	5.209	57.881	
2	1.074	11.937	
3	.865	9.614	79.431
4	.485	5.386	84.817
5	.416	4.621	89.438
6	.406	4.515	93.953
7	.287	3.191	97.144
8	.187	2.075	99.219
9	.070	.781	100.000

Extraction Method: Principal Component Analysis.

Total Variance Explained

Compo nent	Initial	Extraction Sums of Squared Loadings		
	Eigenvalues			
	Cumulative %	Total	% of Variance	Cumulative %
1	57.881	5.209	57.881	57.881
2	69.818	1.074	11.937	69.818

Extraction Method: Principal Component Analysis.

Component Matrix^a

	Component	
	1	2
Kepribadian	.794	-.372
Kontrol Diri	.752	-.276
Minat	.821	-.054
Motif	.761	-.251
Pengetahuan	.797	-.399
Usia	.830	.254
Lingkungan Keluarga	.700	.209
Lingkungan Sekolah	.737	.482
Lingkungan Sosial dan Budaya	.634	.543

Extraction Method: Principal Component Analysis.

a. 2 components extracted.

NEW FILE. NPAR TESTS /K-S(NORMAL)=Y /STATISTICS DESCRIPTIVES
 /MISSING ANALYSIS.

NPar Tests

Notes		
	Output Created	18-Oct-2017 23:50:06
	Comments	
Input	Active Dataset	DataSet1
	Filter	<none>
	Weight	<none>
	Split File	<none>
	N of Rows in Working Data	72
Missing Value Handling	File	
	Definition of Missing	User-defined missing values are treated as missing.
	Cases Used	Statistics for each test are based on all cases with valid data for the variable(s) used in that test.
	Syntax	NPAR TESTS /K-S(NORMAL)=Y /STATISTICS DESCRIPTIVES /MISSING ANALYSIS.
Resources	Processor Time	0:00:00.000
	Elapsed Time	0:00:00.018
	Number of Cases Allowed ^a	196608

a. Based on availability of workspace memory.

[DataSet1]

Descriptive Statistics

	N	Mean	Std. Deviation	Minimum	Maximum
Kecanduan Internet	72	131.89	15.203	86	156

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Kecanduan Internet
Normal Parameters ^{a,b}	N	72
	Mean	131.89
	Std. Deviation	15.203
Most Extreme Differences	Absolute	.097
	Positive	.069
	Negative	-.097
Kolmogorov-Smirnov Z		.822
Asymp. Sig. (2-tailed)		.509

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

```

NEW FILE. RELIABILITY /VARIABLES=VAR00001 VAR00002 VAR00003
VAR00004 VAR00005 VAR00006 VAR00007 VAR00008 VAR00009 VAR00010
VAR00011 VAR00012 VAR00013 VA R00014 VAR00015 VAR00016 VAR00017
VAR00018 VAR00019 VAR00020 VAR00021 VAR00022 VAR00023 VAR00024
VAR00025 VAR00026 VAR00027 VAR00028 VAR00029 VAR00030 VAR00031
VAR00032 VAR00033 VAR00034 VAR00035 VAR00036 VAR00037 VAR00038
VAR00039 VAR00040 VAR00041 VAR000 42 VAR00043 VAR00044 VAR00045
VAR00046 VAR00047 VAR00048 /SCALE('KECANDUAN INTERNET') ALL
/MODEL=ALPHA /STATISTICS=SCALE /SUMMARY=TOTAL.

```

Reliability

Notes	
	Output Created 19-Oct-2017 23:23:39
	Comments
Input	Active Dataset DataSet2
	Filter <none>
	Weight <none>
	Split File <none>
	N of Rows in Working Data File 72
	Matrix Input
Missing Value Handling	Definition of Missing User-defined missing values are treated as missing.
	Cases Used Statistics are based on all cases with valid data for all variables in the procedure.
	Syntax
	RELIABILITY /VARIABLES=VAR00001 VAR00002 VAR00003 VAR00004 VAR00005 VAR00006 VAR00007 VAR00008 VAR00009 VAR00010 VAR00011 VAR00012 VAR00013 VAR00014 VAR00015 VAR00016 VAR00017 VAR00018 VAR00019 VAR00020 VAR00021 VAR00022 VAR00023 VAR00024 VAR00025 VAR00026 VAR00027 VAR00028 VAR00029 VAR00030 VAR00031 VAR00032 VAR00033 VAR00034 VAR00035 VAR00036 VAR00037 VAR00038 VAR00039 VAR00040 VAR00041 VAR00042 VAR00043 VAR00044 VAR00045 VAR00046 VAR00047 VAR00048 /SCALE('KECANDUAN INTERNET') ALL /MODEL=ALPHA /STATISTICS=SCALE /SUMMARY=TOTAL.
Resources	Processor Time 0:00:00.000
	Elapsed Time 0:00:00.019



