

**HUBUNGAN ANTARA *INTERNET ADDICTION* DENGAN
FUTURE ORIENTATION PADA REMAJA
SMP AL-ULUM TERPADU MEDAN**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan
dalam memperoleh gelar Sarjana Psikologi
Universitas Medan Area



Oleh:

**INDAH MAULA FAUZIAH
NIM 168600193**

**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS MEDAN AREA
MEDAN
2021**

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

Document Accepted 30/12/21

Access From (repository.uma.ac.id)30/12/21

HALAMAN PENGESAHAN

JUDUL SKRIPSI : HUBUNGAN ANTARA *INTERNET ADDICTION* DENGAN *FUTURE ORIENTATION* PADA REMAJA SMP AL-ULUM TERPADU MEDAN

NAMA MAHASISWA : INDAH MAULA FAUZIAH

NO. STAMBUK : 16.8600.193

PROGRAM STUDI : PSIKOLOGI

Pembimbing I

Dra. Irna Minauli, M.Si

Menyetujui

Pembimbing II

Khairuddin, S.Psi, M.Psi

Kepala Bagian

Mengetahui

Dekan



Enda Permata Sari Harahap, M.Psi, Psikolog



Dr. Risydah Fadilah, S.Psi, M.Psi

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 30/12/21

i

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah

3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area (repository.uma.ac.id)30/12/21

DIPERTAHANKAN DI DEPAN DEWAN PENGUJI SKRIPSI FAKULTAS
PSIKOLOGI UNIVERSITAS MEDAN AREA DAN DITERIMA UNTUK
MEMENUHI SEBAGIAN DARI SYARAT-SYARAT GUNA MEMPEROLEH
GELAR SARJANA (S1) PSIKOLOGI

Pada tanggal:

23 Juni 2021

Mengesahkan Fakultas Psikologi
Universitas Medan Area
Dekan



(Dr. Risydah Fadilah, S.Psi, M.Psi)

Dewan Penguji

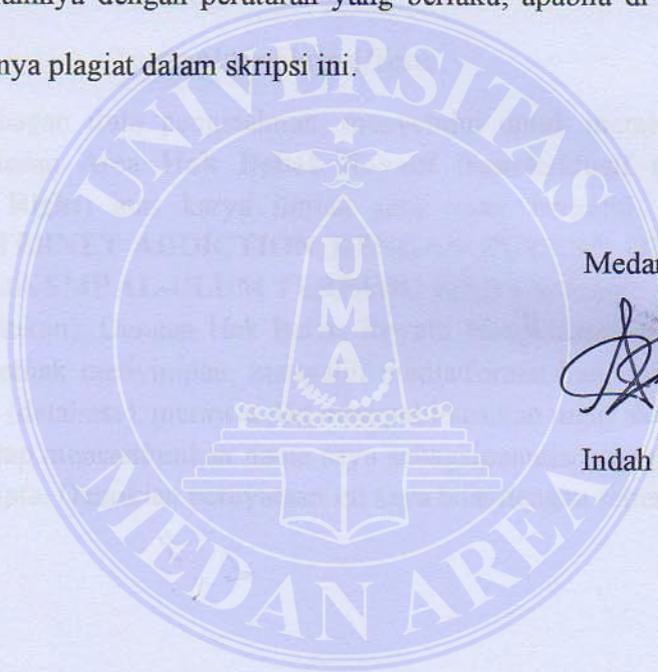
1. Dra. Mustika Tarigan, M.Psi, Psikolog
2. Laili Alfita, S.Psi, MM, M.Psi, Psikolog
3. Dra. Irna Minauli, M.Si
4. Khairuddin, S.Psi, M.Psi

Tanda-tangan

HALAMAN PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa skripsi yang saya susun sebagai syarat memperoleh gelar sarjana merupakan hasil karya sendiri. Adapun bagian-bagian tertentu dalam penulisan skripsi ini yang saya kutip dari 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 di kemudian hari ditemukan adanya plagiat dalam skripsi ini.



Medan, 23 Juni 2021



Indah Maula Fauziah

16.8600.193

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Sebagai sivitas akademik Universitas Medan Area, saya bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Indah Maula Fauziah
NPM : 16.8600.193
Program Studi : Psikologi Perkembangan
Fakultas : Psikologi
Jenis Karya : Tugas Akhir/Skripsi/Tesis

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Medan Area **Hak Bebas Royalti Noneksklusif (Non-exclusive Royalty-Free Right)** atas karya ilmiah saya yang berjudul: **HUBUNGAN ANTARA INTERNET ADDICTION DENGAN FUTURE ORIENTATION PADA REMAJA SMP AL-ULUM TERPADU MEDAN** beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Medan Area berhak menyimpan, mengalih media/format-kan, mengelola dalam pangkalan data (database), merawat dan mempublikasikan tugas akhir/skripsi/tesis saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya

Hubungan antara *Internet Addiction* dengan *Future Orientation* pada Remaja

SMP Al-Ulum Terpadu Medan

Indah Maula Fauziah

16.8600.193

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk melihat hubungan antara *Internet Addiction* dengan *Future Orientation* pada remaja SMP Al-Ulum Terpadu Medan, dimana jumlah yang dijadikan sebagai sampel penelitian berjumlah 128 orang. Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini berbunyi: ada hubungan negatif antara *Internet Addiction* dengan *Future Orientation* pada remaja SMP Al-Ulum Terpadu Medan. Artinya semakin tinggi *Internet Addiction* maka akan semakin rendah *Future Orientation*, dan sebaliknya semakin rendah *Internet Addiction* maka akan semakin tinggi *Future Orientation*. Metode analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik korelasi *product moment*, dimana berdasarkan analisis diperoleh dari hasil-hasil sebagai berikut, terdapat hubungan negatif antara *Future Orientation* dengan *Internet Addiction*. Hasil ini dibuktikan dengan koefisien korelasi $r_{xy} = -0,578$; $p = 0,000 < 0,05$. Berdasarkan hasil tersebut maka hipotesis yang telah diajukan dalam penelitian ini, dinyatakan diterima. Koefisien determinasi $r^2 = 0,334$ menunjukkan bahwa *Future Orientation* dibentuk oleh *Internet Addiction* sebesar 33,4%. Selanjutnya dilihat dari perhitungan mean hipotetik = 66 dan mean empirik = 84,03 serta standar deviasi = 12,491 diketahui bahwa *Future Orientation* dalam kategori tinggi. Sedangkan *Internet Addiction* dari perhitungan mean hipotetik = 66 dan mean empirik = 58,24 serta standar deviasi = 13,621 diketahui bahwa *Internet Addiction* dalam kategori rendah.

Kata kunci: *Internet Addiction, Future Orientation, Remaja*

The Relation Between Internet Addiction and Future Orientation in Adolescents SMP Al-Ulum Terpadu Medan

Indah Maula Fauziah

16.8600.193

Abstract

This study aims to see the relation between Internet Addiction and Future Orientation in adolescent of SMP Al-Ulum Terpadu Medan, where the number of research subjects are 128 people. The hypothesis proposed in this study reads: there is a negative relation between Internet Addiction and Future Orientation for adolescents of SMP Al-Ulum Terpadu Medan. This means that the higher the Internet Addiction, the lower the Future Orientation, and vice versa, the lower the Internet Addiction, the higher the Future Orientation. The analytical method used in this research is the correlation technique product moment, where based on the analysis obtained from the following results, there is a negative relation between Future Orientation and Internet Addiction. This result is evidenced by the correlation coefficient $r_{xy} = -0.578$; $p = 0.000 < 0.05$. Based on these results, the hypothesis that has been proposed in this study is accepted. The coefficient of determination (r^2) = 0.334 indicates that Internet Addiction is formed by 33.4%. Furthermore, seen from the calculation of the hypothetical mean = 66 and the empirical mean = 84.03 and the standard deviation = 12.491 it is known that Future Orientation is in the high category. Meanwhile, Internet Addiction from the calculation of the hypothetical mean = 66 and the empirical mean = 58.24 and standard deviation = 13.621 are known that Internet Addiction is in the low category.

Keywords: Internet Addiction, Future Orientation, Adolescents

KATA PENGANTAR

Salam Sejahtera,

Puji dan syukur peneliti ucapkan atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas segala berkat dan karunia-Nya, kesabaran dan kemudahan serta kelancaran bagi peneliti sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dan mampu melewati segala kendala dan rintangan yang dihadapi selama menyelesaikan skripsi ini serta mampu bertahan pada setiap masalah dan rintangan yang dihadapi selama menyelesaikan skripsi ini sampai selesai.

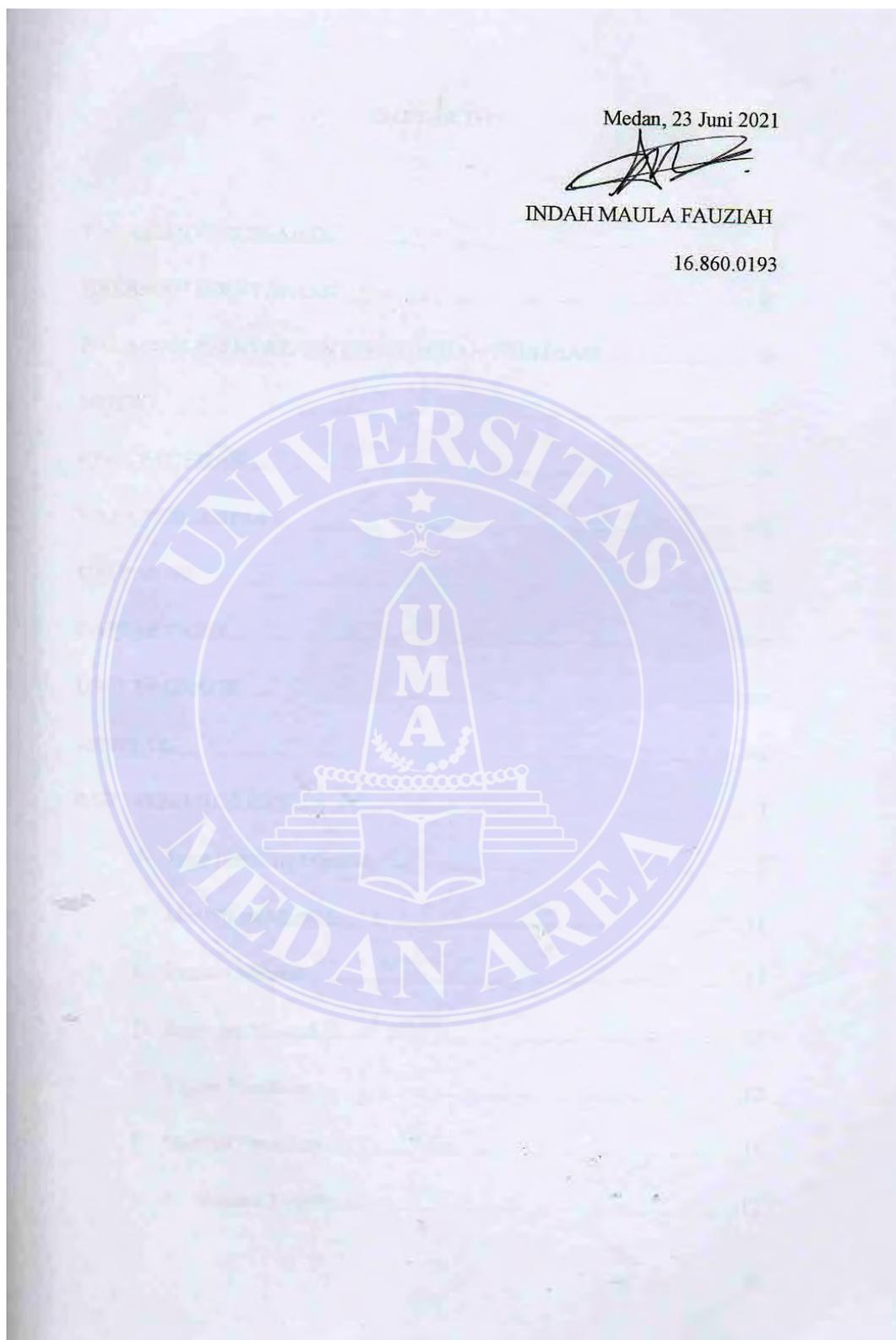
Peneliti menyadari bahwa keberhasilan dalam menyelesaikan skripsi ini tidak terlepas dari bimbingan, bantuan dan kerja sama yang baik dari berbagai pihak. Selama pengerjaan skripsi ini, peneliti telah banyak menerima bantuan, waktu, tenaga dan pikiran dari berbagai pihak. Oleh sebab itu, dengan segala kerendahan hati peneliti mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Drs. M Erwin Siregar, MBA selaku Ketua Yayasan Pendidikan Haji Agus Salim
2. Bapak Prof. Dr. Dadan Ramdan, M.Eng, M.Sc. selaku Rektor Universitas Medan Area
3. Ibu Dr. Risydah Fadilah, S.Psi, M.Psi selaku Dekan Fakultas Psikologi Universitas Medan Area
4. Ibu Laili Alfita, S.Psi, MM, M.Psi, Psikolog selaku wakil Dekan Fakultas Psikologi Universitas Medan Area

5. Ibu Dra. Irna Minauli, M.Si., Psikolog selaku pembimbing I skripsi yang telah banyak meluangkan waktu, tenaga serta sabar dan senantiasa memberikan arahan, saran dan juga bimbingan dalam proses penyelesaian penelitian dan skripsi ini.
6. Bapak Khairuddin, S.Psi, M.Psi selaku pembimbing II skripsi yang telah senantiasa meluangkan waktu, tenaga, keceriaan dan menyemangati saya serta memberikan arahan, saran dan juga bimbingan dalam menyelesaikan penelitian dan skripsi ini.
7. Ibu Dra. Mustika Tarigan, M.Psi, Psikolog sebagai ketua dalam sidang skripsi.
8. Ibu Laili Alfita, S.Psi, MM, M.Psi, Psikolog sebagai dosen pembeding dalam sidang skripsi .
9. Seluruh dosen dan Fakultas Psikologi Universitas Medan Area yang telah membantu dan memberikan bekal ilmu kepada peneliti demi kelancaran hingga selesainya skripsi ini.
10. Seluruh staf bagian tata usaha Fakultas Psikologi.
11. Sekolah SMP Islam Al Ulum Terpadu Medan yang sudah memberikan saya kesempatan untuk melakukan penelitian terkhusus kepada Bapak Suhendrik, S.Pd selaku Kepala Sekolah, Kepada Ibu Febi Rachmawati S.Pd selaku Wakil Kepala Sekolah bidang kesiswaan, seluruh guru dan siswa Kelas VIII Islam Al Ulum Terpadu Medan.
12. Kepada kedua orang tua dan saudara saya yang selalu mendukung, mendoakan, memotivasi, memberikan semangat dalam pendidikan yang tidak pernah berhenti kepada saya.

13. Terima kasih untuk teman-teman saya Psikologi B yang telah memberikan saran dan menemani hari-hari saya.
14. Para teman-teman satu bimbingan (Ayu, Rika, Rafii, Elvi, kakak Law Fanitra, kakak Tina dan Siti Hafizah) yang telah membantu saya selama ini dalam berbagi ilmu.
15. Kepada Zidan Raihan, Syafira Nurriszka Putri, Silvy, Aulia Fitri Aldani dan Haya Nabilla yang telah memberikan dukungan selama ini.
16. Para teman-teman seperjuangan stambuk 2016 yang telah meluangkan waktunya dan mau memberikan informasi.
17. Kepada Abangda Almarhum Aji Arsanto, Abangda Dian Nuralam, Riza Rafi Basari, uwa donto dan uwa uswah yang membantu dan selalu berada di sisi saya baik dalam segala rencana yang telah dilakukan.
18. Kepada semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu, yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.

Peneliti menyadari dengan segala kekurangan yang dimiliki mengakui bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu peneliti pun mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari semua pihak sebagai masukan bagi peneliti. Setiap kritikan dan saran yang diberikan, peneliti bersedia menjadikannya sebagai pelajaran agar terciptanya skripsi ini yang sebagaimana mestinya. Akhir kata peneliti mengucapkan terima kasih bagi setiap pembaca dan berharap agar kiranya skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua.



UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 30/12/21

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

Access From (repository.uma.ac.id)30/12/21

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	i
HALAMAN PERNYATAAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKAS..	iv
MOTTO.....	v
RIWAYAT HIDUP.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xviii
DAFTAR GRAFIK.....	xix
ABSTRAK.....	xix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	11
C. Batasan Masalah.....	11
D. Rumusan Masalah.....	12
E. Tujuan Penelitian.....	12

F. Manfaat Penelitian.....	12
1. Manfaat Teoritis.....	12
2. Manfaat Praktis.....	12
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	13
A. Remaja.....	13
1. Pengertian Remaja.....	13
2. Ciri dan Tugas Perkembangan Remaja.....	13
3. Tugas-Tugas Perkembangan Remaja.....	16
B. <i>Future Orientation</i>	17
1. Pengertian <i>Future Orientation</i>	17
2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi <i>Future Orientation</i>	19
3. Aspek <i>Future Orientation</i>	22
a. Motivasi.....	22
b. Perencanaan.....	23
c. Evaluasi.....	24
4. Proses Pembentukan <i>Future Orientation</i>	26
C. <i>Internet Addiction</i>	30
1. Pengertian <i>Internet Addiction</i>	30

2. Jenis Kecanduan internet (<i>Internet Addiction</i>).....	32
3. Aspek-aspek <i>Internet Addiction</i>	35
4. Faktor- faktor <i>Internet Addiction</i>	37
5. Faktor Etiologi Adiksi Internet.....	39
D. Hubungan <i>Internet Addiction</i> dengan <i>Future Orientation</i> pada Remaja.....	42
E. Kerangka Konseptual.....	47
F. Hipotesis.....	48
BAB III METODE PENELITIAN.....	49
A. Tipe Penelitian.....	49
B. Identifikasi Variabel Penelitian.....	49
C. Definisi Operasional.....	50
1. Variabel Bebas.....	50
2. Variabel Terikat.....	50
D. Sampel Penelitian.....	51
1. Populasi.....	51
2. Teknik Sampel.....	51
E. Teknik Pengumpulan Data.....	51
F. Alat Ukur Penelitian.....	52
1. Alat Ukur Variabel <i>Internet Addiction</i>	52
2. Alat Ukur Variabel <i>Future Orientation</i>	53

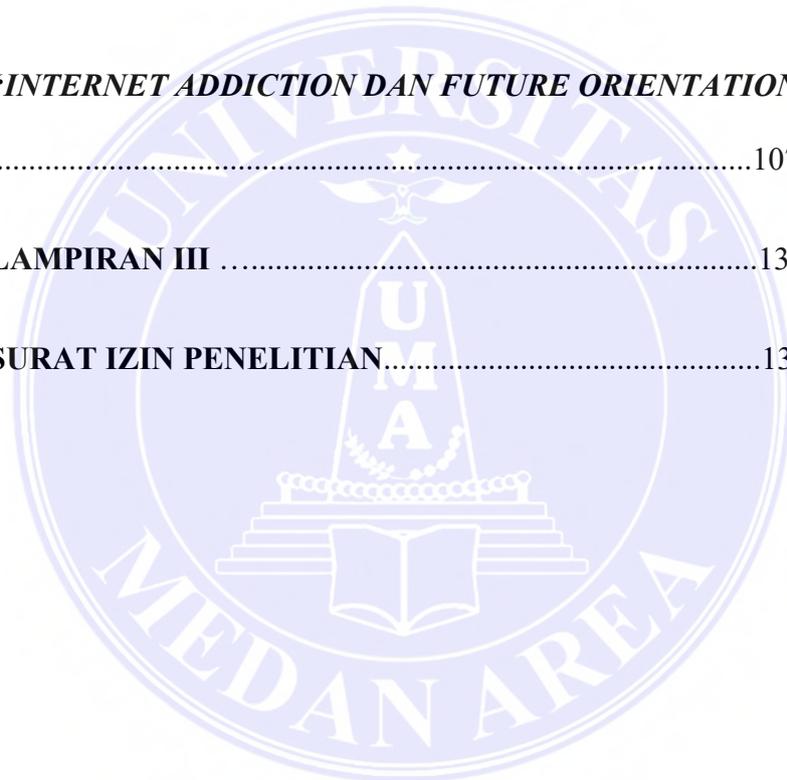
G. Validitas dan Reliabilitas.....	54
1. Validitas.....	55
2. Reliabilitas.....	55
H. Analisis Data.....	56

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN...57

A. Orientasi Kancah Penelitian.....	57
B. Persiapan Penelitian.....	57
1. Persiapan Administrasi.....	57
2. Persiapan Alat Ukur.....	58
a. Skala <i>Internet Addiction</i>	58
b. Skala <i>Future Orientation</i>	59
C. Pelaksanaan Penelitian.....	60
D. Uji Validitas dan Reliabilitas.....	61
E. Analisis Data dan Hasil Penelitian.....	64
1. Uji Asumsi.....	64
a. <i>Uji Normalitas</i>	64
b. <i>Uji Linearitas</i>	65
2. Uji Hipotesis.....	66
3. Hasil Perhitungan Mean Hipotetik dan Mean	

Empirik.....	68
a. <i>Mean Hipotetik</i>	68
b. <i>Mean Empirik</i>	68
F. Pembahasan.....	73
BAB V SIMPULAN & SARAN.....	78
A. Simpulan.....	78
B. Saran.....	78
1. Bagi Remaja.....	78
2. Bagi Orang Tua.....	79
3. Bagi Sekolah dan Guru.....	79
4. Bagi Peneliti Selanjutnya.....	79
DAFTAR PUSTAKA.....	80
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	86
LAMPIRAN A.....	87
SKALA <i>INTERNET ADDICTION</i>.....	87
LAMPIRAN B.....	92
SKALA <i>FUTURE ORIENTATION</i>.....	92
LAMPIRAN C.....	95
UJI VALIDITAS DAN REABILITAS.....	95

LAMPIRAN D	103
UJI NORMALITAS DAN UJI LINEARITAS	103
LAMPIRAN E	105
ANALISIS KORELASI	105
LAMPIRAN II	107
DATA PENELITIAN	107
“INTERNET ADDICTION DAN FUTURE ORIENTATION”	107
LAMPIRAN III	134
SURAT IZIN PENELITIAN	134



DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 Distribusi Aitem Skala <i>Internet Addiction</i> Sebelum Uji Validitas dan Uji dan Uji Reliabilitas.....	59
Tabel 4. 2 Distribusi Aitem Skala Skala <i>Future Orientation</i> Sebelum Uji Validitas dan Uji dan Uji Reliabilitas	60
Tabel 4. 3 Distribusi Aitem Skala <i>Internet Addiction</i> Setelah Uji Validitas dan Uji dan Uji Reliabilitas.....	62
Tabel 4. 4 Distribusi Aitem Skala <i>Future Orientation</i> Setelah Uji Validitas dan Uji dan Uji Reliabilitas.....	63
Tabel 4. 5 Hasil Uji Normalitas Tiap Variabel	65
Tabel 4. 6 Hasil Uji Linearitas Hubungan	66
Tabel 4. 7 Hasil korelasi Pearson Product Moment <i>Internet Addiction</i> dengan <i>Future Orientation</i>	67
Tabel 4. 8 Tabel Deskriptif dari <i>Internet Addiction</i>	68
Tabel 4. 9 Tabel Kategorisasi dari <i>Internet Addiction</i>	69
Tabel 4. 10 Tabel Deskriptif dari <i>Future Orientation</i>	70
Tabel 4. 11 Tabel Kategorisasi dari <i>Future Orientation</i>	71
Tabel 4. 12 Hasil Perhitungan Mean Hipotetik & Mean Empirik	71

DAFTAR GRAFIK

Grafik Kurva I <i>Internet Addiction</i>	72
Grafik Kurva II <i>Future Orientation</i>	72



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dunia teknologi dan informasi saat ini berkembang dengan pesat, yang membawakan kemajuan yang dapat mempermudah kehidupan individu. Salah satu perkembangan teknologi yang telah dikenal sejak lama adalah teknologi internet, yang telah menjadi sebuah kebutuhan banyak orang. Perkembangan teknologi informasi di zaman globalisasi telah menjadi sesuatu yang lazim sebagai akibat dari terjadinya revolusi interaksi sosial. Revolusi interaksi sosial ini terlihat dari kontak sosial yang tidak hanya dilakukan dengan kontak langsung, tetapi juga dapat dilakukan melalui jarak jauh menggunakan media komunikasi seperti internet (Meutia & Sulistyani, 2019).