[DataSet2]

Scale: KECANDUAN INTERNET**Case Processing Summary**

		N	%
Cases	Valid	72	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	72	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.925	48

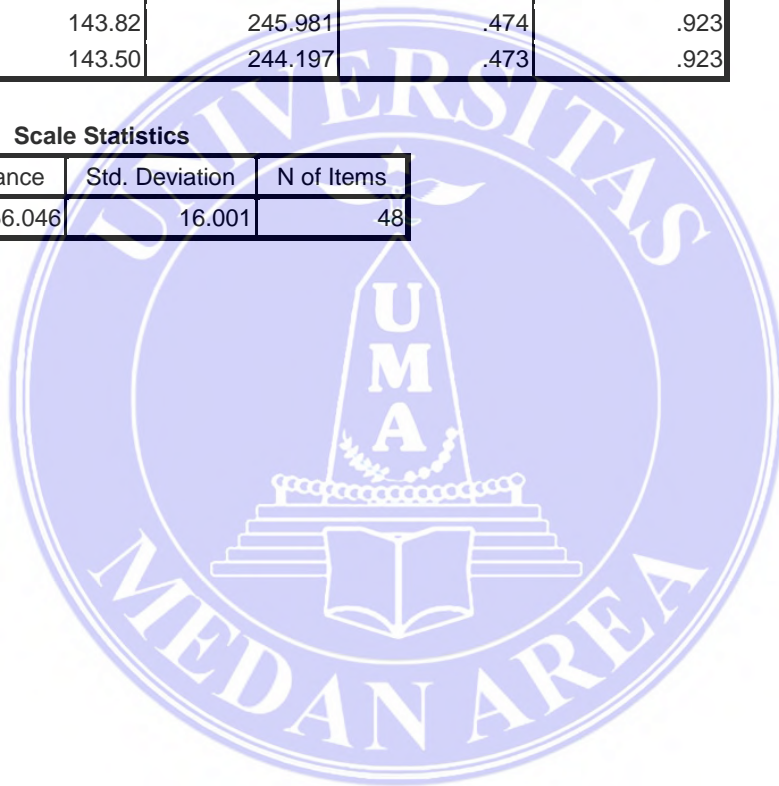
Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
VAR00001	143.61	245.086	.504	.923
VAR00002	143.78	246.401	.400	.924
VAR00003	143.82	242.432	.653	.921
VAR00004	143.49	245.014	.473	.923
VAR00005	143.83	244.394	.547	.922
VAR00006	143.40	243.343	.527	.922
VAR00007	143.51	246.056	.448	.923
VAR00008	143.78	247.978	.392	.924
VAR00009	143.83	247.296	.354	.924
VAR00010	143.53	242.534	.586	.922
VAR00011	143.63	238.097	.676	.921
VAR00012	143.61	241.368	.609	.922
VAR00013	143.71	250.942	.314	.924
VAR00014	143.61	247.340	.409	.923
VAR00015	143.63	242.069	.585	.922
VAR00016	143.63	245.139	.509	.923
VAR00017	143.78	246.401	.400	.924
VAR00018	143.85	242.159	.629	.922
VAR00019	143.50	244.873	.470	.923
VAR00020	143.85	244.244	.547	.922
VAR00021	143.71	246.829	.423	.923
VAR00022	143.69	243.849	.526	.922
VAR00023	143.53	244.985	.435	.923
VAR00024	143.69	244.103	.548	.922
VAR00025	143.85	249.117	.271	.925
VAR00026	143.69	244.187	.495	.923
VAR00027	143.51	251.380	.171	.926
VAR00028	143.49	248.760	.312	.924
VAR00029	143.49	242.986	.584	.922
VAR00030	143.76	251.225	.196	.925
VAR00031	143.78	250.626	.267	.924


VAR00032	143.60	247.174	.350	.924
VAR00033	143.68	249.488	.305	.924
VAR00034	143.72	246.908	.412	.923
VAR00035	143.69	243.849	.526	.922
VAR00036	143.51	244.929	.433	.923
VAR00037	143.61	243.255	.512	.922
VAR00038	143.76	252.972	.108	.926
VAR00039	143.38	248.069	.325	.924
VAR00040	143.44	247.997	.350	.924
VAR00041	143.53	244.985	.386	.924
VAR00042	143.56	247.377	.361	.924
VAR00043	143.51	244.817	.491	.923
VAR00044	143.58	243.768	.468	.923
VAR00045	143.56	248.138	.327	.924
VAR00046	143.63	247.224	.337	.924
VAR00047	143.82	245.981	.474	.923
VAR00048	143.50	244.197	.473	.923

Scale Statistics

Mean	Variance	Std. Deviation	N of Items
146.69	256.046	16.001	48



FORM G : Berita Acara Seminar Hasil



FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS MEDAN AREA

Kampus I: Jalan Kalem/Sibung 200101 No. 1 Medan Estate, Telp. 061 7308718 Fax. 061 7308499 Medan 20223
Kampus II: Jalan Setia Sudik No. 70 B/ J. Sei Seroja No. 70 A Telp. 061 8275502 Medan 22102
Email : Univ.medanarea@uma.ac.id Website : uma.ac.id

BERITA ACARA DAN NILAI SEMINAR HASIL

Pada hari ini Sabtu Tanggal : 27 Januari 2018 telah dilaksanakan Seminar Hasil Mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Medan Area :

Nama : MURHAYATI
 NPM/Program Studi : 16.860.0511 / Psikologi Pendidikan
 Hari / Tanggal : Sabtu / 27 Januari 2018
 Waktu : 12.15 s/d selesai
 Tempat : Ruang Seminar Hasil Fak.Psikologi UMA
 Judul Skripsi : Study Identifikasi faktor kecanduan internet di SMP Negeri 1 Bandar Kab. Bener Meriah

Tanda Tangan Pembawa Seminar : [Signature]
 Nilai Pembawa Seminar : 76 (B+)
 Panitia Seminar Hasil :


No	Jabatan	Nama	Tanda Tangan
1.	Ketua	<u>(Khasima)</u>	<u>[Signature]</u>
2.	Anggota	<u>(HAIRU ANUMD)</u>	<u>[Signature]</u>

Pembahas / Pembanding :

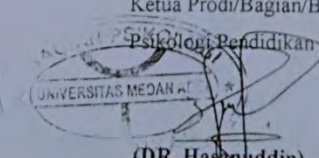
No	Nama	NPM	Tanda Tangan
1			
2			
3			
4			
5			
6			

Medan, 29 Januari 2018

Mengetahui
Dekan / Wakil Dekan Bid. Akademik



Ketua Prodi/Bagian/Bidang,
Psikologi Pendidikan



(DR. Hasnuddin)



PEMERINTAH KABUPATEN BENER MERIAH
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SMP NEGERI 1 BANDAR
Jalan Purnama No. 144 Purwosari

Pondok Baru, 12 Januari 2016

No : 4212/301/SMPN1 Bdr/2016.

Prihal : Keterangan Penelitian

Kepada Yth,

Dekan Fakultas Psikologi Universitas Medan Area

Di,-

Medan.

Assalamualaikum, Wr Wb.

Dengan Hormat,

Sehubungan dengan hadirnya salah satu Mahasiswa dari Fakultas Psikologi Universitas Medan Area jln. Kolam I Medan Estate. Maka dengan ini Kepala Sekolah SMP Negeri 1 Bandar menyangkan bahwa:

Nama : NURHAYATI

Npm : 098600040

Fakultas : Psikologi

Judul Penelitian : Study Identifikasi Faktor Kecanduan Internet di SMP Negeri 1 Bandar Kab.
Bener Meriah


Benar nama tersebut diatas telah melakukan penelitian di SMP Negeri 1 Bandar Kabupaten Bener Meriah untuk mendapatkan informasi dan data-data yang berkaitan dengan judul diatas guna menyusun karya ilmiah.