Di Indonesia, pengguna internet terbesar adalah remaja dengan rentang usia 15-24 tahun dengan kisaran rentang prosentase 26,7% - 30%. Kemudahan akses internet ini tidak selamanya berdampak positif hampir 80% remaja berusia 10 -19 tahun yang tersebar di 11 provinsi Indonesia kecanduan internet, dan sebagian besar remaja menggunakan internet untuk hal-hal yang tidak semestinya 24% mengaku menggunakan internet untuk berinteraksi dengan orang yang tidak dikenal 14% mengakses konten pornografi, dan sisanya untuk game online dan kepentingan lainnya. Perubahan dalam tatanan kehidupan masyarakat juga telah dirasakan akibat masuknya pengaruh internet. Teknologi ini sudah dapat diakses

oleh berbagai kalangan masyarakat. Remaja sebagai salah satu pengguna fasilitas internet belum mampu memilah aktivitas internet yang bermanfaat. Mereka juga cenderung mudah terpengaruh oleh lingkungan sosial tanpa mempertimbangkan terlebih dahulu efek positif atau negatif yang akan diterima saat melakukan aktivitas internet. Sebuah studi dari Ahmedabad, India pada tahun 2016 menunjukkan bahwa 11,8% siswa memiliki kecanduan internet; hal ini diprediksi dari waktu yang telah dihabiskan untuk melakukan kegiatan online, penggunaan situs jejaring sosial dan chat room, dan juga karena akibat dari adanya kecemasan dan stres (Hakim & Raj, 2017).

Selama bertahun-tahun Internet telah menjadi bagian tak terpisahkan dari fungsi, baik pribadi maupun profesional; terutama anak muda- remaja dan orang dewasa menggunakannya sebagai alat komunikasi, sebagai cara memperoleh informasi, atau sebagai bentuk hiburan (Aslanidou dan Menexes, 2008; Wallace, 2014). Di satu sisi, Internet membuat hidup lebih mudah; di sisi lain, itu telah menjadi sumber masalah. Penggunaan Internet yang berlebihan telah menjadi penyebab kecanduan, yang menyebabkan gangguan yang cukup besar di semua bidang fungsi manusia (Akin, 2012; Anderson, 2001). Dalam literatur adalah mungkin untuk ditemukan istilah-istilah berikut yang terkait dengan fenomena ini penggunaan Internet patologis, penyalahgunaan Internet, penggunaan Internet kompulsif, gangguan kontrol impuls, penggunaan Internet berlebihan, dan penggunaan Internet disfungsional (Blachnio dkk., 2015; Yellowlees and Marks, 2007). Yang ditonjolkan sebagai inti dari konsep ini adalah hilangnya kendali atas

penggunaan internet dan banyaknya waktu yang dihabiskan di depan layar komputer, sehingga berdampak negatif pada pengaruh penggunaan Internet pada bidang fisik, mental, interpersonal, dan sosial (Przepiorka et al., 2019).

Masa Remaja merupakan masa transisi antara masa kanak-kanak dan dewasa ditandai dengan tingginya insiden perubahan dalam tugas perkembangan dan transisi peran (J. Nurmi, 1993). Remaja berpandangan pendek, berorientasi pada waktu dekat daripada masa depan, tidak mau atau tidak mampu membuat rencana depan, dan kurang mampu dibandingkan orang dewasa dalam membayangkan konsekuensi jangka panjang dari keputusan mereka dan tindakan. Berpandangan pendek ini telah dikaitkan dengan berbagai kondisi yang mendasarinya, di antaranya, kurangnya pemikiran operasional formal (Greene, 1986), keterbatasan dalam memori kerja (Cauffman, Steinberg, & Piquero, 2005), pematangan lambat dari prefrontal korteks disandingkan dengan peningkatan arti-penting penghargaan seiring dengan perubahan hormonal pubertas (Steinberg, 2008), dan fakta bahwa, relatif terhadap jumlah waktu mereka hidup, perpanjangan dari waktu ke masa depan secara subyektif dialami oleh remaja sebagai lebih jauh dari jumlah yang sama dari waktu untuk menjadi dewasa (yaitu, 10 tahun ke depan hamper dua kali rentang hidup seseorang untuk remaja muda tetapi hanya seperempat dari rentang hidup seseorang hingga berusia 40 tahun W. Gardner, 1993). Apapun penyebabnya, remaja yang berpandangan pendek tentang masa depannya terlibat sebagai penyebab penilaian yang buruk dan pengambilan keputusan yang berisiko begitu sering dibuktikan oleh kaum

muda, digunakan sebagai alasan untuk menempatkan pembatasan hukum terhadap pilihan remaja adalah diizinkan untuk membuat, dan disarankan sebagai salah satu penjelasan atas ketidakefektifan umum Pendidikan intervensi yang dirancang untuk membujuk remaja untuk menghindari berbagai perilaku yang membahayakan kesehatan, seperti merokok, pesta minuman keras, atau seks (Steinberg et al., 2009).

Nurmi (dalam Seginer, 2003) menyatakan bahwa orientasi masa depan merupakan suatu cara pandang individu dalam memandang masa depannya yang tergambar melalui pandangan-pandangan, harapan-harapan, minat-minat, motif-motif, dan ketakutan-ketakutan individu terhadap masa depan. Kepribadian, keterampilan dan pengetahuan yang dimiliki individu merupakan faktor internal yang mempengaruhi orientasi masa depan (Erikson, 1994; Nurmi, 1993).

Studi pendahuluan dilakukan di SMP X dan Y Yogyakarta, studi pendahuluan dilakukan pada 40 siswa dengan metode FGD, 4 orang siswa dan 4 orang guru dengan metode wawancara. Hasil studi pendahuluan menunjukkan siswa memiliki orientasi masa depan yang rendah, ciri-ciri remaja memiliki orientasi masa depan yang rendah adalah memiliki prestasi akademik yang buruk, remaja dengan tingkat orientasi masa depan yang lebih rendah memiliki prestasi akademik yang rendah dari pada remaja dengan orientasi masa depan yang lebih tinggi (Keys, Conley, Duncan, & Domina, 2012; Adelabu, 2008). Selain itu, ciri-ciri remaja memiliki orientasi masa depan yang rendah adalah memiliki perasaan pesimis, tidak memiliki motivasi dan menjadi acuh terhadap perilaku berisiko

seperti kenakalan remaja, merokok, alkohol, dan narkoba yang dapat merugikan dan memengaruhi masa depan mereka. (Tynan, Somers, Gleason, Markman, & Yoon, 2015; Brezina, Tekin, & Topalli, 2009; Piquero, 2014; Stoddard & Garcia, 2011).

Menurut Nurmi (1989) dalam proses pembentukan orientasi masa depan terdapat tiga tahapan. Tahap pertama adalah motivasi, Nurmi (1991) mengemukakan bahwa perkembangan motivasi terdiri dari tiga tahap, 1) Munculnya pengetahuan baru yang minat yang lebih spesifik. 2) Individu mulai mengeksplorasi pengetahuannya yang berkaitan dengan minat baru tersebut. 3) Menentukan tujuan yang spesifik dan terakhir memutuskan kesiapannya untuk membuat komitmen yang berisikan tujuan tersebut. Tahap yang kedua adalah perencanaan. Nurmi (1991) mengatakan perencanaan dicirikan sebagai suatu proses yang terdiri dari tiga tahap. 1) Penentuan subtujuan. Pada subtujuan ini, individu membentuk suatu representasi dari tujuantujuannya dan konteks masa depan di mana tujuan tersebut di harapkan dapat terwujud. 2) Penyusunan rencana. Pada tahap ini individu membuat rencana dan menetapkan strategi untuk suatu rencana, individu dituntut menemukan cara-cara yang dapat mengarahkannya pada pencapaian tujuan dan menentukan cara mana yang paling efisien. 3) Melaksanakan rencana dan strategi yang telah disusun. Tahapan yang ketiga adalah evaluasi. Evaluasi adalah proses yang melibatkan pengamatan dan melakukan penilaian terhadap tingkah laku yang ditampilkan, serta memberikan penguat bagi diri sendiri (Zakariyya & Koentjoro, 2019).

Menurut Stoddard dkk (2010), Rendahnya orientasi masa depan dapat menyebabkan kurangnya harapan terhadap diri sendiri dan masa depan mereka. Karena orientasi masa depan yang terbatas, remaja mungkin juga menganggap perilaku mereka yang sebenarnya terputus dari tujuan masa depan mereka, sehingga memfasilitasi dan menumbuhkan kecenderungan terhadap perilaku berisiko. Robbins dan Bryan (2004) menemukan bahwa pemuda yang ditandai dengan orientasi masa depan yang terbatas lebih cenderung menggunakan mariyuana, memiliki lebih banyak masalah yang berhubungan dengan alkohol, termasuk frekuensi dan kuantitas yang lebih tinggi, dan persepsi yang terbatas tentang risiko yang terkait dengan alkohol dan perilaku penggunaan narkoba (Steinberg, 2007). Selain itu, Adelabu (2008) menemukan bahwa remaja dengan orientasi masa depan yang lebih rendah memiliki prestasi akademik dan fungsi sekolah yang lebih rendah daripada remaja dengan orientasi masa depan yang lebih tinggi. Sejauh menyangkut gender, hasil literatur menunjukkan bahwa anak laki-laki dan perempuan dicirikan oleh nilai-nilai yang sama ketika mempertimbangkan orientasi masa depan mereka (Santilli et al., 2017).

Menurut Young (2004), dampak yang dihasilkan dari penggunaan internet yang berlebihan antara lain kehilangan pekerjaan atau kesempatan dalam meraih karir serta pendidikan yang lebih baik, kehilangan kesempatan untuk menjalin relasi dengan lingkungan sekitar, kurang menjalin hubungan yang baik dengan keluarga, dan sebagai media untuk menghindari masalah. Berbagai macam permasalahan yang didapatkan pengguna internet berkaitan dengan penggunaan

yang berlebihan, yang menyebabkan kecanduan. Kecanduan di dalam bahasa Indonesia menunjukkan suatu keadaan seseorang yang mengalami ketergantungan (Meutia & Sulistyani, 2019).

Salah satu faktor yang mempengaruhi *future orientation* adalah *internet addiction* (Young, Kimberly, 2011)

Hasil penelitian terbaru mencatat pengguna internet di Indonesia yang berasal dari kalangan anak-anak dan remaja diprediksi mencapai 30 juta. Penelitian juga mencatat ada kesenjangan digital yang kuat antara anak dan remaja yang tinggal di perkotaan dengan yang tinggal di pedesaan. Data tersebut merupakan hasil penelitian berjudul "Keamanan Penggunaan Media Digital pada Anak dan Remaja di Indonesia" yang dilakukan lembaga PBB untuk anak-anak, UNICEF, bersama para mitra, termasuk Kementerian Komunikasi dan Informatika dan Universitas Harvard, AS. Studi ini menelusuri aktivitas online dari sampel anak dan remaja yang melibatkan 400 responden berusia 10 sampai 19 tahun di seluruh Indonesia dan mewakili wilayah perkotaan dan pedesaan. Sebanyak 98 persen dari anak dan remaja mengaku tahu tentang internet dan 79.5 persen di antaranya adalah pengguna internet. Penelitian ini terlihat ada sekitar 20 persen responden yang tidak menggunakan internet. Alasan utamanya, mereka tidak memiliki perangkat atau infrastruktur untuk mengakses internet atau mereka dilarang oleh orang tua untuk mengakses internet. Padahal, ada tiga motivasi bagi anak dan remaja untuk mengakses internet, yaitu untuk mencari informasi, untuk terhubung dengan teman (lama dan baru) dan untuk hiburan. Pencarian informasi yang dilakukan sering didorong oleh tugas-tugas sekolah, sedangkan penggunaan media sosial dan konten hiburan didorong oleh kebutuhan pribadi. Hampir semua

dari mereka tidak setuju terhadap konten pornografi di internet. Namun, sejumlah besar anak dan remaja telah terekspos dengan konten pornografi, terutama ketika muncul secara tidak sengaja atau dalam bentuk iklan yang menampilkan konten vulgar (Dan et al., 2020).

Terkait akses internet ini beberapa siswa di SMP ISLAM AL ULUM TERPADU juga mengalami hal tentang penggunaan internet. Hasil wawancara terhadap seorang siswa juga diperoleh hasil, mereka mengatakan bahwa mereka menggunakan internet untuk membantu mengerjakan tugas, membaca wattpad, membaca webtoon, main game dan bermedia sosial sehingga tidak memikirkan masa depannya nanti.

Kecanduan internet (*Internet addiction*) adalah kegagalan untuk menghentikan keinginan menggunakan internet secara berlebihan, perasaan gugup yang mengarah pada kesedihan ketika tidak menggunakan internet dan gangguan fungsional dalam kehidupan seperti gangguan psikologis, sosial, akademik, dan sulit bekerja, Gannue dan Dogan (dalam Bishop, 2015). Griffiths (dalam Bishop, 2015) mendeskripsikan bahwa kecanduan situs jejaring sosial adalah macam-macam dari gangguan teknologi dan gangguan perilaku yang sifatnya mirip dengan kebiasaan berjudi, jadi akan timbul keinginan untuk mengulanginya lagi. Menurut Young (2017) seseorang yang profesional di bidang patologi memberikan definisi yang lebih restriktif untuk klasifikasi penggunaan internet, menurut konsep patologis seorang individu yang menggunakan internet selama 2 hingga 3 jam per minggu dianggap sebagai pengguna internet yang normal,

sedangkan seseorang yang menggunakan internet mencapai 8.5 jam per minggu di klasifikasikan kedalam pengguna internet patologis.

Berdasarkan hasil observasi di lapangan didapatkan bahwa remaja kelas delapan tetap membawa dan menggunakan handphone di sekolah walaupun sudah ada peraturan larangan untuk tidak membawa handphone ke sekolah. Hal ini mendukung dengan teori dari Young, (2004) menyatakan internet online adalah aktivitas yang menguras emosi dan waktu. Untuk menciptakan lebih banyak waktu untuk komputer, pecandu internet mengabaikan tidur, diet, olahraga, hobi, dan bersosialisasi. Young (1998) percaya bahwa fenomena kecanduan internet juga dapat didefinisikan sebagai gangguan kontrol impuls yang tidak melibatkan konsumsi zat psikoaktif (yaitu serupa gangguan seperti judi patologis).

Menurut Orzack mendefinisikan *Internet Addiction Disorder* sebagai kelainan yang muncul pada orang yang merasa bahwa dunia maya (virtual reality) pada layar komputernya lebih menarik daripada dunia kenyataan hidupnya sehari-hari. Jadi kecenderungan *Internet Addiction Disorder* (IAD) adalah tendensi untuk mengalami gangguan dalam penggunaan internet yang bersifat patologis. Ditandai dengan ketidakmampuan individu untuk mengontrol waktu berinternet, merasa dunia maya lebih menarik dibandingkan kehidupan nyata, dan mengalami gangguan dalam hubungan sosialnya (Basri, 2014).

Joireman dkk. (2006) mengemukakan bahwa pandangan individu pada masa depannya sangat dipengaruhi oleh pemahaman, yang secara kognitif berkaitan dengan pola pikir dan secara afektif berkaitan dengan emosi dan pengaruh faktor

motivasi dalam hal membuat keputusan. Pengaruh neuropsikologis juga terkait dengan keputusan individu dalam mempertimbangkan masa depannya (Meutia & Sulistyani, 2019).

Penelitian sebelumnya tentang motivasi dan tujuan pribadi remaja dan dewasa muncul dari tiga kerangka teori yang berbeda. Salah satunya adalah psikologi kepribadian, dalam yang banyak peneliti baru-baru ini mengkonseptualisasikan motivasi dalam hal tujuan pribadi yang diartikulasikan sendiri. Misalnya, Little (1983) menggambarkan motivasi dalam hal: proyek pribadi, Markus dan Nurius (1986) sebagai diri mungkin, dan Nurmi (1991) sebagai cita cita. Terlepas dari perbedaan terminologi, semua konsep ini mengacu pada personal tujuan a. Motivasi (*motivasi*) yaitu suatu dorongan yang terdapat dalam diri individu untuk mencapai tujuannya. Berkaitan dengan apa yang menjadi tujuan yang ingin dicapai, waktu pencapaian, dan dorongan/motif mencapai tujuan dimasa depan b. perencanaan (*planning*) yaitu strategi yang disusun untuk merealisasikan tujuan perencanaan yang diukur dengan cara melihat: pengetahuan bidang yang dicita-citakan, Perencanaan yang dibuat, Tingkat realisasi atas pelaksanaan rencana c. evaluasi yaitu penilaian individu tentang sejauh mana tujuan ditetapkan dapat direalisasikan. evaluasi dapat tergambarkan melalui kontrol yang dimiliki oleh individu, evaluasi emosi (Nurmi, 1989) dan kemungkinan pencapaian tujuan pekerjaan (*optimisme*). Dalam kerangka ini, tujuan pribadi biasanya dianalisis sesuai dengan domain kehidupan yang menjadi perhatian mereka, seperti pendidikan, pekerjaan-karir, pernikahan

keluarga, dan jenis tujuan yang berhubungan dengan diri sendiri (J. E. Nurmi, 2013).

Berdasarkan keterangan di atas peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul: “Hubungan antara *Internet Addiction* Dengan *Future Orientation* pada remaja SMP Al-Ulum Terpadu Medan.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang mengenai masalah kecanduan internet juga dapat didefinisikan sebagai gangguan kontrol impuls yang tidak melibatkan konsumsi zat psikoaktif (yaitu serupa gangguan seperti judi patologis).

Penelitian ini melihat sejauhmana pengaruh kecanduan internet yang menyebabkan gangguan kontrol terhadap hasrat atau keinginan bermain internet secara berlebih yang harus terpuaskan sehingga aktivitas keseharian remaja tidak tersusun dengan baik dan mengakibatkan remaja tidak memiliki *future orientation* dalam mencapai impiannya juga dalam mengali potensi didalam dirinya sehingga remaja hanya menjadikan bermain internet sebagai prioritas utamanya dan melupakan aktivitas lain yang dapat mendukung masa depannya.

C. Batasan Masalah

Untuk mendapatkan batasan masalah pada penelitian ini, maka pembahasan dibatasi pada *Internet Addiction* dengan *Future Orientation* pada remaja awal dengan umur 12-16 tahun. Penelitian ini melibatkan remaja di SMP Islam Al Ulum Terpadu Medan yang merupakan pecandu internet.

D. Rumusan Masalah

1. Bagaimana hubungan *Internet Addiction* pada *Future Orientation* pada remaja awal di SMP Islam Al Ulum Terpadu Medan.

E. Tujuan Penelitian

1. Untuk melihat hubungan *Internet Addiction* pada *Future Orientation* pada remaja awal di SMP Islam Al Ulum Terpadu Medan

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Diharapkan agar memberikan sumbangan yang bermanfaat bagi Psikologi Perkembangan khususnya mengenai *Future Orientation* pada anggota komunitas yang dikaitkan dengan *Internet Addiction*. Selain itu penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pustaka dan menjadi bahan bagi peneliti-peneliti berikutnya di masa yang akan datang.

2. Manfaat Praktis

Diharapkan dapat memberikan gambaran secara umum serta informasi untuk menambah wawasan kepada pelajar, orang tua, masyarakat dan pihak-pihak terkait, mengenai hubungan *Internet Addiction* dengan *Future Orientation* pada remaja.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Remaja

1. Pengertian Remaja

Remaja berasal dari kata Latin *adolescere* yang berarti tumbuh atau menjadi dewasa. Lebih luas lagi diungkapkan oleh Piaget (1969) secara psikologis, masa remaja adalah usia dimana individu berintegrasi dengan masyarakat dewasa, usia dimana anak 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 (dewasa) mempunyai banyak aspek efektif kurang lebih berhubungan dengan masa puber termasuk juga perubahan intelektual yang mencolok. Transformasi intelektual yang khas dari cara berpikir remaja ini memungkinkannya untuk mencapai integrasi dalam hubungan sosial orang dewasa, yang kenyataannya merupakan ciri khas yang umum dari periode perkembangan ini (dalam Hurlock, 2002).

Menurut (Hurlock, 1980) masa remaja adalah masa peralihan dari anak-anak menuju dewasa yang mencakup kematangan mental, emosional, sosial dan fisik. Masa remaja dimulai dari 12 tahun sampai 21 tahun.

2. Ciri dan Tugas Perkembangan Remaja

a. Ciri-ciri Remaja

Seperti halnya dengan semua periode yang penting selama rentang kehidupan, masa remaja mempunyai ciri-ciri tertentu yang

membedakannya dengan periode sebelumnya dan sesudahnya, Hurlock (1999) mengatakan bahwa ciri-ciri masa remaja adalah:

1) Masa remaja sebagai periode yang penting.

Ada beberapa periode yang lebih penting dari pada beberapa periode lainnya, Karena akibatnya yang berlangsung terhadap sikap dan perilaku, dan ada lagi yang penting karena akibat panjangnya. Pada periode remaja, akibat langsung maupun akibat jangka panjang tetap penting. Periode ini adalah masa pembentukan nilai dan norma yang akan menjadi pedoman bagi remaja di masa dewasa.

2) Masa remaja periode peralihan.

Dalam setiap periode peralihan, status individu tidaklah jelas dan terdapat keraguan akan peran yang harus dilakukan.

3) Masa remaja sebagai usia bermasalah.

Setiap periode mempunyai masalahnya sendiri-sendiri, namun masalah remaja sering menjadi masalah yang sulit diatasi baik oleh laki-laki maupun perempuan. Masalah yang timbul berasal dari gejolak perubahan yang dirasakan remaja. Salah dalam mengambil keputusan, salah dalam memilih pergaulan, salah dalam mengambil sudut pandang menjadikan permasalahan yang dihadapi remaja menjadi lebih kompleks.

4) Masa remaja sebagai periode perubahan.

Tingkat perubahan dalam sikap dan perilaku selama remaja sejajar dengan tingkat perubahan fisik. Banyaknya hal yang berubah dalam rentang kehidupan remaja menimbulkan gejolak pada remaja. Tak

jarang perubahan-perubahan ini menimbulkan permasalahan tersendiri bagi remaja.

5) Masa remaja sebagai masa mencari tahu identitas.

Pada tahun-tahun awal masa remaja, penyesuaian penting dengan kelompok masih sangat penting bagi laki-laki dan perempuan. Lambat laun mereka mulai mendapatkan identitas diri dan merasa tidak puas dengan teman-temannya.

6) Masa remaja sebagai usia menimbulkan ketakutan.

Stereotip populer pada masa remaja mempengaruhi konsep diri dan sikap remaja terhadap dirinya sendiri, dan ini menimbulkan ketakutan pada remaja. Remaja takut jika tidak dapat memenuhi tuntutan masyarakat dan orangtuanya sendiri. Hal ini menimbulkan pertentangan dengan orang tua sehingga jarak bagi anak untuk meminta bantuan kepada orang tua guna mengatasi berbagai masalahnya.

7) Masa remaja sebagai masa yang tidak realistis.

Remaja cenderung melihat dirinya sendiri dan orang lain seperti yang mereka inginkan dan bukan sebagaimana adanya terlebih dalam hal cita-cita. Cita-cita yang tidak realistis ini tidak saja untuk dirinya sendiri tetapi juga untuk orang lain disekitarnya (keluarga dan teman-temannya) yang akhirnya menyebabkan meningginya emosi

kemarahan, rasa sakit hati, dan perasaan kecewa ini akan lebih mendalam lagi jika ia tidak berhasil mencapai tujuan yang ditetapkan sendiri. Dibutuhkan regulasi emosi agar menetralkan emosi remaja.

8) Masa remaja sebagai ambang masa dewasa.

Meskipun belum cukup, remaja yang sudah pada ambang dewasa ini mulai berpakaian dan bertindak seperti orang dewasa. Remaja mulai memusatkan diri pada perilaku yang dihubungkan dengan status dewasa yaitu merokok, minum-minuman keras, menggunakan obat-obatan terlarang, dan terlibat dalam perbuatan seks dengan harapan perbuatan ini akan memberikan citra yang mereka inginkan.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri remaja adalah masa remaja sebagai periode yang penting, peralihan, usia bermasalah, perubahan, masa mencari identitas, usia yang menimbulkan ketakutan, masa yang tidak realistis, dan ambang masa dewasa.

3. Tugas-Tugas Perkembangan Remaja

Menurut Havighurst (dalam Hurlock, 1980) tugas perkembangan pada masa remaja yaitu:

- a. Mencapai hubungan baru dan yang lebih matang dengan teman sebaya baik pria maupun wanita.
- b. Mencapai peran sosial pria dan wanita.
- c. Menerima keadaan fisiknya dan menggunakan tubuhnya secara efektif.
- d. Mengharapkan dan mencapai perilaku sosial yang bertanggung jawab.
- e. Mencapai kemandirian emosional dari orang tua dan orang-orang dewasa lainnya.

- f. Mempersiapkan karir ekonomi.
- g. Mempersiapkan perkawinan dan keluarga.
- h. Memperoleh perangkat nilai dan sistem etis sebagai peranan untuk berperilaku mengembangkan ideologi.

B. *Future Orientation*

1. *Pengertian Future Orientation*

Menurut Tommsdorff (1986, pp.122) orientasi masa depan adalah "fenomena motivasi kognitif yang kompleks". Ini membantu untuk mengelola dengan tugas-tugas perkembangan dengan memberikan kerangka bagaimana struktur representasi dan mengevaluasi situasi kehidupan. Nurmi (1991) menggambarkan orientasi masa depan melalui tiga proses dasar: motivasi, perencanaan dan evaluasi. Banyak hal yang berbeda mempengaruhi perkembangan tujuan dan rencana individu. Minat, nilai, dan keyakinan mengarahkan orientasi masa depan (Lanz & Rosnati, 2002). Kepribadian, keterampilan dan faktor kognitif mempengaruhi masa depan orientasi internal (Erikson, 1994; Havighurst, 1982; Nurmi, 1993). Juga eksternal konteks, seperti waktu sejarah, budaya, lingkungan sosial dan fisik mempengaruhi memikirkan masa depan (Nurmi, Poole & Kalakoski, 1994; Nurmi, 2004a). Itu bisa Selain itu, perilaku kesehatan juga berhubungan dengan orientasi masa depan remaja (Holopainen & Sulinto, 2005).

Menurut Nurmi (1991) *future orientation* dapat digambarkan melalui tiga dimensi yang berinteraksi dengan skemata di masa depan dan perkembangannya yang antisipasinya yang mencakup dimensi *motivation*, *planning* dan *evaluation*. Motivasi mengacu pada minat individu di masa

depan, aktivitas perencanaan mengacu pada bagaimana individu merealisasikan minat mereka, dan evaluasi berisikan penilaian terhadap kemungkinan terealisasinya minat.

Menurut Nurmi (1991) motivasi (*motivation*) merujuk pada minat-minat yang dimiliki oleh individu pada masa depannya. Selain itu, unsur nilai (*value*) yang dimiliki oleh seseorang juga termasuk pada bagian motivation kemudian membentuk tujuan-tujuan pribadi (*personal goals*) yang ingin dicapai individu di masa mendatang.

Perencanaan adalah suatu proses pembentukan sub-sub tujuan, mengkonstruksi perencanaan dan merealisasikan rencana tersebut (Nurmi, 1989). Orang juga harus mengevaluasi realisasinya dari tujuan yang mereka tetapkan dan rencana mereka bangun. Dalam proses evaluasi juga melibatkan atribusi kausal (*causal attribution*) dan perasaan (*affects*) terhadap kejadian-kejadian di masa depan, terutama ketika melakukan evaluasi terhadap kemungkinan realisasi dari tujuan dan rencana di masa depan. Pemikiran masa depan memiliki banyak aspek. Ketika individu berpikir tentang masa depan mereka mungkin mempertimbangkan waktu dalam seperti hari, minggu, bulan dan tahun di depan mereka mengembangkan sikap terhadap masa depan, memetakan jalan hidup masa depan mereka (Nurmi, 1991), atau fokus pada masa depan pribadi atau nasional mereka (Cantril, 1965).

Menggambar pada banyaknya representasi prospektif, pada awalnya orientasi masa depan telah dikonseptualisasikan sebagai citra yang dimiliki individu tentang masa depan mereka, yang secara sadar diwakili dan dilaporkan sendiri. Seperti otobiografi, ia menceritakan kisah hidup subjektif

yang terdiri dari domain kehidupan yang dianggap penting oleh seorang individu, dan memberi makna dan arah bagi kehidupan seseorang.

Menurut Havighurst (dalam Hurlock, 2009) individu yang memasuki usia 13-18 tahun atau usia remaja, memiliki tugas perkembangan, salah satunya yaitu mencapai kepastian untuk mandiri secara ekonomi. Mandiri secara ekonomi artinya memilih pekerjaan dan mempersiapkan diri untuk bekerja. Untuk mampu melakukan itu, maka remaja harus belajar demi mengembangkan dan memaksimalkan potensinya, baik secara *kognitif*, *afektif*, *psikomotor* dan *konatif* (Maslihah et al., 2018).

Nurmi (dalam Seginer 2003) menyatakan bahwa *future orientation* merupakan suatu cara pandang individu dalam memandang masa depannya yang tergambar melalui pandangan-pandangan, harapan-harapan, minat-minat, motif-motif, dan ketakutan-ketakutan individu terhadap masa depan. Kepribadian, keterampilan-keterampilan dan pengetahuan yang dimiliki individu merupakan faktor internal yang mempengaruhi *future orientation* (Erikson, 1994; Nurmi, 1993). Demikian juga pengalaman, budaya, lingkungan sosial dan lingkungan fisik merupakan faktor eksternal yang memberi pengaruh terhadap pemikiran tentang masa depan (Nurmi, Poole & Kalakoski, 1994; Nurmi, 2004).

2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi *Future Orientation*

Future orientation dipengaruhi faktor psikologis seperti perkembangan kognitif dan sosial. Menurut Nurmi (dalam Afifah, 2011), secara garis besar, ada dua faktor yang mempengaruhi perkembangan *future orientation*, kedua

faktor tersebut adalah faktor individu (*person related factor*) dan faktor konteks sosial (*social contex-related factor*).

- a. Faktor internal individu. Beberapa faktor ini adalah faktor-faktor yang berasal dari dalam diri individu (internal), yaitu *Self-concept* (Konsep diri) dan perkembangan kognitif.
- b. Faktor kontekstual. berikut ini adalah faktor-faktor kontekstual yang dapat mempengaruhi *future orientation*.
 - 1) Jenis Kelamin
 - 2) Status sosial ekonomi. kemiskinan dan status sosial ekonomi yang rendah berkaitan dengan perkembangan *future orientation* yang menyebabkan terjadinya keterbatasan (Seginer dalam Afifah, 2011).
 - 3) Usia. pada remaja wanita yang duduk dibangku sekolah menengah pertama, menengah keatas dan kuliah memungkinkan terdapat perbedaan *future orientation* berdasaeakan kelompok usia pada semua dominan perspektif kehidupan (karir, keluarga dan pendidikan).
 - 4) Teman sebaya, dalam konteks ini, teman sebaya dapat mempengaruhi *future orientation* dengan cara yang bervariasi.
 - 5) Hubungan dengan orang tua. semakin positif hubungan orang tua dengan anak maka memungkinkan untuk semakin mendorong dalam memikirkan masa depan. Keluarga merupakan model bagi individu dan merupakan wadah yang tepat dalam menyelesaikan tugas perkembangan yang sedang dihadapi ataupun akan dihadapi.

Trommsdorf (dalam Syahrina & Sari, 2015) mengemukakan empat hal utama yang berkaitan dengan

perkembangan orientasi masa depan, yaitu:

- 1) Pengaruh tuntutan Situasi. Struktur orientasi masa depan individu tergantung pada representatif kognitif individu mengenai situasi yang dihadapi saat ini dan situasi yang akan dihadapi di masa depan. Jika aktivitas yang dilakukan untuk mencapai tujuan lebih sedikit, maka struktur orientasi masa depan individu tersebut lebih sederhana, atau jika individu memandang bahwa tujuan di masa yang lebih jauh ke depan sulit dicapai, maka individu cenderung akan menyusun orientasi masa depan yang lebih dekat di mana kemungkinan keberhasilannya lebih besar. Dengan demikian, orientasi masa depan individu dibentuk sebagai pendekatan untuk mempersiapkan diri menghadapi masalah yang mungkin timbul di masa depan sesuai dengan situasi yang diantisipasi.
- 2) Kematangan kognitif, mempengaruhi perkembangan orientasi masa depan dalam berbagai cara, yaitu pada saat mencapai taraf perkembangan *formal operational*. Pengaruh perkembangan kognitif orientasi masa depan terhadap remaja. Pada tahap *formal operational*, individu mampu memformulasikan hipotesis-hipotesis dan kemungkinan mengeksplorasi tindakan. Kemampuan ini dapat membantu remaja menentukan tujuan masa depannya serta menyusun alternatif rencana dalam pikiran mereka. Pada tahap *formal operational* individu mampu mengkonsep pemikiran mereka yang tampak dari peningkatan *metacognition*. Kemampuan *metaccynition* ini penting, terutama dalam situasi di mana individu menemui masalah dalam mencapai tujuan sehingga ia harus mengubah strategi. Dengan

kemampuan *formal operational*, remaja juga mempunyai konsep pemikiran yang lebih baik. Dengan demikian, remaja dapat memahami dan merasakan pengaruh lingkungan sosial terhadap usaha untuk mencapai masa depannya.

- 3) Pengaruh *social learning*, terdapat faktor di luar diri individu yang berpengaruh terhadap orientasi masa depan. Pengalaman belajar dalam lingkungan keluarga, lingkungan sekolah maupun lingkungan kerja akan berpengaruh pada aspek-aspek kognitif, motivasional, dan efektif dari orientasi masa depan. Pengalaman belajar dari lingkungan sosial akan memberikan peran sosial tertentu yang menyebabkan pembentukan orientasi masa depan yang berbeda antara individu yang satu dengan individu yang lain.
- 4) *Interaction processes*, terdapat hubungan yang cukup kuat antara harapan yang diberikan lingkungan terhadap yang diharapkan dapat berhasil dalam kehidupannya di masa depan, memiliki orientasi masa depan yang lebih optimis dan lebih memiliki keyakinan akan kontrol internal di masa depan.

3. Aspek *Future Orientation*

Menurut Nurmi (dalam Atmalela, 2017) aspek-aspek *future orientation* meliputi:

a. Motivasi

Tahap motivasional merupakan dimensi awal dari hasil proses pembentukan orientasi masa depan. Tahap ini mencakup motif, minat dan tujuan yang berkaitan dengan orientasi masa depan. Pada mulanya

individu menetapkan tujuan berdasarkan perbandingan antara motif umum dan penilaian, serta pengetahuan yang telah dimiliki tentang perkembangan sepanjang rentang hidup yang dapat diantisipasi. Ketika keadaan masa depan beserta faktor pendukungnya telah menjadi sesuatu yang diharapkan dapat terwujud, maka pengetahuan yang menunjang terwujudnya harapan tersebut menjadi dasar penting bagi perkembangan motivasi dalam orientasi masa depan (Nurmi dalam Afifah 2011)

b. Perencanaan

Perencanaan merupakan kedua dari hasil proses pembentukan orientasi masa depan individu. yaitu bagaimana individu membuat perencanaan tentang perwujudan minat dan tujuan mereka. Tahap perencanaan menekankan bagaimana individu merencanakan realisasi dari tujuan dan minat mereka dalam konteks masa depan (Nurmi dalam Afifah 2011).

1) Penentuan subtujuan. Individu akan membentuk suatu representasi dari tujuan-tujuannya dan konteks masa depan di mana tujuan tersebut dapat terwujud. Kedua hal ini didasari oleh pengetahuan individu tentang konteks dari aktifitas di masa depan, dan sekaligus menjadi dasar dari subtahap berikutnya.

2) Penyusunan rencana. Individu membuat rencana dan menetapkan strategi untuk mencapai tujuan dalam konteks yang dipilih. Dalam menyusun suatu rencana, individu dituntut menemukan cara-cara

yang dapat mengarahkannya pada pencapaian tujuan dan menentukan cara mana yang paling efisien.

3) Melaksanakan rencana dan strategi yang telah disusun. Individu dituntut melakukan pengawasan terhadap pelaksanaan rencana tersebut. Pengawasan dapat dilakukan dengan membandingkan tujuan yang telah ditetapkan dengan konteks yang sesungguhnya di masa depan.

Untuk menilai sebuah perencanaan yang dibuat oleh individu, dapat dilihat dari tiga komponen yang tercakup di dalamnya, yaitu pengetahuan (knowledge), perencanaan (Plans), dan realisasi (realization) (Nurmi, 1989). Pengetahuan disini berkaitan dengan proses pembentukan subtujuan dalam proses perencanaan. Perencanaan ini berkaitan dengan hal-hal yang telah ada dan akan dilakukan individu dalam usaha untuk merealisasikan tujuan.

c. Evaluasi

Evaluasi merupakan dimensi akhir dari hasil proses pembentukan orientasi masa depan. Tahap evaluasi ini adalah derajat dimana minat dan tujuan diharapkan dapat terealisasi. Nurmi (1989), memandang evaluasi sebagai proses yang melibatkan pengamatan dan melakukan penilaian terhadap tingkah laku yang ditampilkan, serta memberikan penguat bagi diri sendiri. Jadi, meskipun tujuan dan perencanaan orientasi masa depan

belum diwujudkan, tetapi pada tahap ini individu telah harus melakukan evaluasi terhadap kemungkinan-kemungkinan terwujudnya tujuan dan rencana tersebut.

Nurmi (dalam Steinberg, 2009) menjelaskan tentang aspek-aspek tersebut.

Sedangkan Steinberg (2009) merumuskan beberapa pandangan untuk digunakan dalam alat ukur FOS "*Future Orientation Scale*" yaitu,

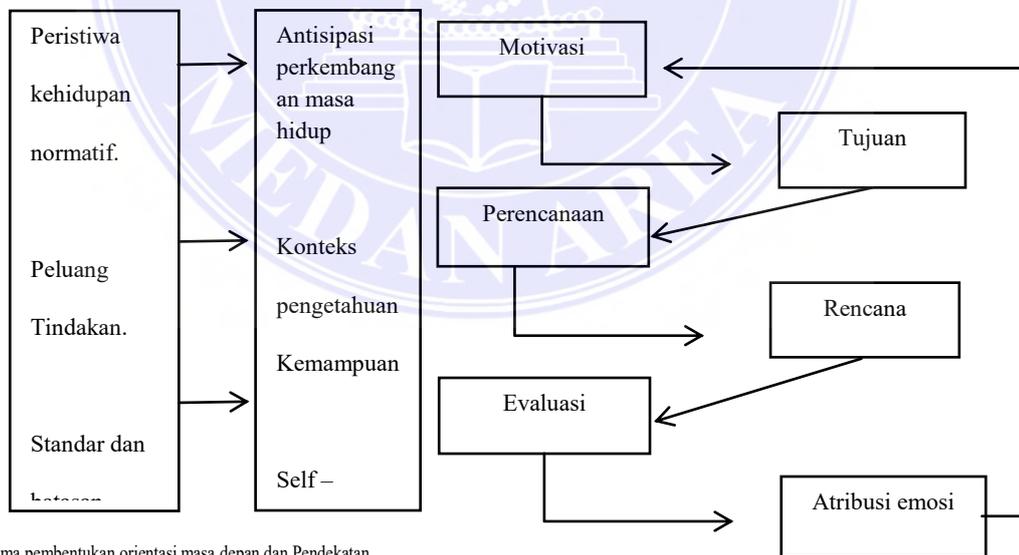
- a. Memandang masa depan, merupakan suatu cara pandang individu dalam memandang masa depannya yang tergambar melalui pandangan-pandangan, harapan-harapan, minat-minat, motif-motif, dan ketakutan-ketakutan individu terhadap masa depan (Trommsdoff, Nurmi dalam Steinberg, 2009).
- b. Mengantisipasi masa depan, *future orientation* dapat tergambar dalam struktur antisipasi yang dimiliki oleh individu. Dalam mengantisipasi masa depan, individu dapat menghasilkan gambaran yang lebih sederhana dan lebih kompleks, lebih luas atau sempit, tepat, koheren atau realistis, serta besarnya kontrol yang dimiliki individu atas masa depannya (Nurmi dalam Steinberg, 2009).
- c. Merencanakan masa depan, aktivitas perencanaan merupakan tahap bagaimana individu merealisasikan minat mereka. Terdapat tiga komponen dalam tahap perencanaan, yaitu
- d. (1) pengetahuan (*knowledge*) yang dimiliki individu sesuai tujuan yang ingin dicapai, (2) perencanaan (*plans*) suatu keinginan yang tertata untuk

direalisasikan. (3) (*realization*) yaitu pengaplikasian dari tujuan dan rencana (Nurmi, 1991).

4. Proses Pembentukan *Future Orientation*

Perkembangan *future orientation* memiliki makna yang kompleks, multidimensi, dan proses yang panjang. Menurut Nurmi (1991) terdapat tiga aspek dalam perkembangannya, yaitu 1) orientasi masa depan berkembang pada konteks budaya dan instutisional. 2) perencanaan, kepentingan, dan keyakinan tentang orientasi masa depan dipelajari dari interaksi sosial dengan orang lain. 3) orientasi masa depan dapat juga dipengaruhi oleh faktor psikologis lainnya, seperti perkembangan kognitif dan sosial. Atas dasar ini, orientasi masa depan dijelaskan dalam tiga bentuk proses psikologis utama, motivasi, perencanaan, dan evaluasi.