Demikian surat keterangan ini kami sampaikan, dan atas kerjasama yang baik kami ucapkan ribuan terima kasih

Purwosari, 12 Januari 2016

Kepala SMP N 1 Bandar



 **FAKULTAS PSIKOLOGI**
UNIVERSITAS MEDAN AREA

Kampus I Jalan Satek/Gadang 4013 05011 Medan Utara, Telp. 061 7204279 / ex. 061 7200393 Medan 20213
Kampus II Jalan Satek Sud. No. 71.37 J. Sei Selayan No. 71.4 Telp. 061 8725452 Medan 20012
Email : Univ_medanarea@uma.ac.id Website : uma.ac.id

Nomor : /FPSI/01.7/..../201
Lampiran : Berkas
Hal : Undangan Sidang Meja Hijau
Medan, 15 Maret 2018

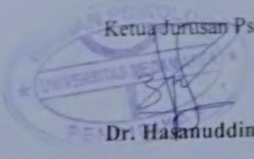
Kepada : Yth.
Bapak / Ibu
Dosen Fakultas Psikologi
di-
Tempat

Dengan hormat,
Bersama ini kami mengundang Bapak/Ibu sebagai Penguji pada Sidang Meja Hijau Mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Medan Area yang akan dilaksanakan pada :

Hari/Tanggal : Jumat / 16 Maret 2018
Pukul : 10.00. Wib. s/d selesai
Tempat : Ruang Sidang Meja Hijau Fakultas Psikologi UMA
Jurusan : Psikologi Pendidikan
Nama Mahasiswa : Nurhayati
NIM : 16.860.0511
Judul : Studi Identifikasi faktor kecanduan internet di Sekolah Menengah Pertama Negeri Satu Bandar Kab. Bener Meriah

No SK Dekan : 38. /FPSI/01.2/W./2018, tanggal SK Dekan : 5 Maret 2018
Ketua Penguji : Dr. Hasanuddin
Sekretaris : Fatma Hanum Siregar, S.Psi, M.Psi
Penguji I : IsElana, S.Psi, M.Psi
Penguji II : Haruk Anwar Dalimunthe, S.Psi, M.Psi

Demikian kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasama yang baik di ucapkan terima kasih.

Ketua Jurusan Psi. Pendidikan

Dr. Hasanuddin

Tembusan :

1. Komisi Pembimbing
2. Wadel: II Fak

FORM F : Berita Acara Seminar Proposal

FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS MEDAN AREA

Kampus I: Jalan Kalam/Gedung PBOI SUMUT No. 1 Medan Estate, Telp. 061 7366878 Fax. 061 7368398 Medan 20223
Kampus II: Jalan Sisa Budi No.79 B/ Jl. Sei Baraya No. 70 A Telp. 061 8225602 Medan 20027
Email : Univ_medanarea@uma.ac.id Website : uma.ac.id

BERITA ACARA DAN NILAI SEMINAR PROPOSAL

Berdasarkan Surat Keputusan Rektor Universitas Medan Area No :....., tanggal :....., maka pada hari ini : ~~Salasa~~, tanggal 7 April 2015, telah dilaksanakan Seminar Proposal Mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Medan Area :

Nama : Murtayah
NPM/Program Studi/Bidang : / Psikologi Pendidikan
Hari / Tanggal : 1 Salasa / 7 April 2015
Waktu : s/d selesai
Tempat : Ruang Seminar Fak.Psikologi UMA
Judul Skripsi : Studi Identifikasi faktor kecanduan internet di SMP Negeri 1 Bandar Kab. Bener Meriah
Judul Revisi :

Tanda Tangan Pembawa Seminar : [Signature]
Nilai Pembawa Seminar : 70 (B)
Panitia Seminar Proposal :

No.	Jabatan	Nama	Tanda Tangan
1.	Ketua	<u>(Ishana, S.Psi, M.Pd)</u>	<u>[Signature]</u>
2.	Anggota	<u>(Rahmi, Pendidikan, S.Psi, M.Psi)</u>	<u>[Signature]</u>
3.	Sekretaris	<u>(Farida Hanum Siregar, S.Psi, M.Psi)</u>	<u>[Signature]</u>

Pembahas / Pembanding :


No.	Nama	NPM	Tanda Tangan
1.	<u>Tuah Melati</u>	<u>10.860.0281</u>	<u>[Signature]</u>
2.	<u>Wellya Sundari</u>	<u>10.860.0022</u>	<u>[Signature]</u>
3.	<u>Ehna Kharisa</u>	<u>10.860.0023</u>	<u>[Signature]</u>
4.	<u>Hafidra Rahmatu</u>	<u>10.860.0093</u>	<u>[Signature]</u>
5.			
6.			