Berikut adalah skema atau tahapan yang dijelaskan oleh Nurmi (1991).



Skema pembentukan orientasi masa depan dan Pendekatan kontekstual menggunakan tiga proses dan keterlibatannya pada remaja.

Future orientation adalah fenomena yang kompleks, multidimensi, dan multistage. Menurut ide-ide dasar *cognitive psychology* dan *action theory*, *future*

orientation dijelaskan menjadi tiga proses yaitu motivasi, perencanaan, dan evaluasi, motivasi mengacu pada minat apa yang orang miliki dalam masa depan. Merencanakan aktivitas, di sisi lain, mengacu pada bagaimana orang merencanakan realisasi kepentingan mereka dalam konteks masa depan. Akhirnya, evaluasi menyangkut sejauh mana kepentingan diharapkan dapat direalisasikan.

Future orientation juga dapat *dicirikan* sebagai proses tiga tahap yang berinteraksi dengan skema mengenai masa depan dan pengembangan diri. Ikhtisar umum dari ketiga proses ini disajikan dalam Gbr. 1. Pertama, orang menetapkan tujuan mereka berdasarkan perbandingan antara motif umum dan nilai-nilai dan pengetahuan yang mereka miliki perkembangan masa hidup mereka yang diantisipasi. Kedua, setelah orang menetapkan tujuan mereka, kegiatan perencanaan diperlukan untuk mewujudkannya. Pengetahuan tentang konteks kegiatan masa depan yang diharapkan memberikan dasar bagi perencanaan ini. Akhirnya, peluang untuk mewujudkan tujuan yang ditetapkan dan rencana dibangun dievaluasi (lihat juga Markus & Wurf, 1987) (Nurmi, 1991).

Motivasi, perencanaan, dan evaluasi pada dasarnya merupakan proses yang . Kemudian berinteraksi dengan skema mengenai masa depan dan antisipasi perkembangan diri (*anticipated self development*) (Nurmi, 1999). Ketiga proses ini antara lain: Pertama, individu menetapkan tujuan berdasarkan perbandingan antara motif umum, nilai dan pengetahuan yang dimiliki tentang antisipasi mereka terhadap perkembangan rentang hidup (*lifespan development*). Kedua, setelah individu menetapkan tujuannya, dibutuhkan aktivitas perencanaan untuk merealisasikan tujuan tersebut. Pengetahuan tentang konteks aktivitas masa depan diharapkan akan menjadi dasar untuk perencanaan. Akhirnya, kesempatan untuk

merealisasikan tujuan dan rencana yang dibuat dievaluasi. Penyebab terwujudnya suatu harapan (*causal attributions*) dan perasaan (*affects*) mengenai kejadian-kejadian dimasa depan terkait dalam proses evaluasi (Nurmi, 1991).

Perbedaan perkembangan norma-norma budaya, ekspektasi, dan pola aktivitas ditandai sebagai tugas perkembangan yang normatif. Terkadang tugas tersebut membutuhkan, pengetahuan tentang kemungkinan dan tujuan-tujuan yang diinginkan sesuai dengan perkembangan usia secara spesifik, model untuk bagaimana cara agar tujuan tersebut dapat berhasil dicapai, standar normatif dan tenggat waktu untuk perilaku yang sesuai. tugas perkembangan yang khas dari masa remaja akhir meliputi membentuk peran identitas, membuat pilihan karir, dan memperoleh otonomi dari orang tua sampai pada dewasa awal. Di sisi lain, tugas perkembangan yang paling utama adalah terkait dengan perkawinan, pekerjaan, dan gaya hidup. pengembangan orientasi ke masa depan dapat digambarkan dari sudut pandang kontekstual sebagai berikut.

- a. Peristiwa kehidupan normatif, tugas perkembangan terkait, dan waktu mereka memberikan konteks dalam tujuan berorientasi masa depan dan tuntutan dari masyarakat. kepentingan remaja biasanya menyangkut tugas perkembangan secara spesifik.
- b. Perubahan rentang hidup terkait dalam peluang tindakan dan rentang usia tertentu, sebagai cara memecahkan tugas-tugas perkembangan dan memberikan dasar bagi rencana maupun strategi dalam hal berorientasi masa depan.

- c. Standar dan batasan waktu, dengan kata lain hal ini merupakan solusi keberhasilan tugas perkembangan dan menjadi dasar untuk proses evaluasi yang terlibat dalam *future orientation*. Untuk solusi sukses tugas kehidupan dari dasar untuk proses evaluasi yang terlibat dalam orientasi ke masa depan. Dalam hal perkembangan *future orientation* selama remaja, orang tua menjadi konteks paling penting selama masa remaja, karena sebagian waktu remaja.

Dalam hal perkembangan *future orientation* selama remaja, orang tua menjadi konteks paling penting selama masa remaja, karena sebagian waktu remaja digunakan untuk berinteraksi dengan mereka. Meskipun teman sebaya dan lingkungan sekolah menjadi semakin penting, karena sekolah menjadi fokus utama dalam kehidupan, karena remaja percaya bahwa pendidikan dapat menimbulkan lebih banyak kesempatan untuk berkembang dengan baik dalam kehidupan selanjutnya (Rarasati, 2012).

Berdasarkan keterangan di atas dapat disimpulkan bahwa *future orientation* Menurut Nurmi (1991) *future orientation* dapat digambarkan melalui tiga dimensi yang berinteraksi dengan skemata di masa depan dan perkembangan yang antisipasinya yang mencakup dimensi *motivation*, *planning* dan *evaluation*.

Motivasi, perencanaan, dan evaluasi pada dasarnya merupakan proses yang kemudian berinteraksi dengan skema mengenai masa depan dan antisipasi perkembangan diri (*anticipated self development*) (Nurmi, 1999). Ketiga proses ini antara lain: Pertama, individu menetapkan tujuan berdasarkan perbandingan

antara motif umum, nilai dan pengetahuan yang dimiliki tentang antisipasi mereka terhadap perkembangan rentang hidup (*lifespan development*).

Kedua, setelah individu menetapkan tujuannya, dibutuhkan aktivitas perencanaan untuk merealisasikan tujuan tersebut. Pengetahuan tentang konteks aktivitas masa depan diharapkan akan menjadi dasar untuk perencanaan. Akhirnya, kesempatan untuk merealisasikan tujuan dan rencana yang dibuat dievaluasi. Penyebab terwujudnya suatu harapan (*causal attributions*) dan perasaan (*affects*) mengenai kejadian-kejadian dimasa depan terkait dalam proses evaluasi.

Menurut Nurmi (1991) terdapat tiga aspek dalam perkembangannya, yaitu 1) orientasi masa depan berkembang pada konteks budaya dan instutisional. 2) perencanaan, kepentingan, dan keyakinan tentang orientasi masa depan dipelajari dari interaksi sosial dengan orang lain. 3) orientasi masa depan dapat juga dipengaruhi oleh faktor psikologis lainnya, seperti perkembangan kognitif dan sosial.

Dalam hal perkembangan *future orientation* selama remaja, orang tua menjadi konteks paling penting selama masa remaja, karena sebagian waktu remaja digunakan untuk berinteraksi dengan mereka. Meskipun teman sebaya dan lingkungan sekolah menjadi semakin penting, karena sekolah menjadi fokus utama dalam kehidupan, karena remaja percaya bahwa pendidikan dapat menimbulkan lebih banyak kesempatan untuk berkembang dengan baik dalam kehidupan selanjutnya (Rarasati, 2012).

C. *Internet Addiction*

1. *Pengertian Internet Addiction*

Internet merupakan media untuk mengakses dan mendapatkan berbagai macam informasi dengan mudah dan juga cepat. Penggunaan internet tidak bisa lepas dari kehidupan sehari-hari, khususnya remaja. Hal tersebut dikarenakan hampir sebagian besar kegiatan remaja membutuhkan internet, baik untuk kebutuhan akademik maupun non-akademik. Pemakaian internet akan baik jika dipakai sesuai dengan waktu dan kebutuhan, namun akan berdampak negatif jika disalahgunakan (segi waktu dan manfaat). Sebutan istilah *Internet Addiction* bermakna yakni pemakaian internet secara berlebih sehingga memunculkan permasalahan-permasalahan dalam kehidupan individu (Kuss & Griffiths, 2014; Kuss & Lopez-Fernandez, 2016; Lee et al., 2013; Young, 1996). Menurut Kimberly S. Young *Internet Addiction* diartikan sebagai sebuah sindrom yang ditandai dengan menghabiskan sejumlah waktu yang sangat banyak dalam menggunakan internet dan tidak mampu mengontrol penggunaannya saat *online*.

Menurut Orzack (dalam Basri, 2014) mendefinisikan *Internet Addiction Disorder* sebagai kelainan yang muncul pada orang yang merasa bahwa dunia maya (*virtual reality*) pada layar komputernya lebih menarik daripada dunia kenyataan hidupnya sehari-hari. Jadi kecenderungan *Internet Addiction Disorder* (IAD) adalah tendensi untuk mengalami gangguan dalam penggunaan internet yang bersifat patologis. Ditandai dengan ketidakmampuan individu untuk mengontrol waktu berinternet, merasa dunia maya lebih menarik dibandingkan kehidupan nyata, dan mengalami gangguan dalam hubungan sosialnya.

Young, (2004) menyatakan *internet online* adalah aktivitas yang menguras emosi dan waktu. Untuk menciptakan lebih banyak waktu untuk komputer, pecandu internet mengabaikan tidur, diet, olahraga, hobi, dan bersosialisasi. Young (1998) percaya bahwa fenomena kecanduan internet juga dapat didefinisikan sebagai gangguan kontrol impuls yang tidak melibatkan konsumsi zat psikoaktif (yaitu serupa gangguan seperti judi patologis).

Berdasarkan keterangan di atas dapat disimpulkan bahwa *Internet Addiction* sebagai pola perilaku dalam internet yang ditandai oleh gangguan kontrol atas internet dan meningkatkan prioritas dalam bermain internet sehingga lebih mengutamakan internet daripada aktivitas sehari-hari.

2. Jenis Kecanduan internet (*Internet Addiction*)

Young dkk (dalam Watson, 2005) menyatakan ada beberapa jenis Internet Addiction yaitu:

- a. *Cybersexual addiction*, yaitu individu yang mengalami kecanduan cybersex atau pornografi melalui internet ditandai dengan ketergantungan melihat, men-*download*, dan berlangganan pornografi secara online atau individu dewasa yang terlibat dalam *chat-rooms* dengan fantasi seks dewasa.
- b. *Cyber-relational addiction*, yaitu individu yang mengalami kecanduan terhadap *chat rooms*, IM, atau situs hubungan pertemanan yang menimbulkan ketergantungan yang berlebihan terhadap hubungan *online*. Teman online menjadi lebih penting bagi individu dalam kehidupannya nyatanya termasuk keluarga dan teman-teman lain. Dalam banyak kasus, ini akan menimbulkan ketidakharmonisan rumah tangga dan gangguan dalam perkawinan.

- c. *Net compulsion*, yaitu kecanduan pada permainan *online*, perjudian *online*, dan berbelanja secara *online* yang berlangsung dengan cepat dapat menimbulkan masalah mental baru pada zaman internet ini. Melalui akses cepat ke *casino virtual*, permainan interaktif, dan *e-Bay* (situs jual beli *online*) para pecandu kehilangan sejumlah uang dan terkadang menyebabkan gangguan pada pekerjaannya atau hubungan dengan orang terdekat.
- d. *Information overload*, yaitu mengacu pada web surfing atau mencari data dari internet. Delapan puluh empat persen pengguna internet melakukan pencarian di *google*, *yahoo*, *MNS*, *AOL*. Rata-rata waktu yang digunakan untuk melakukan pencarian informasi tersebut selam 40 menit. Seluruh individu dapat mengakses jutaan halaman internet, cukup banyak yang melakukan *browsing* berlebihan.
- e. *Online Gaming addiction*, yaitu mengacu pada kecanduan bermain game computer dengan pemain game lainnya yang dihubungkan melalui Internet. *Game online* telah menjadi sebuah industri yang besar. Pemain dapat berpartisipasi dalam petualangan, *role playing*, olahraga, *skill*, dan *game of chance*.

Menurut Kimberly S. Young dan J. Suler, penggunaan internet menjadi masalah ketika hal itu mengganggu bagian lain dari kehidupan seseorang seperti tidur, kerja dan hubungan sosial. Kimberly S. Young menyebut pengguna internet yang adiktif sebagai *dependent*, yakni menggunakan aplikasi internet yang berupa komunikasi dua arah untuk bertemu, bersosialisasi dan bertukar ide dengan orang-

orang yang baru dikenal melalui internet. Biasanya waktu yang digunakan dalam berinternet antara 20 hingga 80 jam per Minggu dengan 15 jam persesi *online*. Sedangkan individu yang normal dalam menggunakan internet hanya menggunakan internet antara 4 sampai 5 jam per minggu.

Kimberly Young menyebutkan beberapa kriteria sebagai indikator individu yang kecanduan internet, antara lain:

- a. Perhatian tertuju pada internet. Kriteria ini dimaksudkan bahwa, individu yang kecanduan biasanya perhatiannya selalu terpaku hanya untuk memikirkan aktifitas *online*. Baik aktifitas *online* yang telah dilakukan sebelumnya maupun harapannya untuk segera *online* kembali.
- b. Penggunaan internet terus meningkat. Kriteria ini dimaksudkan bahwa individu memiliki keinginan yang kuat untuk menggunakan internet dengan jumlah waktu yang semakin meningkat untuk mendapatkan kepuasan.
- c. Tidak mampu mengontrol penggunaan internet. Kriteria ini menjelaskan bahwa individu tidak mampu mengendalikan dirinya untuk tidak berinternet, apalagi untuk mengurangi, atau menghentikan penggunaan internet.
- d. Perasaannya tidak nyaman jika *offline*. Kriteria yang keempat ini dimaksudkan bahwa individu akan merasa gelisah, murung, tertekan atau lekas marah ketika mengurangi atau menghentikan penggunaan internet.
- e. *Online* lebih lama dari yang diharapkan. Kriteria ini dimaksudkan bahwa individu sulit menetapkan waktu kapan harus menghentikan aktifitasnya

berinternet. Misalnya, sejak awal sudah merencanakan akan bermain internet selama satu jam, tetapi kenyataannya selang satu jam tidak dapat menghentikan aktifitas tersebut, bahkan terus bertambah.

- f. Berani kehilangan segala sesuatu yang berarti. Kriteria ini dimaksudkan bahwa individu berani mempertaruhkan atau mengambil risiko untuk kehilangan sesuatu yang sangat penting dalam hidupnya hanya demi kepentingan berinternet. Misalnya, hubungan dengan orang terdekat (*significant others*) seperti orang tua, kemudian pekerjaan, pendidikan, bahkan kesempatan berkarir.
- g. Berbohong tentang aktivitas berinternet. Kriteria ini maksudnya adalah bahwa individu berani berbohong terhadap anggota keluarga, terapis atau yang lainnya untuk menyembunyikan.
- h. Aktifitasnya yang berkaitan dengan internet.
- i. Menggunakan internet untuk melarikan diri dari masalah. Kriteria ini sangat jelas menggambarkan bagaimana internet itu dijadikan tempat pelarian atau solusi dari masalah yang dihadapi.

3. Aspek-aspek *Internet Addiction*

Young dkk (2011) telah mencantumkan enam dimensi untuk menentukan apakah individu sudah digolongkan sebagai pecandu internet. Dimensi tersebut adalah sebagai berikut:

a. *Salience* (Arti penting)

Ketika aktivitas menjadi hal terpenting dalam kehidupan individu. Mendominasi kognitif individu dan perilaku individu.

b. *Mood Modification* (Perubahan suasana hati)

Keterlibatan perasaan senang dan tenang (seperti menghilangkan stress) saat perilaku kecanduan itu muncul mengacu pada Pengalaman subyektif individu sebagai konsekuensi yang dipengaruhi oleh aktivitas yang dilakukan bermain *internet* untuk melarikan diri dari masalah.

c. *Tolerance* (Toleransi)

Ini mengacu kepada kebutuhan untuk meningkatkan jumlah aktivitas secara terus menerus untuk mencapai kepuasan bermain .

d. *Withdrawal Symptoms* (Penarikan diri)

Perasaan dan sensasi negatif yang menyertai penghentian aktivitas atau ketidakmungkinan melakukan aktivitas yang diperlukan sehingga mengakibatkan responden merasa buruk jika tidak dapat bermain *internet*.

e. *Conflict*

Hal ini mengarah pada konflik *interpersonal* (lingkungan sosial terdekat, keluarga, pasangan) atau konflik *intrapersonal* yang disebabkan oleh aktivitas yang dilakukan. Hal ini sering kali diiringi dengan kemerosotan hasil sekolah atau pekerjaan, meninggalkan hobi sebelumnya, dan sebagainya.

f. *Relapse* (Pengulangan)

Kecendrungan untuk bermain *internet* kembali setelah lama tidak bermain.

Berdasarkan penjelasan di atas Kecanduan internet atau *Internet Addiction* adalah sebuah gangguan sebuah gangguan yang ditunjukkan dengan penggunaan internet secara terus menerus secara berlebihan yang mengakibatkan timbulnya tanda-tanda atau simptom gangguan kognitif dan perilaku.

Young dkk (2010) telah mencantumkan enam dimensi ntuk menentukan apakah individu sudah digolongkan sebagai pecandu internet yaitu, Skala *Internet*

Addiction disusun oleh Young, (2010) yaitu *Salience* (Arti penting), *Mood Modification* (Perubahan suasana hati), *Tolerance* (Toleransi), *Withdrawal Symptoms* (Penarikan diri), *Conflict*, *Relapse* (Pengulangan).

Young, (2004) menyatakan *internet online* adalah aktivitas yang menguras emosi dan waktu. Untuk menciptakan lebih banyak waktu untuk komputer, pecandu internet mengabaikan tidur, diet, olahraga, hobi, dan bersosialisasi. Young (1998) percaya bahwa fenomena kecanduan internet juga dapat didefinisikan sebagai gangguan kontrol impuls yang tidak melibatkan konsumsi zat psikoaktif (yaitu serupa gangguan seperti judi patologis).

4. Faktor- faktor *Internet Addiction*

Faktor-Faktor Penyebab Kecanduan Internet Young (2010) menjelaskan faktor-faktor yang mempengaruhi kecanduan internet diantaranya adalah sebagai berikut :

a. Gender

Gender mempengaruhi jenis aplikasi yang digunakan dan penyebab individu tersebut mengalami kecanduan internet. Laki-laki lebih sering mengalami kecanduan terhadap game online, situs porno, dan perjudian online, sedangkan perempuan lebih sering mengalami kecanduan terhadap chatting dan berbelanja secara online.

b. Kondisi psikologis

Survei di Amerika Serikat menunjukkan bahwa lebih dari 50% individu yang mengalami kecanduan internet juga mengalami kecanduan pada hal lain seperti obat-obatan terlarang, alkohol, rokok dan seks. Kecanduan internet juga timbul akibat masalah-masalah emosional seperti depresi dan gangguan kecemasan dan

sering menggunakan dunia fantasi di internet sebagai pengalihan secara psikologis terhadap perasaan-perasaan yang tidak menyenangkan atau situasi yang menimbulkan stress.

Berdasarkan hasil survei ini juga diperoleh bahwa 75% individu yang mengalami kecanduan internet disebabkan adanya masalah dalam hubungannya dengan orang lain, kemudian individu tersebut mulai menggunakan aplikasi-aplikasi online yang bersifat interaktif seperti chat room dan game online sebagai cara untuk membentuk hubungan baru dan lebih percaya diri dalam berhubungan dengan orang lain melalui internet.

c. Kondisi sosial ekonomi

Individu yang telah bekerja memiliki kemungkinan lebih besar mengalami kecanduan internet dibandingkan dengan individu yang belum bekerja. Hal ini 30 didukung bahwa individu yang telah bekerja memiliki fasilitas internet di kantornya dan juga memiliki sejumlah gaji yang memungkinkan individu tersebut memiliki fasilitas komputer dan internet juga dirumahnya.

d. Tujuan dan waktu penggunaan internet

Tujuan menggunakan internet akan menentukan sejauhmana individu tersebut akan mengalami kecanduan internet, terutama dikaitkan terhadap banyaknya waktu yang dihabiskannya sendirian di depan komputer. Individu yang menggunakan internet untuk tujuan pendidikan, misalnya pada pelajar dan mahasiswa akan lebih banyak menghabiskan waktunya menggunakan internet. Umumnya, individu yang menggunakan internet untuk tujuan pendidikan mengalami kemungkinan yang lebih kecil untuk mengalami kecanduan internet. Hal ini diakibatkan tujuan penggunaan internet bukan digunakan sebagai upaya

untuk mengatasi atau melarikan diri dari masalah- masalah yang dihadapinya di kehidupan nyata atau sekedar hiburan.

Selain faktor-faktor yang dikemukakan oleh Young (2010) terdapat faktor lain yang dapat mempengaruhi kecanduan internet yang dijabarkan oleh Montag & Reuter (2015) yaitu:

a. Faktor Sosial

Kesulitan dalam melakukan komunikasi interpersonal atau individu yang mengalami permasalahan sosial dapat menyebabkan penggunaan internet yang berlebih. Hal tersebut di sebabkan individu merasa kesulitan dalam melakukan komunikasi dalam situasi *face to face*, sehingga individu akan lebih memilih menggunakan internet untuk melakukan komunikasi karena dianggap lebih aman dan lebih mudah daripada dilakukan secara *face to face*. Rendahnya kemampuan komunikasi dapat juga menyebabkan rendahnya harga diri, mengisolasi diri menyebabkan permasalahan dalam hidup seperti kecanduan terhadap internet

b. Faktor Psikologis

Kecanduan internet dapat disebabkan karena individu mengalami permasalahan psikologis seperti depresi, kecemasan, *obsesive compulsive disorder* (OCD), penyalahgunaan obat-obat terlarang dan beberapa sindroma yang berkaitan dengan gangguan psikologis. Internet memungkinkan individu untuk melarikan diri dari kenyataan, menerima hiburan atau rasa senang dari internet. Hal ini akan menyebabkan individu terdorong untuk lebih sering menggunakan internet sebagai pelampiasan dan akan membuat kecanduan.

c. Faktor Biologis

Penelitian yang dilakukan oleh Montag & Reuter (2015) dengan menggunakan *functional magnetic resonance image* (fMRI) menunjukkan bahwa terdapat perbedaan fungsi otak antara individu yang mengalami kecanduan internet dengan yang tidak. Individu yang mengalami kecanduan internet menunjukkan bahwa dalam memproses informasi jauh lebih lambat, kesulitan dalam mengontrol dirinya dan memiliki kecenderungan kepribadian depresif.

5. Faktor Etiologi Adiksi Internet

Teori penyebab adiksi internet berpusat pada pengaruh psikologis, neurobiologis dan budaya. Seperti etiologi gangguan kejiwaan lainnya, adiksi internet memiliki banyak faktor dan melibatkan banyak mekanisme.

a. Teori Perilaku Kognitif

Dari perspektif kognitif, adiksi internet merupakan hasil mekanisme pelarian psikologis untuk menghindari masalah yang dirasakan. Penderita adiksi internet sering berpikir negatif dan memiliki harga diri yang rendah. Mereka mungkin yang paling tertarik dengan kemampuan interaktif anonim di internet. Hasil penelitian pengobatan awal menunjukkan bahwa *Cognitive Behavioral Therapy* (CBT) dapat digunakan untuk mengatasi pemikiran negatif ini untuk mengatasi perasaan rendah dan harga diri mereka. Model kognitif membantu menjelaskan mengapa pengguna internet mengembangkan kebiasaan atau penggunaan kompulsif dan bagaimana pemikiran diri negatif mempertahankan pola perilaku kompulsif.

b. Model Neuropsikologis

Dopamin adalah salah satu dari sejumlah neurotransmitter yang ditemukan di sistem saraf pusat. Dopamin mendapat perhatian khusus dari ahli psikologi karena perannya dalam pengaturan mood dan proses motivasi serta penghargaan. Meskipun ada beberapa sistem dopamin di otak, sistem dopamin mesolimbik tampaknya paling penting untuk proses motivasi. Hubungan neurokimia dengan adiksi seperti perjudian atau makanan belum dilakukan, namun penelitian awal menunjukkan bahwa proses neurokimia berperan dalam semua adiksi, baik untuk zat atau perilaku.

c. Teori Kompensasi

Seiring peneliti terus memahami dinamika yang terkait dengan adiksi internet, penting bagi para terapis untuk memahami bagaimana pengguna internet dapat mengkompensasi apa yang hilang dalam kehidupan mereka melalui penggunaan internet. Penggunaan internet bisa digunakan untuk mengatasi rendahnya harga diri, kecanggungan sosial, kesepian, dan depresi. Membantu penderita adiksi internet untuk memahami bagaimana dia menggunakan internet untuk mengkompensasi hilangnya kebutuhan sosial atau psikologis akan menjadi langkah awal yang berguna menuju pemulihan.

d. Faktor Situasional

Stres situasional, apakah itu perceraian, duka cita, kehilangan pekerjaan baru-baru ini, atau berjuang untuk kesuksesan akademis, dapat mendorong seseorang untuk memanfaatkan internet dengan intensitas lebih tinggi. orang yang menggunakan internet sebagai pelarian sesaat atau sarana untuk mengatasi stres situasional mungkin pada awalnya tidak akan jatuh menjadi adiksi. Perilaku

mereka mungkin sementara dan bahkan memudar seiring berjalannya waktu. Namun, dalam kasus dimana perilaku menjadi terus-menerus dan terus-menerus, penggunaan online menjadi lebih kronis dan dapat berkembang menjadi bentuk adiksi.

Oleh karena itu, penting bagi terapis atau praktisi pengobatan untuk menilai situasi klien saat ini untuk menentukan apakah dia menggunakan internet sebagai selimut keamanan untuk menghindari situasi yang tidak menyenangkan seperti ketidakpuasan perkawinan atau pekerjaan, penyakit medis, pengangguran, atau ketidakstabilan akademis (Young dan Nabuco de Abreu, 2011)

Berdasarkan keterangan di atas dapat disimpulkan bahwa *Internet Addiction* sebagai pola perilaku dalam internet yang ditandai oleh gangguan kontrol atas internet dan meningkatkan prioritas dalam bermain internet sehingga lebih mengutamakan internet daripada aktivitas sehari-hari.

D. Hubungan *Internet Addiction* dengan *Future Orientation* pada Remaja

Masa Remaja merupakan masa transisi antara masa kanak-kanak dan dewasa ditandai dengan tingginya insiden perubahan dalam tugas perkembangan dan transisi peran (J. Nurmi, 1993). Remaja berpandangan pendek, berorientasi pada waktu dekat daripada masa depan, tidak mau atau tidak mampu membuat rencana depan, dan kurang mampu dibandingkan orang dewasa dalam membayangkan konsekuensi jangka panjang dari keputusan mereka dan tindakan. Berpandangan pendek ini telah dikaitkan dengan berbagai kondisi yang mendasarinya, di antaranya, kurangnya pemikiran operasional formal (Greene,

1986), keterbatasan dalam memori kerja (Cauffman, Steinberg, & Piquero, 2005), pematangan lambat dari prefrontal korteks disandingkan dengan peningkatan arti-penting penghargaan seiring dengan perubahan hormonal pubertas (Steinberg, 2008), dan fakta bahwa, relatif terhadap jumlah waktu mereka hidup, perpanjangan dari waktu ke masa depan secara subyektif dialami oleh remaja sebagai lebih jauh dari jumlah yang sama dari waktu untuk menjadi dewasa (yaitu, 10 tahun ke depan hamper dua kali rentang hidup seseorang untuk remaja muda tetapi hanya seperempat dari rentang hidup seseorang hingga berusia 40 tahun W. Gardner, 1993). Apapun penyebabnya, remaja yang berpandangan pendek tentang masa depannya terlibat sebagai penyebab penilaian yang buruk dan pengambilan keputusan yang berisiko begitu sering dibuktikan oleh kaum muda, digunakan sebagai alasan untuk menempatkan pembatasan hukum terhadap pilihan remaja adalah diizinkan untuk membuat, dan disarankan sebagai salah satu penjelasan atas ketidakefektifan umum Pendidikan intervensi yang dirancang untuk membujuk remaja untuk menghindari berbagai perilaku yang membahayakan kesehatan, seperti merokok, pesta minuman keras, atau seks (Steinberg et al., 2009).

Studi pendahuluan dilakukan di SMP X dan Y Yogyakarta, studi pendahuluan dilakukan pada 40 siswa dengan metode FGD, 4 orang siswa dan 4 orang guru dengan metode wawancara. Hasil studi pendahuluan menunjukkan siswa memiliki orientasi masa depan yang rendah, ciri-ciri remaja memiliki orientasi masa depan yang rendah adalah memiliki prestasi akademik yang buruk,

remaja dengan tingkat orientasi masa depan yang lebih rendah memiliki prestasi akademik yang rendah dari pada remaja dengan orientasi masa depan yang lebih tinggi (Keys, Conley, Duncan, & Domina, 2012; Adelabu, 2008). Selain itu, ciri-ciri remaja memiliki orientasi masa depan yang rendah adalah memiliki perasaan pesimis, tidak memiliki motivasi dan menjadi acuh terhadap perilaku berisiko seperti kenakalan remaja, merokok, alkohol, dan narkoba yang dapat merugikan dan memengaruhi masa depan mereka. (Tynan, Somers, Gleason, Markman, & Yoon, 2015; Brezina, Tekin, & Topalli, 2009; Piquero, 2014; Stoddard & Garcia, 2011).

Nurmi menyatakan bahwa orientasi masa depan berkaitan dengan harapan, tujuan, standar, rencanam dan strategi pencapaian tujuan yang akan dihadapi. Orientasi masa depan merupakan proses yang kompleks dan bersifat terus menerus. Nurmi (2004) Orientasi masa depan berkembang dalam konteks budaya dan institusional. Minat, rencana dan keyakinan yang berkaitan dengan masa depan dipelajari melalui interaksi sosial dengan orang lain. Poole, Cooney, Nurmi dan Green (dalam Raffaelli dan Koller, 2005) menjelaskan bahawa setiap keputusan, perhatian, dan harapan yang terbentuk tentang masa depan, dan perencanaan untuk mewujudkan dapat disebut dengan orientasi masa depan. Orientasi masa depan merujuk pada fenomena kognitif motivasional yang kompleks, dengan kata lain individu akan mengantisipasi dan mengevaluasi dirinya di masa depan yang melibatkan interaksi dengan lingkungan (Trommsdoff dalam Steinberg, 2009).

Perkembangan kognitif pada masa remaja, orientasi masa depan dijelaskan melalui skemata kognitif. Skemata kognitif merupakan mediator bagi masa lalu dalam memengaruhi masa depan (Neisser, 1976 dalam Nurmi, 1991). Skemata inilah yang nantinya akan berinteraksi dengan ketiga proses orientasi masa depan.

Joireman dkk. (2006) mengemukakan bahwa pandangan individu pada masa depannya sangat dipengaruhi oleh pemahaman, yang secara *kognitif* berkaitan dengan pola pikir dan secara *afektif* berkaitan dengan emosi dan pengaruh faktor *motivasional* dalam hal membuat keputusan. Pengaruh *neuropsikologis* juga terkait dengan keputusan individu dalam mempertimbangkan masa depannya. Neuropsikologi merupakan salah satu faktor yang memengaruhi mempertimbangkan orientasi masa depan yang berhubungan dengan pengaruh struktur dan fungsi otak terhadap proses kognitif yang dapat dilihat melalui perilaku (Joireman dkk., 2006).

Young, (2004) menyatakan *internet online* adalah aktivitas yang menguras emosi dan waktu. Untuk menciptakan lebih banyak waktu untuk komputer, pecandu internet mengabaikan tidur, diet, olahraga, hobi, dan bersosialisasi. Young (1998) percaya bahwa fenomena kecanduan internet juga dapat didefinisikan sebagai gangguan kontrol impuls yang tidak melibatkan konsumsi zat psikoaktif (yaitu serupa gangguan seperti judi patologis)

Individu yang sudah mengalami kecanduan internet sulit untuk melepas atau menghindari perilaku kecanduan internet karena proses kontrol yang dimediasi oleh korteks prefrontal dimana rangsangan dalam otak memiliki

hubungan langsung dengan pengambilan keputusan untuk berperilaku seperti kecanduan internet (Meutia & Sulistyani, 2019)

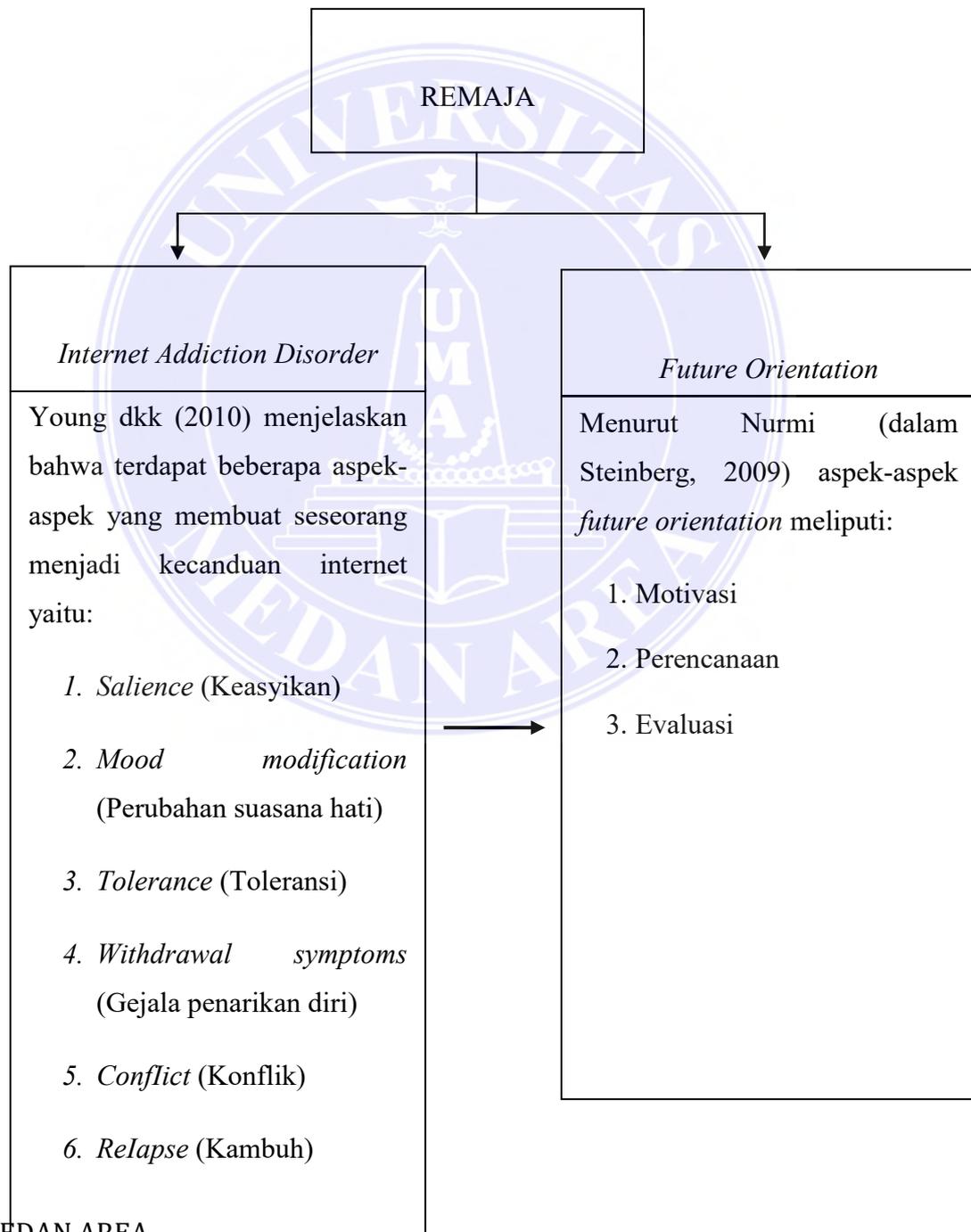
Menurut Orzack (dalam Basri, 2014) mendefinisikan *Internet Addiction Disorder* sebagai kelainan yang muncul pada orang yang merasa bahwa dunia maya (*virtual reality*) pada layar komputernya lebih menarik daripada dunia kenyataan hidupnya sehari-hari. Jadi kecenderungan *Internet Addiction Disorder* (IAD) adalah tendensi untuk mengalami gangguan dalam penggunaan internet yang bersifat patologis. Ditandai dengan ketidakmampuan individu untuk mengontrol waktu berinternet, merasa dunia maya lebih menarik dibandingkan kehidupan nyata, dan mengalami gangguan dalam hubungan sosialnya.

Perilaku tersebut dapat dilihat dari beberapa unsur yakni dari frekuensi, durasi penggunaan, intensitas, adanya gejala penarikan diri, munculnya beragam konflik, dan kekambuhan (Gómez, Rial, Braña, Golpe, & Varela, 2017; Kuss & Griffiths, 2014; Salicetia, 2015). Hal ini diperkuat dengan hasil penelitian bahwa individu yang mengalami *internet addiction* akan sulit tidur, mengalami depresi, membolos, mengalami konflik dengan keluarga, mengalami kecemasan, gangguan suasana hati, daya tahan tubuh rendah dan munculnya gangguan kepribadian (Jorgenson et al., 2016).

Individu yang sudah mengalami kecanduan internet sulit untuk melepas atau menghindari perilaku kecanduan internet karena proses kontrol yang dimediasi oleh *korteks prefrontal* dimana rangsangan dalam otak memiliki hubungan langsung dengan pengambilan keputusan untuk berperilaku seperti kecanduan internet (Brand, Young, & Laier, 2014). Berdasarkan beberapa uraian

di atas, maka penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui hubungan antara *Internet Addiction* dengan *Future Orientation* Pada remaja SMP Islam Al Ulum Terpadu Medan.

E. Kerangka Konseptual



F. Hipotesis

Berdasarkan kajian teoritis di atas, maka hipotesis yang diajukan penelitian ialah adanya hubungan negatif antara *Internet Addiction* dengan *Future Orientation* pada remaja SMP Islam Al-Ulum Terpadu Medan. Dengan asumsi semakin tinggi tingkat kecenderungan *Internet Addiction* pada remaja maka *Future Orientation* semakin rendah. Sebaliknya, jika tingkat kecenderungan *Internet Addiction* semakin rendah maka *Future Orientation* semakin tinggi.



BAB III

METODE PENELITIAN

Salah satu unsur yang paling penting dalam suatu penelitian adalah metode yang akan digunakan. Dalam bab ini akan diuraikan pokok-pokok bahasan sebagai berikut: Tipe Penelitian, Identifikasi Variabel Penelitian, Definisi Operasional Penelitian, Sampel Penelitian, Teknik Pengumpulan Data dan Analisis Data.

A. Tipe Penelitian

Penelitian dilakukan menggunakan dalam penelitian ini, peneliti menggunakan tipe penelitian kuantitatif. Metode penelitian kuantitatif digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan menguji hipotesis yang telah ditetapkan (Sugiyono, 2008).

Metode Penelitian Kuantitatif, sebagaimana dikemukakan oleh Sugiyono (2009) dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi/sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/ statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

B. Identifikasi Variabel Penelitian

Dalam penelitian ini, korelasi digunakan untuk melihat adanya hubungan kecanduan internet atau *Internet Addiction* dengan *Future Orientation* pada remaja. Adapun variabel-variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

Variabel Independen (X): *Internet Addiction*

Variabel Dependen (Y): *Future Orientation*

C. Definisi Operasional

1. Variabel Bebas

Kecanduan internet atau *Internet Addiction* adalah sebuah gangguan sebuah gangguan yang ditunjukkan dengan penggunaan internet secara terus menerus secara berlebihan yang mengakibatkan timbulnya tanda-tanda atau simptom gangguan kognitif dan perilaku seperti *salience* (keasyikan), *mood modification* (perubahan suasana hati), *tolerance* (toleransi), *withdrawal symptom* (gejala penarikan diri), *conflict* (konflik), dan *relapse* (kambuh) (Young, Kimberly & Abreu, 2011).

2. Variabel Terikat

Future Orientation merupakan suatu cara pandang individu dalam memandang masa depannya yang tergambar melalui pandangan-pandangan, harapan-harapan, minat-minat, motif-motif, dan ketakutan-ketakutan individu terhadap masa depan. Menurut Nurmi (1991) *future orientation* dapat digambarkan melalui tiga dimensi yang berinteraksi dengan skemata di masa depan dan perkembangan yang antisipasinya yang mencakup dimensi *motivation*, *planning* dan *evaluation*.

Joireman dkk. (2006) mengemukakan bahwa pandangan individu pada masa depannya sangat dipengaruhi oleh pemahaman, yang secara *kognitif* berkaitan dengan pola pikir dan secara *afektif* berkaitan dengan emosi dan pengaruh faktor *motivasional* dalam hal membuat keputusan. Pengaruh *neuropsikologis* juga terkait dengan keputusan individu dalam mempertimbangkan masa depannya. Neuropsikologi merupakan salah satu

faktor yang memengaruhi mempertimbangkan *future orientation* yang berhubungan dengan pengaruh struktur dan fungsi otak terhadap proses kognitif yang dapat dilihat melalui perilaku (Meutia & Sulistyani, 2019).

D. Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi merupakan seluruh jumlah sampel penelitian. Menurut Sugiyono populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas, sampel yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono,2016). Populasi dalam penelitian ini adalah remaja kelas 2 sebanyak 160 remaja menggunakan gadget di sekolah SMP Islam Al Ulum Terpadu Medan.

2. Teknik Sampel

Dalam pengambilan sampel dilakukan dengan menggunakan teknik *purposive sampling*. *Purposive sampling* adalah teknik penarikan sampel berdasarkan pada responden yang menurut peneliti akan memberikan informasi yang dibutuhkan sesuai dengan tujuan penelitian (Sugiyono, 2008).

Dalam penelitian ini sampel harus memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

1. Pengguna Internet dan Game Online
2. Menggunakan Platform/Console dalam mengakses Internet
3. Menggunakan Platform dalam bermedia Sosial

E. Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data adalah suatu cara yang digunakan oleh peneliti untuk memperoleh data yang akan diteliti. Data merupakan faktor penting karena dengan adanya data dapat ditarik kesimpulan untuk mengetahui hasil dari penelitian yang telah dilakukan dan dapat ditarik kesimpulan dengan

mudah. Metode yang digunakan dalam penelitian ini untuk memperoleh data adalah dengan menggunakan skala psikologi. Model skala yang tepat digunakan dalam penelitian ini adalah dengan skala sikap model Likert.

F. Alat Ukur Penelitian

1. Alat Ukur Variabel *Internet Addiction*

Data *Internet Addiction* diperoleh dengan metode skala psikologi. Skala *Internet Addiction* ini disusun berdasarkan teori Young, (2010). Mengacu pada skala model Likert, skala tersebut memiliki lima alternatif jawaban yaitu tidak pernah, jarang, kadang-kadang, sering dan selalu. Skala *Internet Addiction* disusun oleh Young, (2010) yaitu:

a. *Salience* (Arti penting)

Ketika aktivitas menjadi hal terpenting dalam kehidupan individu. Mendominasi kognitif individu dan perilaku individu.

b. *Mood Modification* (Perubahan suasana hati)

Keterlibatan perasaan senang dan tenang (seperti menghilangkan stress) saat perilaku kecanduan itu muncul mengacu pada Pengalaman subyektif individu sebagai konsekuensi yang dipengaruhi oleh aktivitas yang dilakukan bermain *internet* untuk melarikan diri dari masalah.

c. *Tolerance* (Toleransi)

Ini mengacu kepada kebutuhan untuk meningkatkan jumlah aktivitas secara terus menerus untuk mencapai kepuasan bermain .

d. *Withdrawal Symptoms* (Penarikan diri)

Perasaan dan sensasi negatif yang menyertai penghentian aktivitas atau ketidakmungkinan melakukan aktivitas yang diperlukan sehingga mengakibatkan responden merasa buruk jika tidak dapat bermain *internet*.

e. *Conflict*

Hal ini mengarah pada konflik *interpersonal* (lingkungan sosial terdekat, keluarga, pasangan) atau konflik *intrapersonal* yang disebabkan oleh aktivitas yang dilakukan. Hal ini sering kali diiringi dengan kemerosotan hasil sekolah atau pekerjaan, meninggalkan hobi sebelumnya, dan sebagainya.

f. *Relapse* (Pengulangan)

Kecendrungan untuk bermain *internet* kembali setelah lama tidak bermain.