Medan, 7 April 2015

Mengetahui
Dekan,
(Prof. Dr. H. Abdul Munir, M.Pd)

Ketua Prodi/Bagian/Bidang Psi. Pendidikan
(Farida Hanum Siregar, S.Psi. M.Psi)

Coret yang tidak perlu



UNIVERSITAS MEDAN AREA

FAKULTAS PSIKOLOGI

Kampus I : Jalan Kolam/Jln Gedung PSIS SUMAT No. 1 Telp: 061-7366878, 7366781 Medan 20223.
Kampus II : Jln Sei Gerayu No. 70A/Gerta Blvd No. 799 Medan Telp: 061-8225607 Medan20112,
Fax : 061 736 8012 Email : umma@medan.ac.id Website : www.umma.ac.id

SURAT KETERANGAN SELESAI PEMBIMBINGAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan dibawah ini komisi Pembimbing Tugas Akhir mahasiswa dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : NURHAYATI
 No. Pokok Mahasiswa : 16.860.511
 Program Studi : Psikologi
 Judul Tugas Akhir : Study Identifikasi Faktor Kecanduan Internet di SMP Negeri 1 Bandar Kab. Bener Meriah

adalah benar telah melaksanakan Seminar Proposal Tugas Akhir (Bab. I, II dan III) dan telah melakukan bimbingan tugas akhir untuk Bab. berikutnya dengan judul diatas sesuai dengan ketentuan yang berlaku dengan rincian.

No	Perihal/Bahasan	Keterangan <i>(Coret yang tidak perlu)</i>	Paraf Pembimbing	
			Pembimbing I	Pembimbing II
1	BAB IV. PENELITIAN Hasil Penelitian dan Pembahasan	Selesai/Acc		
		Tidak Selesai		
2	BAB V. PENUTUP Kesimpulan dan Saran	Selesai/Acc		
		Tidak Selesai		

untuk itu perlu kami sampaikan bahwa yang bersangkutan siap untuk dilanjutkan ke Sidang/Ujian Meja Hijau.


Demikian surat keterangan ini dikeluarkan untuk dapat dipergunakan seperlunya.