Dalam skala Likert, item diberi nilai tidak pernah (1), jarang (2), kadang-kadang (3), sering (4) dan selalu (5), sedangkan untuk item *unfavorable* diberi nilai 1 (selalu), 2 (sering), 3 (kadang-kadang), 4 (jarang) dan 5 (tidak pernah).

2. Alat Ukur Variabel *Future Orientation*

Data *Future Orientation* diperoleh dengan metode skala psikologi. Skala *Future Orientation* ini disusun berdasarkan teori Steinberg (2009). Mengacu pada skala model Likert, skala tersebut memiliki alternatif jawaban yaitu selalu, sering, kadang-kadang, jarang, dan tidak pernah. Skala *Future Orientation* disusun berdasarkan Motivasi, Perencanaan, Evaluasi Dalam skala Likert, item *favourable* diberi nilai selalu (5), sering

(4), kadang-kadang (3), jarang (2) dan tidak pernah (1), sedangkan untuk item *unfavorable* diberi nilai 1 (selalu), 2 (sering), 3 (kadang-kadang), 4 (jarang) dan 5 (tidak pernah).

Setelah dilakukan identifikasi alat ukur, maka langkah selanjutnya adalah pembuatan *Blue Print* akan memberikan gambaran mengenai isi skala dan menjadi acuan serta pedoman bagi peneliti untuk tetap berada dalam lingkup ukur yang benar.

G. Validitas dan Reliabilitas

Suatu alat ukur diharapkan dapat memberikan informasi sesuai yang diinginkan. Oleh karena itu, suatu alat ukur harus memenuhi persyaratan agar Instrumen dikatakan valid saat dapat mengungkap data dari variabel secara tepat tidak menyimpang dari keadaan yang sebenarnya. Instrumen dikatakan reliabel saat dapat mengungkapkan data yang bisa dipercaya (Arikunto, 2010).

Baik tidaknya suatu instrumen penelitian ditentukan oleh validitas dan reliabilitasnya. Menurut Sugiyono (2014), faktor-faktor yang mempengaruhi validitas dan reliabilitas suatu alat ukur (*instrument*) selain instrumen adalah pengguna alat ukur yang melakukan pengukuran dan subjek yang diukur. Namun, faktor-faktor tersebut dapat diatasi dengan jalan menguji instrumen dengan uji validitas dan reliabilitas yang sesuai. Pengujian dilakukan untuk menjaga validitas dan reliabilitasnya. Selain itu, untuk mengatasi pengaruh dari pengguna alat ukur, maka pengguna harus meningkatkan kemampuannya dalam menggunakan alat ukur tersebut.

1. Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Sebuah instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang diinginkan dan dapat mengungkap data dari variabel yang diteliti secara tepat. Tinggi rendahnya validitas instrumen menunjukkan sejauh mana data yang terkumpul tidak menyimpang dari gambaran tentang validitas yang dimaksud.

Teknik yang digunakan untuk menguji validitas dan alat ukur adalah teknik *korelasi Product Moment* dari *Pearson*, yakni dengan mendeklamasikan antara skor yang diperoleh pada masing-masing aitem korelasi antara skor aitem dengan skor total ialah nilai yang diperoleh dari hasil penjumlahan semua skor aitem korelasi antara skor aitem dengan skor total haruslah signifikan berdasarkan ukuran statistik tertentu. Suatu alat ukur diharapkan dapat memberikan informasi sesuai yang diinginkan. Oleh karena itu, suatu alat ukur harus memenuhi persyaratan agar Instrumen dikatakan valid saat dapat mengungkap data dari variabel secara tepat tidak menyimpang dari keadaan yang sebenarnya. Instrumen dikatakan reliabel saat dapat mengungkapkan data yang bisa dipercaya (Arikunto, 2010).

2. Reliabilitas

Reliabilitas menunjukkan pada suatu pengertian bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai pengumpul data karena instrument ini sudah baik. Instrumen yang sudah dapat dipercaya, yang reliabel akan menghasilkan data yang dipercaya juga. Apabila datanya

memang benar sesuai dengan kenyataannya, maka berapa kali pun diambil, tetap akan sama. Reliabilitas artinya dapat dipercaya, jadi dapat diandalkan (Arikunto, 2010).

H. Analisis Data

Menurut Sugiyono (2014), faktor-faktor yang mempengaruhi validitas dan reliabilitas suatu alat ukur (*instrument*) selain instrumen adalah pengguna alat ukur yang melakukan pengukuran dan subjek yang diukur. Namun, faktor-faktor tersebut dapat diatasi dengan jalan menguji instrumen dengan uji validitas dan reliabilitas yang sesuai. Pengujian dilakukan untuk menjaga validitas dan reliabilitasnya. Selain itu, untuk mengatasi pengaruh dari pengguna alat ukur, maka pengguna harus meningkatkan kemampuannya dalam menggunakan alat ukur tersebut.

Setelah peneliti mendapatkan data maka selanjutnya adalah memindahkan hasil data yang diberikan remaja sebagai sampel penelitian kedalam program *Microsoft Excel 2013*. Kemudian, peneliti melanjutkan analisis dengan menggunakan program *SPSS versi 22.0 for windows* pada masing-masing variabel dengan *Internet Addiction* dan *Future Orientation*. Teknik analisis yang dipakai dalam penelitian ini adalah *Pearson Product Moment* dengan tujuan mencari korelasi antara *Internet Addiction* dengan perilaku sehat menggunakan *IBM SPSS Statistic v21*. Korelasi *Pearson Product Moment* adalah untuk mencari hubungan variabel bebas (X) dengan variabel terikat (Y) (Siregar, 2017)

Peneliti memberi saran kepada remaja untuk meningkatkan basic life skill dan soft skill yang dapat mendukung remaja dalam mencapai tujuan dalam kehidupannya.

2. Bagi Orang Tua

Peneliti memberikan saran kepada orang tua untuk membangun komunikasi dengan anaknya mengenai perencanaan masa depan yang akan diambil anaknya dalam membantu dan mendukung mempersiapkan anak dalam mengembangkan potensi yang ada pada diri anaknya, Sehingga anaknya memiliki future orientation yang jelas. Dengan bantuan dan dukungan dari orang tua, maka anak akan menjadi lebih mengembangkan rasa percaya diri dan sikap positif dalam menghadapi masa depannya.

3. Bagi Sekolah dan Guru

Diharapkan pihak sekolah untuk mengadakan kegiatan bimbingan peminatan dan merencanakan karir pada remaja yang akan membantu remaja menyusun future orientation pada remaja yang melibatkan peran serta dari orang tua remaja mengingat keberhasilan remaja disekolah tidak hanya memerlukan peran serta dari pihak guru saja melainkan juga dari pihak orang tua.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya disarankan untuk meneliti faktor pendukung future orientation lainnya seperti konteks budaya, pembentukan identitas, pengambilan keputusan karir, perkembangan kognitif dan sosial pada remaja.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah. (2011). Pengaruh Dukungan Orang Tua Terhadap Orientasi Masa Depan Dalam Pekerjaan Pada Remaja. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 2(1), 12.
- Anggarani, F. K. (2015). Internet Gaming Disorder: Psikopatologi Budaya Modern. *Buletin Psikologi*, 23(1), 1. <https://doi.org/10.22146/bpsi.10572>
- Arikunto Suharsimi. (2013). *Suatu Pendekatan Praktek . Edisi Revisi Iv Jakarta*. 2002.
- Atmalela, M. A. S. (2017). Gambaran tentang orientasi masa depan pada remaja akhir di Kota Malang. *Skripsi*. <http://eprints.umm.ac.id/43908/1/jiptumpp-gdl-mochamadan-49191-1-omdedis-%29.pdf>
- Azuar, Juliandi Irfan. Saprina, Manurung. Bambang, S. (2018). *Mengolah Data Penelitian Bisnis* (R. Franita (Ed.)). Lembaga Penelitian Dan Penulisan Ilmiah Aqli.
- Basri, A. S. H. (2014). Kecenderungan Internet Addiction Disorder Mahasiswa Fakultas Dakwah Dan Komunikasi Ditinjau Dari Religiositas. *Jurnal Dakwah*, XV(2), 407–432.
- Brolin Låftman, S., Alm, S., Olsson, G., Sundqvist, K., & Wennberg, P. (2020). Future orientation, gambling and risk gambling among youth: a study of adolescents in Stockholm. *International Journal of Adolescence and Youth*, 25(1), 52–62. <https://doi.org/10.1080/02673843.2019.1581069>
- Fitriana Mios Pradika, S. P. (2018). Efektivitas Psikoterapi Positif Untuk Meningkatkan Penerimaan Diri Pada Penyandang Disabilitas Fisik Akibat

Kecelakaan. In *Program Pendidikan Magister Profesi Psikologi Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Surakarta* (Vol. 3, Issue 2).

<http://journal.stainkudus.ac.id/index.php/equilibrium/article/view/1268/1127>
<http://publicacoes.cardiol.br/portal/ijcs/portugues/2018/v3103/pdf/3103009.pdf>
http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0121-75772018000200067&lng=en&tlng=en

Fitriatun Solikhah, F., & Casmimi, C. (2017). Efektivitas Pendekatan Rational Emotive Behaviour Therapy Untuk Mengurangi Kecanduan Game Online Pada Anak Sekolah Dasar Di Sd N Jumeneng, Sumberadi, Mlati, Sleman. *Hisbah: Jurnal Bimbingan Konseling Dan Dakwah Islam*, 13(2), 14–34.
<https://doi.org/10.14421/hisbah.2016.132-02>

Freeman, C. B. (2008). Internet Gaming Addiction. *Journal for Nurse Practitioners*, 4(1), 42–47. <https://doi.org/10.1016/j.nurpra.2007.10.006>

Gunawan, D. (2018). Penerapan Konseling Behavioral Teknik Modelling Untuk Mengatasi Kecanduan Game Online Pada Anak Usia 10 Tahun. *KONSELI: Jurnal Bimbingan Dan Konseling (E-Journal)*, 5(2), 105.
<https://doi.org/10.24042/kons.v5i2.3307>

Holopainen, L., & Sulinto, S. (2005). Adolescents ' Health Behaviour and Future Orientation. *Thesis of Psychology*, 33.

Hakim, S. N., & Raj, A. A. (2017). Dampak kecanduan internet (internet addiction) pada remaja. *Jurnal UNISSULA*, 978-602–22(2), 280–284.

Hulaifah. (2016). *Konseling Kognitif Perilaku (Kkp) Untuk Mereduksi Kecanduan*

Game Online (Penelitian Eksperimen Kuasi Terhadap Siswa Kelas Xi Sma Negeri 112 Jakarta.

Hurlock, E. B. (2003). *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan* (Erlangga (ed.)).

Hurlock.E. B. (1999). *Psikologi Perkembangan : Suatu Pendekatan Sepanjang Masa Kehidupan*. Erlangga.

Mark Griffiths. (2005). A ‘components’ model of addiction within a biopsychosocial framework. *Journal of Substance Use*, 10(August), 191–197.
http://www.academia.edu/429550/Griffiths_M.D._2005_.A_components_model_of_addiction_within_a_biopsychosocial_framework._Journal_of_Substance_Use_10_191-197

Maslihah, S. (2013). Pelatihan Orientasi Masa Depan Untuk Meningkatkan Kemampuan Remaja Dalam Menyusun Orientasi Masa Depan Bidang Pekerjaan. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.

Maslihah, S., Mustofa, M. A., & Nurendah, G. (2018). Pengembangan Orientasi Masa Depan melalui Basic Skills dan Vocational Training pada Anak Didik Pengembangan Orientasi Masa Depan melalui Basic Skills Vocational Training pada Anak Didik. *SEMINAR SEAN 2nd PSYCHOLOGY & HUMANITY*, 438–442.

Meutia, H. Y., & Sulistyani, A. (2019). *Consideration of Future Consequences dan Kecanduan Internet pada Mahasiswa. Mediapsi*, 5(2), 64–73.

<https://doi.org/10.21776/ub.mps.2019.005.02.1>

McLeod, J. (2010). *Pengantar Konseling (Teori Dan Studi Kasus)*. Kencana Prenada Media Group. Jakarta

Nurmi, J. (1993). *Adolescent Development in an Age-graded Context: The Role of Personal Beliefs, Goals, and Strategies in the Tackling of Developmental Tasks and Standards*.

<https://doi.org/https://doi.org/10.1177/016502549301600205>

Nurmi, J. E. (2013). Socialization and Self-Development: Channeling, Selection, Adjustment, and Reflection. In *Handbook of Adolescent Psychology: Second Edition*. <https://doi.org/10.1002/9780471726746.ch4>

Pontes, H. de O. M. (2017). *The psychometrics of internet addiction and internet gaming disorder: a step towards measurement unification*. *PQDT - Global, March*, 297. https://search.proquest.com/docview/2394260360?accountid=11004%0Ahttp://fub Berlin.hosted.exlibrisgroup.com/openurl/FUB/FUB?u.ignore_date_coverage=true?url_ver=Z39.882004&rft_val_fmt=info:ofi/fmt:kev:mtx:dissertation&genre=dissertations+%26+theses&sid=Pro

Prof. Dr. H.Hadi Sabari Yunus, M., & D. (2016). (n.d.). *Metodelogi Penelitian Wilayah Kontemporer* (P. Pelajar (ed.)).

Przepiorka, A., Blachnio, A., & Cudo, A. (2019). *The role of depression, personality, and future time perspective in internet addiction in adolescents and emerging adults*. *Psychiatry Research*, 272, 340–348.

<https://doi.org/10.1016/j.psychres.2018.12.086>

- Putra, O., & Fitriani, D. R. (2019). Fenomena Internet Addiction Disorder Pada Gen Z. *Kanal: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 8(1), 22–26.
<https://doi.org/10.21070/kanal.v8i1.104>
- Rambe, Z. A. (2019b). Hubungan Internet Gaming Disorder Dengan Perilaku Sehat Pada Remaja Sma Panca Budi Medan: Universitas Medan Area. *Manajemen Sumber Daya Manusia*, 30-Sep-2019, 1–86.
<http://repository.uma.ac.id/handle/123456789/14495>
- Santilli, S., Ginevra, M. C., Sgaramella, T. M., Nota, L., Ferrari, L., & Soresi, S. (2017). Design My Future: An Instrument to Assess Future Orientation and Resilience. *Journal of Career Assessment*, 25(2), 281–295.
<https://doi.org/10.1177/1069072715621524>
- Syahrina, I. A., & Sari, W. M. (2015). Orientasi masa depan bidang pekerjaan dengan motivasi berprestasi remaja atlet sepakbola. *Jurnal RAP: Riset Aktual Psikologi Universitas Negeri Padang*, 6, 157–168.
<http://ejournal.unp.ac.id/index.php/psikologi/article/view/6619>
- Seginer, R. (2003). *Adolescent Future Orientation: An Integrated Cultural and Ecological Perspective*. *Online Readings in Psychology and Culture*. *International Association for Cross-Cultural Psychology*, 6(1), 1–13.
<http://scholarworks.gvsu.edu/orpc/vol6/iss1/5/>
- Seginer, R. (2019). *Adolescent Future Orientation: Does Culture Matter? Online Readings in Psychology and Culture*, 6(1), 1–26.
<https://doi.org/10.9707/2307-0919.1056>

- Steinberg, L., Graham, S., O'Brien, L., Woolard, J., Cauffman, E., & Banich, M. (2009). *Age differences in future orientation and delay discounting*. *Child Development, 80*(1), 28–44. <https://doi.org/10.1111/j.1467-8624.2008.01244.x>
- Sugiyono, P. D. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif R&D*.
- Sugiyono, P. D. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*.
- Young, Kimberly & Abreu, C. N. de. (2011). *Internet Addiction A Handbook and Guide to Evaluation and Treatment*.
- Young, K. (2009). *Understanding online gaming addiction and treatment issues for adolescents*. *American Journal of Family Therapy, 37*(5), 355–372. <https://doi.org/10.1080/01926180902942191>
- Young, K. (2015). Internet Addiction Test (IAT). *Bkp, 30500*, 1–5. https://www.stoeltingco.com/media/wysiwyg/IAT_web_sample.pdf
http://www.cfecbc.ca/pdf/internet_addiciton_test.pdf
- Yunus, P. D. H. H. S. (2010). *Metodologi Penelitian Wilayah Kontempore (Cet.1, Sep)*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.

LAMPIRAN-LAMPIRAN



LAMPIRAN A

SKALA *INTERNET ADDICTION*

Kuesioner Penelitian

Assalamualaikum Wr. Wb.

Saya Indah Maula Fauziah mahasiswi Fakultas Psikologi Universitas Medan Area yang sedang melakukan penelitian terkait penggunaan *Internet* dan *Future Orientation* pada remaja kelas 2 SMP Islam Al Ulum Terpadu Medan.

Pada kesempatan ini saya memohon kepada saudara untuk dapat memberikan informasi sebagai data penelitian ini. Saudara diminta untuk memberikan jawaban dengan jujur dan sesuai dengan diri saudara. Sebagai peneliti, saya akan menjamin kerahasiaan identitas diri saudara. Atas partisipasi dan bantuaannya, saya ucapkan terimakasih.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

A. Petunjuk Pengisian kuesioner

Tugas saudara adalah memilih salah satu jawaban yang paling sesuai dengan kondisi yang saudara alami.

1. Tulislah terlebih dahulu Identitas Saudara.
2. Bacalah dengan teliti sebelum mengisi
3. Pilihlah jawaban yang paling sesuai dengan kondisi yang saudara alami pada kolom yang disediakan.
4. Semua Jawaban adalah benar selama saudara memberikan respon dengan jujur atau sesuai dengan keadaan saudara

5. Pastikan kembali apakah semua pertanyaan sudah terjawab
6. Selamat mengerjakan

B. Identitas Diri:

1. Nama :
2. Umur :
3. Jenis Kelamin :
4. Menggunakan Internet Sejak:
 - a. Lebih dari 2 tahun lalu
 - b. 1 – 2 Tahun yang lalu
 - c. Tahun ini
5. Aktivitas paling sering yang digunakan selama menggunakan internet (Boleh diisi lebih dari satu)
 - a. *Cyber-relationship*, chat room, email
 - b. *Cybersex*
 - c. *Game online*
 - d. Judi online
 - e. Belanja online
 - f. Mencari informasi
6. Platform/Console Internet favorit:
 - a. Smartphone
 - b. PC/Laptop
 - c. Tablet/Ipad
7. Platform Media Sosial (Boleh diisi lebih dari satu)
 - a. Email
 - b. WhatsApp

- c. Twitter
- d. Instagram
- e. Youtube
- f. Facebook
- g. Line

C. Keterangan Jawaban:

1 = Tidak Pernah

2 = Jarang

3 = Kadang-kadang

4 = Sering

5 = Selalu

NO	PERTANYAAN	JAWABAN				
		1	2	3	4	5
1.	Saya bermain internet untuk mengalihkan pikiran yang tidak nyaman di kehidupan nyata dengan pikiran yang menyenangkan saat bermain internet					
2.	Hidup saya terasa lebih nyaman saat bermain internet					
3.	Waktu bermain internet saya semakin hari semakin lama					
4.	Saya terus bermain internet walaupun banyak yang harus saya kerjakan					

5.	Orang lain di sekitar saya mengeluh kepada saya tentang jumlah yang terlalu lama untuk bermedia sosial					
6.	Saya tetap bermain internet meskipun telah bertekad untuk berhenti.					
7.	Saya merasa cemas apabila sehari saja tidak bermain media sosial atau menggunakan internet					
8.	Saya bermain internet untuk menghilangkan stress.					
9.	Saya sering lupa waktu saat bermain internet.					
10.	Saya tetap bermain internet walaupun dilarang oleh orang tua ataupun keluarga					
11.	Saya bilang "Hanya beberapa menit saja" Namun kenyataannya berjam-jam saat bermain internet.					
12.	Saya sudah berusaha untuk membatasi waktu mengakses internet, namun gagal					
13.	Bermain internet tidak mengurangi stress yang saya alami					
14.	Hidup saya terasa lebih nyaman di dunia nyata					

15.	Saya hanya menggunakan internet sekedar-kedarnya saja					
16.	Saya tidak menggunakan internet saat melakukan kegiatan.					
17.	Saya lebih mendahulukan tugas sekolah daripada aktivitas lainnya.					
18.	Saya tidak dapat berhenti dari penggunaan internet.					
19.	Saya merasa biasa saja saat tidak bermain media sosial atau menggunakan internet.					
20.	Saya merasa bermain internet tidak menghilangkan stress.					
21.	Waktu bermain games saya tidak lebih dari 2 jam/hari.					
22.	Saya berhenti bermain saat keluarga atau orang tua melarang bermain internet.					
23.	Saya sering lupa waktu saat bermain internet					
24.	Saya selalu mengakses internet tanpa adanya batas waktu					

LAMPIRAN B

SKALA *FUTURE ORIENTATION*

A. Keterangan Jawaban:

1 = Tidak Pernah

2 = Jarang

3. = Kadang-kadang

4 = Sering

5 = Selalu

NO	PERTANYAAN	JAWABAN				
		1	2	3	4	5
1.	Bagi saya mempersiapkan masa depan adalah suatu hal yang sia-sia.					
2.	Saya membuat rencana terlebih dahulu sebelum melakukan sesuatu dalam hidup.					
3.	Saya membuat daftar rencana yang harus dilakukan sebelum membuat tindakan.					
4.	Saya tidak merencanakan apapun sebelum bertindak.					
5.	Saya selalu membuat rencana sebelum melakukan tindakan.					
6.	Menurut saya kesuksesan didapatkan tanpa harus berusaha dengan keras.					