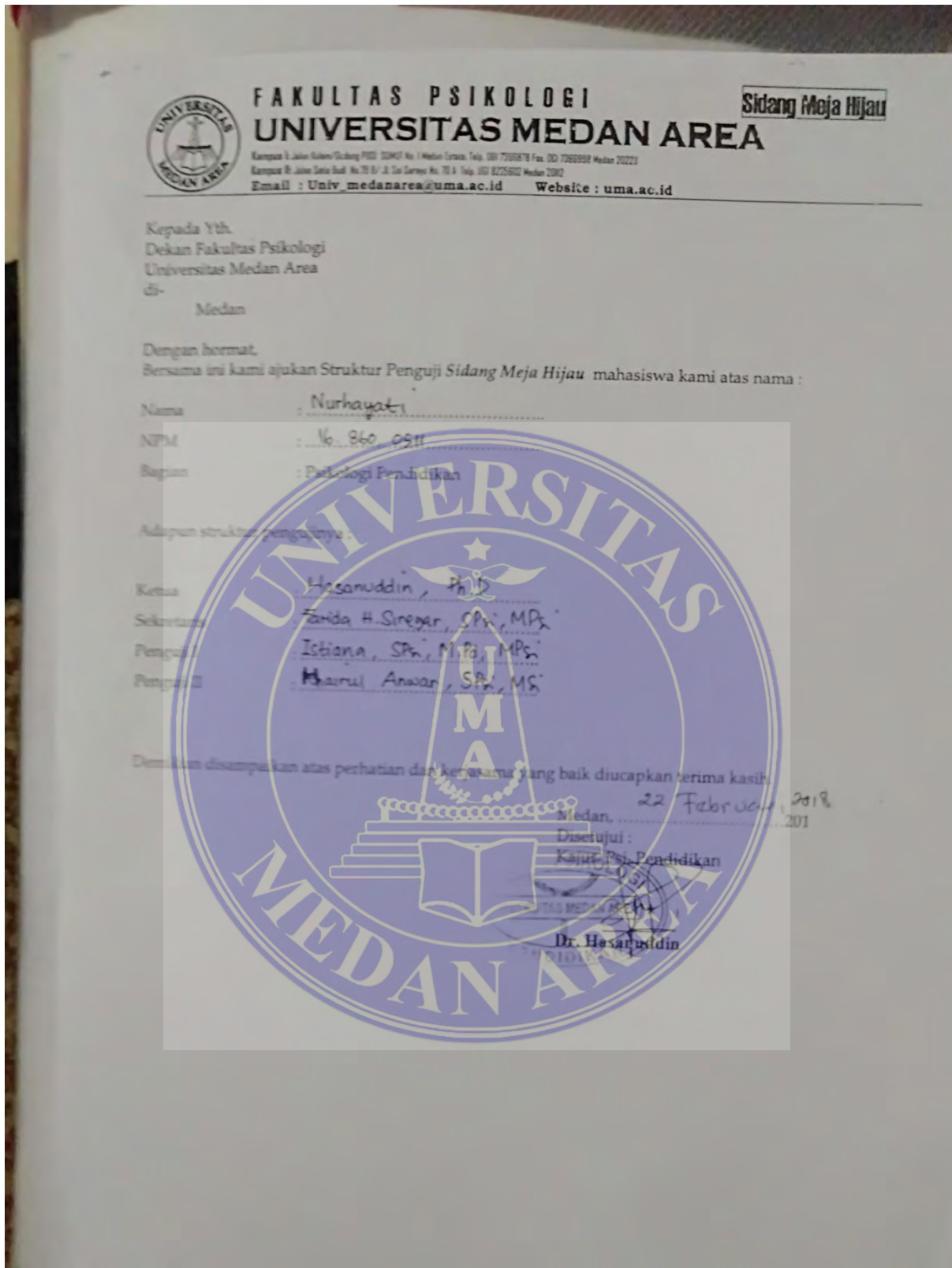
Medan, 14 Februari 2018

Pembimbing	Nama dan Tanda Tangan
Pembimbing I	
Pembimbing II	

Diketahui :

Dekan/Wakil Dekan Bid. Akademik (*),







FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS MEDAN AREA



SURAT BUKTI PRAKTIKUM

PSIKOLOGI EKSPERIMEN

Berdasarkan hasil rapat dosen penguji :

ZUHDI BUDIMAN, M.PSI

Maka dengan ini diputuskan bahwa :

Nama : Nurhayati

NPM : 09.860.0040

DINYATAKAN **LULUS** / TIDAK LULUS

DENGAN NILAI :

A
B+
B
C+
C
D

Medan, 7 Februari 2018

Ka. Laboratorium

Mengetahui
Wakil Dekan Bid. Akademik

(Haniul Anwar Dalimunte, M.Si)

**Segala Coketapi pada surat bukti
ini dianggap tidak berlaku*

(Erlina Suci Siregar, M.Psi)



FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS MEDAN AREA



SURAT BUKTI PRAKTIKUM
(BINET, WAIS, IST DAN SPM)

Berdasarkan hasil rapat dosen penguji :
FARIDA HANUM SIREGAR, M.PSI

Maka dengan ini diputuskan bahwa :
Nama : Nurhayati
NPM : 09.860.0040

DINYATAKAN **LULUS** / TIDAK LULUS
DENGAN NILAI :

A
B+
B
C+
C
D

Medan, 7 Februari 2018
Kaprodiakem

Mengesahkan
Wakil Dekan Bidang Akademik

(Hafri Anwar Dalimunte, M.Si)


(Erlina Sari Siregar, M.Psi)

**Segala baretang pada surat bukti
ini dianggap tidak berlaku*



FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS MEDAN AREA



SURAT BUKTI PRAKTIKUM

(BAKAT)

Berdasarkan hasil rapat dosen penguji :

FARIDA HANUM SIREGAR, M.PSI

Maka dengan ini diputuskan bahwa :

Nama : Nurhayati

NPM : 09.860.0040

DINYATAKAN **LULUS** / TIDAK LULUS

DENGAN NILAI :

A
B+
B
C+
C
D

Medan, 7 Februari 2018



Mengetahui
Wakil Dekan Bid. Akademik

(**Hairul Anwar Dalimunte, M.Si**)

**Segala surat yang dibuat
Ini dianggap tidak berlaku*

(**Erlina Sari Siregar, M.Psi**)



 FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS MEDAN AREA 

SURAT BUKTI PRAKTIKUM
(RORSCHAH)

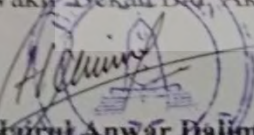
Berdasarkan hasil rapat dosen penguji :
ERLINA SARI SIREGAR, M.PSI


Maka dengan ini diputaskan bahwa :
Nama : Nurhayati
NPM : 09.860.0040

DINYATAKAN **LULUS** / TIDAK LULUS
DENGAN NILAI :

A
B+
B
C+
C
D

Medan, 7 Februari 2018
Kas. Laboratorium

Mengetahui
Wakil Dekan Bid. Akademik

(Haidar Anwar Dalimunte, M.Si)


(Erlina Sari Siregar, M.Psi)

*Segala urusan pada surat ini
ini dianggap tidak berlaku



FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS MEDAN AREA



SURAT BUKTI PRAKTIKUM

(TAT)

Berdasarkan hasil rapat dosen penguji :

ERLINA SARI SIREGAR, M.PSI

Maka dengan ini diputuskan bahwa :

Nama : Nurhayati

NPM : 09.860.0040

DINYATAKAN **LULUS** / TIDAK LULUS

DENGAN NILAI :

A
B+
B
C+
C
D

Medan, 7 Februari 2018

Mengetahui
Wakil Dekan Bid. Akademik

(Hairul Anwar Dalimunte, M.Si)

**Segala corelasi yang sesuai
Ini dianggap tidak berlaku*

(Erlina Sari Siregar, M.Psi)



UNIVERSITAS MEDAN AREA FAKULTAS PSIKOLOGI

Jl. Kolam No. 1 Medan estate, Telp. (061)7366878, Fax.(061)7368012 Medan 20223
E-mail : univ_medanarea@uma.ac.id Website : [www. Uma.ac.id](http://www.Uma.ac.id)

Nomor : 1643/FO/PP/2015
Lampiran : -
Hal : Pengambilan Data

Medan, 1 Oktober 2015

Yth, Ka. Sekolah SMP Negeri 1 Bandar
Jln. Purnama No.144 Kec. Bandar Kab. Bener Meriah
Di -
Tempat

Dengan hormat,

Bersama ini kami mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan izin dan kesempatan kepada mahasiswa kami:

Nama : Nurhayati
NPM : 09 860 0040
Program Studi : Ilmu Psikologi
Fakultas : Psikologi

untuk melaksanakan pengambilan data di *Sekolah SMP Negeri 1 Bandar Jln. Purnama No.144
Kec. Bandar Kab. Bener Meriah* guna penyusunan skripsi yang berjudul: "*Study Identifikasi
Faktor Kecanduan Internet Di SMP Negeri 1 Bandar Kab. Bener Meriah*"

Perlu kami jelaskan bahwa penelitian dimaksud adalah semata-mata untuk tulisan ilmiah dan penyusunan skripsi, yang merupakan salah satu syarat bagi mahasiswa tersebut untuk mengikuti ujian Sarjana Psikologi di Fakultas Psikologi Universitas Medan Area.

Sehubungan dengan hal tersebut kami mohon kiranya Bapak/Ibu dapat memberikan kemudahan dalam pengambilan data yang diperlukan dan Surat Keterangan yang menyatakan bahwa mahasiswa tersebut telah selesai melaksanakan pengambilan data di Sekolah yang Bapak/Ibu pimpin.

Demikian kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasama yang baik diucapkan terima kasih.


Wakil Dekan Bid. Akademik,
Zuhdi Budiman, S.Psi M.Psi

Tembusan :
- Mahasiswa Ybs