7.	Dengan usaha saat ini, saya yakin beberapa tahun lagi saya akan sukses.					
8.	Saya mengambil tindakan tanpa mempertimbangkan terlebih dahulu.					
9.	Saya selalu meluangkan waktu untuk berpikir tentang masa depan.					
10.	Saya lebih memilih menghabiskan waktu bermain dengan teman daripada memikirkan tentang masa depan.					
11.	Merencanakan masa depan lebih cepat merupakan prioritas utama saat ini.					
12.	Saya jarang meluangkan waktu untuk berpikir tentang masa depan.					
13.	Saya lebih memilih menyimpan uang untuk hal-hal yang bisa mencapai keinginan saya.					
14.	Saya yakin masa depan akan datang dengan sendirinya.					
15.	Saya lebih memikirkan kebahagiaan dimasa mendatang, oleh karena itu saya harus berkerja keras untuk saat ini.					
16.	Saya lebih memilih menghabiskan uang untuk bersenang-senang daripada menabungnya.					

17.	Saya akan mempertimbangkan keputusan yang saya ambil.					
18.	Saya tidak memikirkan apapun ketika mengambil keputusan.					
19.	Saya memikirkan bagaimana kehidupan setelah 10 tahun mendatang.					
20.	Saya hampir tidak pernah mempertimbangkan kemungkinan yang terjadi.					
21.	Saya membuat rencana lain saat rencana sebelumnya tidak tercapai.					
22.	Pada saat ini saya tidak memikirkan bagaimana kehidupan setelah 10 tahun mendatang.					
23.	Saya biasanya memikirkan akibat-akibat yang akan ditanggung ketika mengambil keputusan.					
24.	Menurut saya membuat rencana lain hanyalah membuang-buang waktu					

LAMPIRAN C

UJI VALIDITAS DAN REABILITAS

“INTERNET ADDICTION DAN FUTURE ORIENTATION”

SKALA INTERNET ADDICTION

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,874	24

Item Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
Aitem_1	3,22	1,027	128
Aitem_2	3,13	1,019	128
Aitem_3	2,83	1,073	128
Aitem_4	2,40	,942	128
Aitem_5	2,38	1,237	128
Aitem_6	2,38	1,204	128
Aitem_7	2,11	1,172	128
Aitem_8	3,35	1,140	128
Aitem_9	2,74	1,186	128

0	Aitem_1	1,81	,954	128
1	Aitem_1	2,56	1,202	128
2	Aitem_1	2,77	1,275	128
3	Aitem_1	2,38	1,129	128
4	Aitem_1	2,35	1,127	128
5	Aitem_1	2,98	1,061	128
6	Aitem_1	3,16	1,142	128
7	Aitem_1	2,34	,992	128
8	Aitem_1	2,38	1,012	128
9	Aitem_1	2,63	1,242	128
0	Aitem_2	2,37	1,122	128

1	Aitem_2	2,98	1,057	128
2	Aitem_2	2,68	1,254	128
3	Aitem_2	2,68	1,248	128
4	Aitem_2	2,38	1,144	128

Item-Total Statistics

	Scale Mean If Item Deleted	Scale Variance If Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha If Item Deleted
1	59,77	174,161	,449	,869
2	59,87	172,998	,498	,867
3	60,16	171,225	,535	,866
4	60,59	173,456	,526	,867
5	60,61	171,279	,451	,869

6	Aitem_	60,61	174,775	,351	,872
7	Aitem_	60,88	167,396	,614	,863
8	Aitem_	59,64	172,075	,469	,868
9	Aitem_	60,25	167,937	,587	,864
10	Aitem_	61,18	173,408	,521	,867
11	Aitem_	60,43	169,775	,516	,866
12	Aitem_	60,22	172,645	,392	,871
13	Aitem_	60,62	186,317	-,006	,881
14	Aitem_	60,64	170,657	,525	,866
15	Aitem_	60,02	174,488	,420	,869
16	Aitem_	59,83	179,199	,225	,875

Aitem_	60,65	174,828	,442	,869
17				
Aitem_	60,62	185,829	,020	,880
18				
Aitem_	60,37	168,203	,548	,865
19				
Aitem_	60,63	170,535	,533	,866
20				
Aitem_	60,01	174,496	,422	,869
21				
Aitem_	60,31	168,469	,533	,866
22				
Aitem_	60,31	168,406	,538	,866
23				
Aitem_	60,61	170,618	,517	,867
24				

SKALA *FUTURE ORIENTATION*

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,872	24

Item Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
Aitem_1	3,78	,947	128
Aitem_2	4,30	,882	128
Aitem_3	3,28	1,203	128
Aitem_4	3,60	1,075	128
Aitem_5	3,60	1,075	128
Aitem_6	3,80	1,050	128
Aitem_7	3,85	1,243	128
Aitem_8	3,80	1,045	128
Aitem_9	3,62	1,036	128
Aitem_10	3,61	1,052	128
Aitem_11	3,54	1,115	128
Aitem_12	3,88	,985	128
Aitem_13	4,02	1,061	128

Aitem_14	3,95	1,056	128
Aitem_15	3,95	1,052	128
Aitem_16	4,15	,948	128
Aitem_17	3,77	1,016	128
Aitem_18	4,18	,926	128
Aitem_19	3,64	1,092	128
Aitem_20	4,00	,939	128
Aitem_21	3,41	1,140	128
Aitem_22	3,95	1,190	128
Aitem_23	3,80	,914	128
Aitem_24	4,30	,882	128

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Aitem_1	88,01	146,622	,510	,866
Aitem_2	87,49	147,402	,516	,866
Aitem_3	88,51	142,283	,540	,864
Aitem_4	88,19	143,287	,574	,863
Aitem_5	88,19	143,161	,580	,863

Aitem_6	87,98	157,905	,008	,880
Aitem_7	87,94	144,626	,437	,868
Aitem_8	87,99	148,071	,396	,869
Aitem_9	88,17	144,364	,554	,864
Aitem_10	88,18	149,771	,324	,871
Aitem_11	88,25	143,213	,554	,864
Aitem_12	87,91	145,834	,522	,865
Aitem_13	87,77	149,535	,330	,871
Aitem_14	87,84	157,241	,033	,879
Aitem_15	87,84	141,109	,680	,860
Aitem_16	87,64	150,767	,325	,871
Aitem_17	88,02	147,062	,452	,867
Aitem_18	87,61	146,665	,522	,866
Aitem_19	88,15	142,490	,596	,863
Aitem_20	87,79	147,853	,459	,867
Aitem_21	88,38	148,173	,351	,870
Aitem_22	87,84	147,288	,364	,870
Aitem_23	87,98	146,882	,519	,866
Aitem_24	87,49	147,402	,516	,866

LAMPIRAN D

UJI NORMALITAS DAN UJI LINEARITAS

A. UJI NORMALITAS TIAP VARIABEL

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Internet Addiction	Future Orientation
N		128	128
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	58,24	84,03
	Std. Deviation	13,621	12,491
	Absolute	,050	,074
Most Extreme Differences	Positive	,050	,073
	Negative	-,039	-,074
Kolmogorov-Smirnov Z		,566	,839
Asymp. Sig. (2-tailed)		,906	,482

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

A. UJI LINEARITAS

ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
(Combined)			13675,327	49	279,088	3,546	,000
Future Orientation * Internet Addiction	Between Groups	Linearity	6618,824	1	6618,824	84,103	,000
		Deviation from Linearity	7056,504	48	147,010	1,868	,070
	Within Groups		6138,548	78	78,699		
Total			19813,875	127			

LAMPIRAN E

ANALISIS KORELASI

Descriptive Statistics

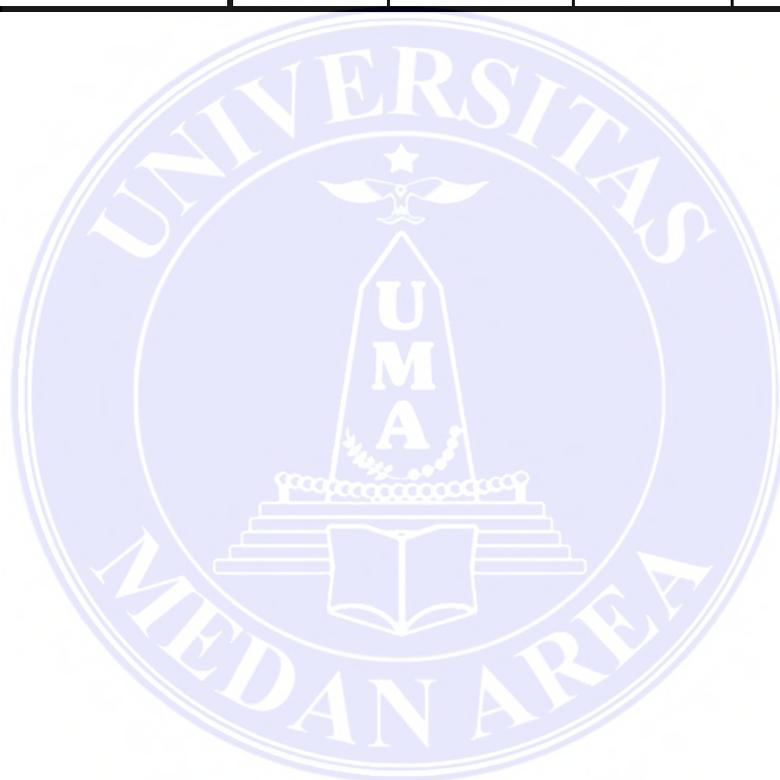
	Mean	Std. Deviation	N
Internet Addiction	58,24	13,621	128
Future Orientation	84,03	12,491	128

Correlations

	Internet Addiction	Future Orientation
Pearson Correlation	1	-,578**
Sig. (2-tailed)		,000
N	128	128
Pearson Correlation	-,578**	1
Sig. (2-tailed)	,000	
N	128	128

Measures of Association

	R	R Squared	Eta	Eta Squared
Future Orientation * Internet Addiction	-,578	,334	,831	,690



LAMPIRAN II

DATA PENELITIAN

“INTERNET ADDICTION DAN FUTURE ORIENTATION”



DATA PENELITIAN INTERNET ADDICTION																							
No	At 1	At 2	At 3	At 4	At 5	At 6	At 7	At 8	At 9	At 10	At 11	At 12	At 13	At 14	At 15	At 16	At 17	At 18	At 19	At 20	At 21	At 22	Total
Sp1	3	4	4	2	3	1	2	3	2	1	2	2	4	2	4	1	2	3	3	3	2	3	56
Sp2	3	3	1	2	4	1	1	3	1	1	3	1	3	3	2	3	3	3	3	3	3	4	54
Sp3	4	4	3	3	3	4	3	4	3	2	4	3	2	4	3	3	4	2	4	4	4	2	72
Sp4	3	2	3	3	2	1	1	4	3	1	3	1	4	4	5	1	2	4	4	2	2	4	59
Sp5	2	2	1	1	1	1	1	4	2	1	1	1	2	4	4	2	1	2	4	1	1	2	41
Sp6	1	5	5	2	3	4	1	1	4	2	4	5	3	1	5	1	1	3	1	1	1	3	57
Sp7	2	1	1	1	1	1	1	3	1	1	2	2	2	3	2	2	1	2	3	1	1	2	36
Sp8	3	4	4	3	3	3	5	4	5	3	4	3	3	4	3	3	4	3	4	4	4	3	79
Sp9	3	3	2	5	1	1	1	4	4	1	3	4	1	2	4	4	5	1	2	5	5	1	62
Sp10	4	4	1	3	1	1	1	1	1	1	1	1	5	3	4	3	3	5	3	3	3	5	57
Sp11	5	5	4	2	4	2	2	4	4	2	2	4	4	4	4	1	2	4	4	2	2	4	71

Sp12	5	5	2	2	4	3	3	5	3	1	1	4	5	5	3	4	5	5	5	5	5	5	85
Sp13	3	4	3	2	3	2	3	3	3	2	2	4	2	4	3	3	3	2	4	3	3	2	63
Sp14	3	3	4	4	5	2	5	4	5	5	4	5	3	4	3	4	4	3	4	4	4	3	85
Sp15	3	3	4	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	4	4	2	3	3	4	3	3	3	67
Sp16	5	5	5	4	5	4	5	5	5	4	5	5	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	95
Sp17	5	5	4	2	2	4	1	5	3	2	5	1	3	3	4	3	1	3	3	1	1	3	64
Sp18	3	3	3	3	2	3	1	3	3	2	3	2	1	2	2	2	1	1	2	1	1	1	45
Sp19	4	5	5	4	4	3	3	5	4	2	2	3	2	4	4	3	3	2	4	3	3	2	74
Sp20	3	3	3	3	4	2	3	4	4	1	4	2	2	3	3	3	2	2	3	2	2	2	60
Sp21	1	1	1	1	2	1	1	1	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	25
Sp22	3	3	4	3	3	1	2	2	3	3	3	5	4	1	3	3	3	4	1	3	3	4	64
Sp23	3	4	2	3	2	3	2	4	3	1	2	3	3	2	2	2	2	3	2	2	2	3	55
Sp24	3	2	4	4	4	4	4	5	4	1	4	2	1	4	3	2	4	1	4	4	4	1	69
Sp25	4	3	3	4	3	4	2	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	3	4	3	3	3	76
Sp26	4	3	3	2	1	3	2	3	2	3	4	4	3	5	5	2	4	3	5	4	4	3	72

Sp27	3	3	1	1	1	1	1	3	2	1	1	3	1	3	5	2	1	1	3	1	1	1	40
Sp28	4	3	2	3	2	3	3	3	2	2	3	3	3	4	3	3	5	3	4	5	5	3	71
Sp29	2	3	3	2	2	2	1	2	3	2	2	1	1	3	3	3	2	1	3	2	2	1	46
Sp30	4	3	3	1	1	1	1	4	1	1	2	2	2	2	1	1	1	2	2	1	1	2	39
Sp31	3	3	3	1	1	3	1	4	1	3	2	3	3	3	1	1	3	3	3	3	3	3	54
Sp32	3	3	2	2	2	2	3	2	3	1	1	2	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	38
Sp33	4	3	3	2	1	3	1	4	1	1	1	3	3	3	3	2	1	3	3	1	1	3	50
Sp34	2	3	3	2	1	2	2	1	3	1	2	2	2	3	4	3	2	2	3	2	2	2	49
Sp35	3	3	3	2	3	3	2	3	3	1	3	3	1	3	3	2	3	1	3	3	3	1	55
Sp36	4	4	3	2	1	1	3	3	2	1	4	4	1	1	5	1	5	1	1	5	5	1	58
Sp37	4	4	1	2	1	3	1	2	2	1	1	3	1	1	5	1	1	1	1	1	1	1	39
Sp38	4	4	3	4	5	4	5	3	4	3	1	4	3	4	3	3	4	3	4	4	4	3	79
Sp39	3	3	4	2	3	2	2	3	2	1	2	4	3	4	4	2	4	3	4	4	4	3	66
Sp40	3	3	3	3	2	1	2	2	1	1	1	1	2	1	4	2	3	2	1	3	3	2	46
Sp41	1	1	4	3	1	3	3	2	3	2	2	3	2	3	3	3	4	2	3	4	4	2	58

Sp42	3	3	2	2	2	4	3	3	1	2	1	1	1	3	5	1	5	1	3	5	5	1	57
Sp43	3	1	3	1	3	1	1	3	2	2	2	2	1	2	3	2	1	1	2	1	1	1	39
Sp44	4	3	3	2	4	2	2	3	2	2	2	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	64
Sp45	4	3	3	2	1	3	1	4	1	1	1	3	3	3	3	2	1	3	3	1	1	3	50
Sp46	1	3	2	3	4	3	4	1	4	2	4	4	1	3	4	3	5	1	3	5	5	1	66
Sp47	4	4	3	3	3	4	2	4	2	4	4	4	2	2	5	1	2	2	2	2	2	2	63
Sp48	2	2	2	1	3	4	2	3	4	1	4	3	1	3	1	3	3	1	3	3	3	1	53
Sp49	5	5	4	2	3	2	3	5	4	3	4	3	4	4	4	2	3	4	4	3	3	4	78
Sp50	5	5	3	3	4	1	1	5	2	1	1	1	4	4	2	2	1	4	4	1	1	4	59
Sp51	4	3	4	4	4	3	3	4	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	75
Sp52	2	3	3	3	2	1	3	3	2	2	2	1	2	3	3	2	3	2	3	3	3	2	53
Sp53	4	4	3	1	2	1	2	4	2	1	1	1	3	3	3	4	4	3	3	4	4	3	60
Sp54	1	2	3	1	1	1	1	3	3	1	1	1	2	2	3	3	3	2	2	3	3	2	44
Sp55	4	4	3	3	2	2	4	5	4	2	5	4	3	3	5	4	4	3	3	4	4	3	78
Sp56	4	3	3	2	4	4	3	4	4	4	3	4	3	2	2	3	2	3	2	2	2	3	66

Sp57	5	5	3	3	4	3	3	4	4	3	4	4	4	4	2	3	1	4	4	1	1	4	73
Sp58	4	3	3	2	1	3	3	3	2	1	1	1	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	56
Sp59	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	2	3	1	2	5	1	1	1	2	1	1	1	33
Sp60	3	3	4	3	4	3	3	4	2	2	4	3	2	3	2	1	4	2	3	4	4	2	65
Sp61	4	2	2	1	1	2	2	4	1	1	1	4	2	1	1	1	2	2	1	4	4	2	45
Sp62	3	3	1	2	1	3	3	4	4	3	4	5	3	4	3	3	2	3	4	4	4	3	69
Sp63	3	2	2	2	3	3	2	3	2	1	2	2	2	3	3	3	2	2	3	4	4	2	55
Sp64	1	1	2	3	1	3	1	2	2	1	1	3	1	3	4	1	1	1	3	1	1	1	38
Sp65	2	2	1	1	1	2	1	3	1	1	2	1	2	1	1	1	4	2	1	4	4	2	40
Sp66	4	3	4	2	1	4	3	5	3	2	3	3	3	3	4	3	4	3	3	4	4	3	71
Sp67	5	5	5	2	1	5	4	5	5	2	1	1	3	4	4	3	5	3	4	5	5	3	80
Sp68	1	3	3	2	5	4	2	3	2	2	2	5	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	62
Sp69	5	4	4	4	5	4	5	5	4	4	4	4	2	1	2	3	3	2	1	3	3	2	74
Sp70	3	3	2	2	2	1	1	3	2	2	2	4	4	4	5	2	1	4	4	1	1	4	57
Sp71	5	4	3	3	2	1	1	5	3	1	3	5	1	3	3	2	3	1	3	3	3	1	59

Sp72	2	3	1	1	1	4	3	3	1	1	1	1	1	3	1	1	3	1	3	3	3	1	42
Sp73	4	3	3	3	2	2	3	4	3	2	2	2	4	2	4	2	3	4	2	3	3	4	64
Sp74	3	2	3	3	2	2	1	2	3	3	3	2	2	3	3	3	2	2	3	2	2	2	53
Sp75	4	4	3	2	1	1	1	3	3	4	3	1	3	2	3	4	3	3	2	3	3	3	59
Sp76	4	3	3	2	1	2	1	4	3	2	3	1	3	2	3	4	1	3	2	1	1	3	52
Sp77	4	3	3	2	1	2	1	4	3	2	3	1	3	2	3	4	1	3	2	1	1	3	52
Sp78	3	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	4	5	4	2	1	4	5	1	1	4	46
Sp79	4	4	3	2	3	5	2	5	4	1	4	5	1	3	3	3	2	1	3	2	2	1	63
Sp80	3	3	1	1	3	5	1	3	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	44
Sp81	4	5	3	2	3	4	3	5	4	1	2	2	1	3	3	2	3	1	3	3	3	1	61
Sp82	3	4	3	2	3	1	2	4	4	2	3	2	2	1	4	1	3	2	1	3	3	2	55
Sp83	3	2	1	3	5	1	1	2	1	1	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2	1	41
Sp84	4	3	4	3	2	5	5	4	4	5	3	5	1	2	4	2	2	1	2	2	2	1	66
Sp85	3	3	3	2	1	1	1	3	1	1	1	2	3	1	4	1	2	3	1	2	2	3	44
Sp86	4	4	5	1	1	1	1	4	1	1	4	1	1	3	1	2	2	1	3	2	2	1	46

Sp87	2	3	3	2	3	2	2	3	3	2	3	2	1	3	3	1	3	1	3	3	3	1	52
Sp88	2	3	2	4	2	4	3	4	4	3	5	5	2	5	2	3	5	2	5	5	5	2	77
Sp89	3	2	3	4	1	1	1	1	3	1	4	3	1	3	4	4	4	1	3	4	4	1	56
Sp90	4	4	4	4	3	4	2	4	4	3	4	4	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	73
Sp91	2	2	2	2	2	3	1	1	3	1	3	4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	36
Sp92	4	4	4	4	2	2	2	4	4	2	3	3	3	4	3	4	3	3	4	3	3	3	71
Sp93	2	2	4	2	4	2	2	4	2	1	2	2	1	4	4	1	4	1	4	4	4	1	57
Sp94	3	4	3	2	3	1	1	2	2	1	2	4	3	3	5	2	3	3	3	3	3	3	59
Sp95	3	2	2	2	3	2	4	3	2	3	2	3	3	2	4	3	4	3	2	4	4	3	63
Sp96	4	3	5	3	4	1	1	5	5	2	3	2	2	4	2	4	1	2	4	1	1	2	61
Sp97	4	4	3	3	3	1	1	4	3	1	1	3	4	4	5	3	2	4	4	2	2	4	65
Sp98	4	4	2	2	4	2	3	4	4	3	4	2	4	2	3	2	3	4	2	3	3	4	68
Sp99	3	3	3	3	1	3	1	5	1	1	2	3	4	1	5	3	1	4	1	1	1	4	54
Sp100	3	3	3	1	1	1	1	3	2	1	1	4	2	3	3	3	2	3	3	3	2	51	
Sp101	2	3	3	3	3	3	1	3	3	2	3	3	2	3	4	3	2	2	3	2	2	2	57

Sp102	3	3	3	4	2	5	3	5	5	2	4	5	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	76
Sp103	3	4	2	3	3	2	1	3	2	1	2	1	2	3	2	3	2	2	3	2	2	2	50
Sp104	2	1	1	1	2	1	2	4	4	1	1	4	1	4	5	1	1	1	4	1	1	1	44
Sp105	3	2	3	3	3	2	5	5	3	2	4	3	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4	75
Sp106	3	3	1	2	1	3	1	2	3	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	33
Sp107	5	4	4	4	3	4	2	5	5	2	4	4	3	2	4	3	3	3	2	3	3	3	75
Sp108	4	3	4	2	4	2	1	3	4	1	2	3	1	5	2	1	1	1	5	1	1	1	52
Sp109	3	2	3	4	1	1	1	1	3	1	4	3	1	3	4	4	4	1	3	4	4	1	56
Sp110	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	3	2	2	3	1	3	3	3	1	37
Sp111	3	3	4	3	3	5	3	3	3	3	4	4	5	5	5	3	5	5	5	5	5	5	89
Sp112	3	4	3	2	2	2	3	3	2	2	3	3	3	4	4	2	4	3	4	4	4	3	67
Sp113	3	4	3	3	3	3	3	4	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	66
Sp114	3	4	4	3	4	3	4	4	3	1	2	3	1	2	2	1	3	1	2	3	3	1	57
Sp115	3	4	3	3	3	3	3	4	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	66
Sp116	3	2	1	3	2	3	1	3	1	2	4	3	1	3	3	3	1	1	3	1	1	1	46

Sp117	4	3	3	4	3	4	3	4	4	3	4	4	3	4	3	4	1	3	4	1	1	3	70
Sp118	2	2	1	1	1	2	1	3	1	1	1	1	2	3	1	1	1	2	3	1	1	2	34
Sp119	3	3	2	2	1	1	3	5	3	1	1	1	1	4	3	1	3	1	4	3	3	1	50
Sp120	4	4	3	3	2	3	1	4	3	1	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	62
Sp121	4	1	2	3	3	2	3	2	3	1	3	4	1	2	3	1	2	1	2	2	2	1	48
Sp122	3	3	5	2	5	2	3	3	5	2	5	5	5	4	3	4	4	5	4	4	4	5	85
Sp123	4	4	3	2	1	2	2	3	3	2	3	2	2	4	4	3	3	2	4	3	3	2	61
Sp124	3	2	1	1	1	1	1	3	1	3	1	2	1	3	4	3	1	1	3	1	1	1	39
Sp125	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	5	1	3	1	1	1	1	3	1	1	1	31
Sp126	3	4	3	2	2	2	3	3	2	2	3	3	3	4	4	2	4	3	4	4	4	3	67
Sp127	4	4	2	2	1	1	1	4	2	2	2	2	3	3	3	1	4	3	3	4	4	3	58
Sp128	4	3	4	2	4	2	1	3	4	1	2	3	1	5	2	1	1	4	5	1	2	5	60

DATA PENELITIAN FUTURE ORIENTATION																									
No	At 1	At 2	At 3	At 4	At 5	At 6	At 7	At 8	At 9	At 10	At 11	At 12	At 13	At 14	At 15	At 16	At 17	At 18	At 19	At 20	At 21	At 22	Total		
Sp1	3	5	3	3	4	5	4	4	5	5	4	4	4	2	4	5	2	4	3	3	3	3	5	84	
Sp2	3	5	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	3	5	3	5	4	5	3	5	3	5	3	5	86
Sp3	3	4	3	2	2	5	3	3	4	4	3	2	3	4	2	4	5	3	3	1	3	4	3	4	70
Sp4	3	5	4	4	4	4	5	3	5	5	5	4	4	5	2	4	4	5	3	5	3	5	3	5	91
Sp5	4	5	2	4	4	3	4	3	5	2	5	5	5	5	5	5	5	2	4	4	4	4	4	5	89
Sp6	2	5	3	3	3	5	5	1	3	1	4	4	2	2	2	2	3	1	2	4	5	2	5	67	

Sp7	5	4	4	4	4	5	5	5	5	4	5	3	5	5	4	5	5	5	3	1	5	4	95
Sp8	4	4	4	3	3	3	3	3	2	3	3	4	3	4	4	4	3	4	3	3	4	4	75
Sp9	2	5	4	4	4	1	5	4	5	5	4	5	5	5	2	3	2	4	5	3	2	5	84
Sp10	4	3	5	5	5	4	5	3	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	3	5	4	3	97
Sp11	3	3	2	3	3	3	3	4	4	2	4	3	2	4	4	4	3	4	3	4	3	3	71
Sp12	3	1	1	1	1	1	2	1	5	1	4	5	3	5	3	3	2	1	1	1	3	1	49
Sp13	4	4	3	4	4	3	4	3	2	2	3	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	77
Sp14	4	1	3	3	3	2	4	3	2	5	1	5	3	2	3	3	3	2	3	4	4	1	64
Sp15	3	5	2	4	4	4	3	2	3	3	4	4	2	3	3	4	3	4	3	4	3	5	75

Sp16	3	4	3	2	2	3	2	3	3	2	3	4	3	4	4	3	2	4	4	2	3	4	67
Sp17	5	5	3	3	3	5	3	1	4	3	5	5	5	5	5	5	5	3	5	5	5	5	93
Sp18	4	5	3	4	4	4	3	4	4	3	3	4	5	4	2	5	4	3	4	4	4	5	85
Sp19	4	4	2	3	3	4	3	4	3	3	3	4	3	4	4	3	4	3	3	3	4	4	75
Sp20	4	5	2	5	5	4	2	4	3	4	3	5	4	3	5	3	2	2	4	3	4	5	81
Sp21	4	5	2	3	3	5	5	4	4	4	5	2	5	5	5	5	3	4	4	5	4	5	91
Sp22	3	3	5	5	5	5	3	4	4	3	3	5	4	3	3	3	5	4	3	3	3	3	82
Sp23	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	5	5	5	4	4	4	4	4	4	1	4	4	87
Sp24	4	3	4	4	4	4	2	4	2	4	4	2	4	2	4	2	4	2	4	5	4	3	75

Sp25	3	4	3	3	3	2	4	3	3	2	3	3	3	3	3	4	4	4	2	4	3	4	70
Sp26	4	5	4	4	4	5	4	4	4	4	5	4	4	4	2	5	5	4	3	5	4	5	92
Sp27	5	5	5	5	5	5	1	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	106
Sp28	4	3	1	1	1	2	3	3	3	3	5	5	3	5	5	3	2	4	3	5	4	3	71
Sp29	3	3	3	3	3	2	4	2	3	2	3	5	2	4	3	4	2	4	2	2	3	3	65
Sp30	2	5	3	1	1	5	5	5	5	5	5	5	5	3	1	4	5	5	5	1	2	5	83
Sp31	3	5	3	5	5	5	5	4	3	4	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	3	5	98
Sp32	4	5	5	5	5	5	5	5	4	4	1	5	5	4	5	1	2	5	2	4	4	5	90
Sp33	4	5	4	4	4	3	5	4	3	3	5	4	4	5	4	5	3	5	5	5	4	5	93

Sp34	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	2	4	5	4	4	4	5	4	5	4	5	3	4	87
Sp35	3	2	3	3	3	5	3	4	4	4	5	4	5	3	4	3	5	3	3	1	5	3	2	76
Sp36	3	4	3	4	4	5	4	4	4	4	4	5	5	4	3	5	4	4	4	2	4	3	4	86
Sp37	4	5	4	4	4	4	3	4	2	3	3	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	5	82
Sp38	3	4	2	2	2	2	4	4	4	2	3	4	2	4	4	5	2	4	4	4	3	4	4	72
Sp39	4	4	2	2	2	5	5	4	4	2	4	4	5	5	5	5	5	3	3	3	4	4	4	84
Sp40	5	4	4	4	4	5	5	5	4	4	4	4	4	5	5	5	4	5	5	2	5	5	4	97
Sp41	4	5	3	3	3	5	3	3	4	3	3	4	3	5	3	3	3	3	3	3	4	4	5	79
Sp42	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	1	5	5	5	106

Sp43	5	5	2	5	5	5	5	4	4	4	4	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	101
Sp44	3	4	3	3	3	3	3	3	4	2	2	2	3	4	3	4	4	3	3	3	3	4	69
Sp45	5	5	4	4	4	3	5	4	3	3	5	4	3	5	4	5	4	5	5	5	5	5	95
Sp46	3	5	4	4	4	5	5	4	2	2	4	2	3	2	4	5	2	5	4	5	3	5	82
Sp47	5	5	1	2	2	5	2	5	5	5	5	2	5	5	5	5	4	5	4	2	5	5	89
Sp48	5	5	3	3	3	3	3	2	2	3	4	3	4	3	3	4	3	3	3	2	5	5	74
Sp49	4	3	2	3	3	2	3	4	4	2	3	3	3	3	3	3	4	2	3	4	4	3	68
Sp50	4	4	5	5	5	4	2	5	2	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	4	4	97
Sp51	3	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	4	74

Sp52	4	4	3	4	4	3	2	3	2	3	3	3	3	4	4	4	3	4	2	3	4	4	73
Sp53	5	5	4	5	5	4	4	3	5	3	4	5	4	5	4	5	3	5	4	4	5	5	96
Sp54	4	5	4	4	4	5	2	4	5	4	5	3	5	4	3	5	5	4	4	5	4	5	93
Sp55	2	3	2	1	1	4	2	4	2	3	4	3	4	5	3	4	3	4	4	4	2	3	67
Sp56	3	4	5	4	4	4	3	4	2	4	2	3	3	4	4	4	3	4	3	3	3	4	77
Sp57	1	3	2	3	3	3	3	2	4	2	2	1	2	3	3	2	1	1	1	5	1	3	51
Sp58	3	3	4	1	1	3	2	2	5	4	3	4	2	5	2	4	2	4	2	4	3	3	66
Sp59	4	5	3	5	5	5	5	3	3	5	5	5	5	5	4	5	4	4	5	3	4	5	97
Sp60	4	5	2	3	3	2	3	3	3	4	3	2	2	3	4	3	3	5	4	4	4	5	74

Sp61	5	5	3	2	2	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	99
Sp62	4	3	3	3	3	5	3	4	3	3	4	3	4	3	3	3	4	4	3	4	4	3	76	
Sp63	5	4	3	3	3	3	4	4	3	3	4	2	3	3	3	3	4	4	2	4	5	4	76	
Sp64	4	5	1	2	2	3	4	2	5	3	4	4	5	5	3	5	2	5	1	4	4	5	78	
Sp65	4	5	4	4	4	5	5	3	4	3	5	5	4	5	4	4	5	3	4	5	4	5	94	
Sp66	3	3	1	3	3	3	2	3	3	3	2	5	3	5	4	2	3	3	4	4	3	3	68	
Sp67	2	5	4	4	4	5	4	1	1	1	4	2	4	3	2	4	4	5	3	3	2	5	72	
Sp68	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	107	
Sp69	5	4	3	4	4	2	4	3	2	3	3	5	5	4	4	4	1	4	3	1	5	4	77	

Sp70	4	5	4	5	5	5	5	4	4	5	3	5	5	4	5	4	5	4	2	5	4	5	97
Sp71	4	5	4	4	4	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	102
Sp72	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	107
Sp73	4	4	4	4	4	2	4	4	4	5	4	4	4	4	5	5	5	5	4	5	4	4	92
Sp74	3	4	2	3	3	4	3	3	4	3	3	3	4	5	3	4	3	5	3	5	3	4	77
Sp75	5	5	4	4	4	5	2	5	3	5	5	3	4	3	4	5	5	3	5	5	5	5	94
Sp76	3	5	4	5	5	5	4	5	2	3	5	5	5	5	4	4	4	3	4	5	3	5	93
Sp77	3	5	4	5	5	5	4	5	2	3	5	5	5	5	4	4	4	3	4	5	3	5	93
Sp78	5	4	1	3	3	5	5	2	5	5	4	5	5	5	4	5	3	4	5	5	5	4	92

Sp79	5	4	4	4	4	3	4	4	2	4	4	5	5	4	4	4	5	5	4	5	5	4	92
Sp80	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	3	5	4	5	104
Sp81	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	3	5	4	4	5	5	5	4	5	5	5	103
Sp82	3	5	2	3	3	2	2	2	2	3	2	5	5	4	4	5	3	4	3	4	3	5	74
Sp83	4	3	5	5	5	3	5	4	3	3	2	5	4	5	4	4	4	5	1	4	4	3	85
Sp84	4	5	5	5	5	5	5	4	3	4	3	5	4	5	5	5	4	4	4	2	4	5	95
Sp85	5	5	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	5	5	3	5	3	5	5	101
Sp86	5	5	5	5	5	1	5	4	3	5	3	5	4	5	5	5	4	5	4	5	5	5	98
Sp87	3	3	2	3	3	3	5	2	5	3	4	5	2	5	3	4	2	4	3	4	3	3	74

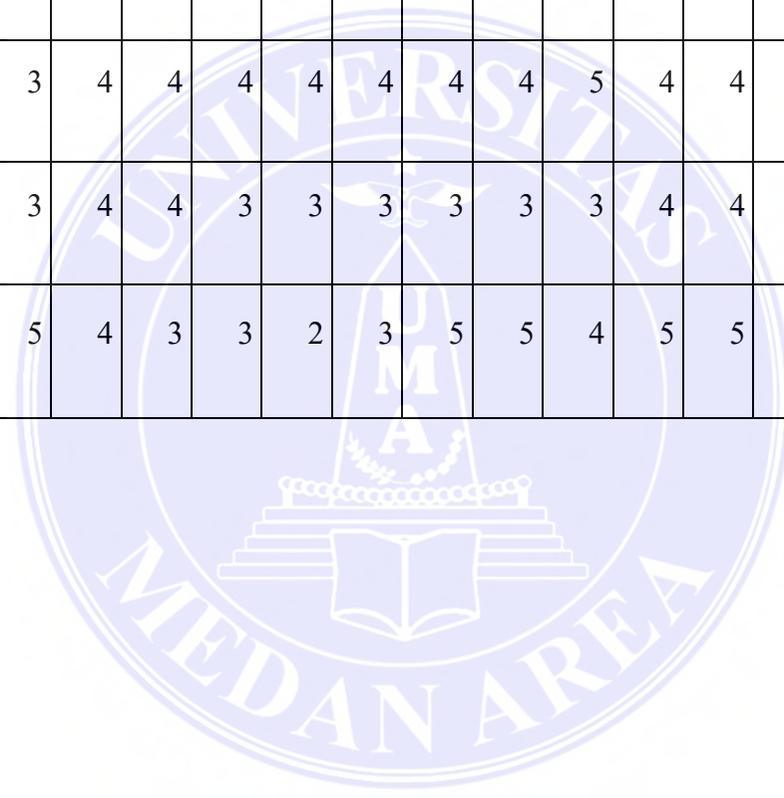
Sp88	3	5	4	4	4	4	2	4	3	4	3	4	3	3	4	5	4	4	3	4	3	5	82
Sp89	4	5	4	4	4	3	4	4	3	5	4	4	4	2	1	4	4	4	4	2	4	5	82
Sp90	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	4	4	3	3	3	67
Sp91	5	5	4	4	4	5	5	5	4	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	104
Sp92	3	3	1	2	2	1	2	3	2	3	3	2	2	2	3	2	4	3	2	3	3	3	54
Sp93	2	5	1	1	1	5	5	5	5	5	4	5	5	5	1	4	5	3	3	5	2	5	82
Sp94	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	5	5	3	4	5	5	4	4	5	5	99
Sp95	4	3	3	1	1	3	4	4	3	4	5	5	3	3	4	3	3	4	4	4	4	3	75
Sp96	4	4	3	3	3	1	5	4	4	2	5	5	5	4	4	4	4	5	3	5	4	4	85

Sp97	3	4	1	3	3	1	3	3	2	3	3	4	1	5	3	3	3	5	3	3	3	4	66
Sp98	4	4	3	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	85
Sp99	5	3	3	3	3	5	5	3	3	3	3	4	5	4	5	5	3	3	4	5	5	3	85
Sp100	4	5	4	4	4	4	5	4	5	4	5	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	98
Sp101	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	5	3	2	4	4	5	4	89
Sp102	3	5	2	3	3	5	5	2	3	3	3	3	5	4	3	5	3	3	3	3	3	5	77
Sp103	5	4	3	4	4	4	4	2	5	2	3	2	5	4	5	5	4	5	1	5	5	4	85
Sp104	2	5	5	4	4	5	3	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	1	5	2	5	94
Sp105	3	3	3	5	5	5	5	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	1	3	3	3	73

Sp106	5	3	3	3	3	1	3	3	5	2	3	4	3	5	5	5	2	4	5	3	5	3	78
Sp107	4	5	4	3	3	5	2	5	4	3	4	2	4	2	4	4	4	3	5	1	4	5	80
Sp108	4	4	1	3	3	5	4	3	3	2	3	5	5	4	5	5	3	4	2	3	4	4	79
Sp109	4	5	4	4	4	3	4	4	3	5	4	4	4	2	2	4	4	4	4	2	4	5	83
Sp110	3	3	5	4	4	4	3	5	5	4	5	5	5	4	4	5	4	4	1	5	3	3	88
Sp111	4	5	2	2	2	3	4	2	3	5	3	2	4	3	3	3	4	5	4	5	4	5	77
Sp112	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	2	4	4	4	5	4	87
Sp113	4	4	3	4	4	4	3	3	3	3	3	4	4	5	3	3	3	3	3	3	4	4	77
Sp114	3	4	5	4	4	4	5	5	4	5	4	5	5	5	4	5	4	5	4	4	3	4	95

Sp115	4	4	3	4	4	4	3	3	3	3	3	4	4	5	3	3	3	3	3	3	4	4	77
Sp116	4	5	2	4	4	1	3	4	3	3	3	4	2	3	3	4	2	3	4	2	4	5	72
Sp117	4	5	4	4	4	5	4	5	5	5	5	3	4	4	4	4	4	4	5	5	4	5	96
Sp118	5	5	4	3	3	5	4	3	5	5	5	5	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5	100
Sp119	4	5	2	2	2	5	5	2	4	3	3	4	4	5	4	5	2	4	2	2	4	5	78
Sp120	4	5	2	3	3	5	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	5	5	5	4	5	88
Sp121	4	5	5	4	4	5	5	5	5	3	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	102
Sp122	1	5	1	2	2	2	4	1	1	1	5	4	1	5	1	5	1	5	1	5	1	5	59
Sp123	5	4	5	5	5	5	4	4	4	3	4	2	4	5	3	5	5	4	3	5	5	4	93

Sp124	4	5	2	5	5	5	5	4	3	5	5	5	4	5	3	5	5	5	3	5	4	5	97
Sp125	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	110
Sp126	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	5	4	4	89
Sp127	4	5	4	4	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	3	4	5	82
Sp128	1	4	1	4	3	5	4	3	3	2	3	5	5	4	5	5	3	4	2	3	4	4	77



LAMPIRAN III
SURAT IZIN PENELITIAN





UNIVERSITAS MEDAN AREA FAKULTAS PSIKOLOGI

Kampus I Jalan Kolam Nomor 1 Medan Estate ☎ (061) 7360168, 7366878, 7364348 ☎ (061) 7368012 Medan 20223
Kampus II Jalan Sehabudi Nomor 70 / Jalan Sei Serayu Nomor 70 A ☎ (061) 8225602 ☎ (061) 8226331 Medan 20122
Website: www.uma.ac.id E-Mail: univ_medanarea@uma.ac.id

Nomor : 645/FPSP/01.10/XI/2020
Lampiran : -
Hal : Pengambilan Data

Medan, 19 November 2020

Yth. Kepala SMP Islam Al-Ulum Terpadu Medan
Di
Tempat

Dengan hormat, bersama ini kami mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan izin dan kesempatan kepada mahasiswa kami:

Nama : Indah Maula Fauziah
NPM : 168600193
Program Studi : Ilmu Psikologi
Fakultas : Psikologi

Untuk melaksanakan pengambilan data di SMP Islam Al-Ulum Terpadu Medan, Jl. Tuasan No. 35, Sidorejo Hilir, Kec. Medan Tembung, Kota Medan, Sumatera Utara 20222 guna penyusunan skripsi yang berjudul "*Hubungan Antara Internet Addiction Dengan Future Orientation Pada Siswa SMP Islam Al-Ulum Terpadu Medan*".

Perlu kami informasikan 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 Bidang Akademik,

Eni Azzita, S.Psi, MM, M.Psi, Psikolog

Tembusan

- Mahasiswa Ybs
- Arsip





**YAYASAN AMANAH KARAMAH
SMP ISLAM AL - ULUM TERPADU**

Jln. Tuasan No. 35 Medan, 20222 Telp. (061) 6642331 / Fax. (061) 6638871

STATUS : TERAKREDITASI " A " (AMAT BAIK) NO : Dp. 012513

NSS : 204076009444 www.alulumterpadu.com NPSN : 10257885

Medan, 08 Desember 2020

No : 1852/SMP-AUT/E.17/XII/2020
Lamp : -
Hal : : Balasan Telah Melaksanakan Penelitian

Kepada Yth,
Bapak Rektor
Universitas Medan Area
di

Tempat

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Dengan hormat,
Menindaklanjuti surat nomor : 645/FPSI/01.10/XI/2020, perihal Izin Penelitian, maka dengan ini Kepala Sekolah SMP Islam Al-Ulum Terpadu Medan menerangkan dengan sebenarnya bahwa nama tersebut dibawah ini :

Nama : Indah Maula Fauziah
NPM : 168600193
Program Study : Ilmu Psikologi
Judul Penelitian : Hubungan Antara Internet Addiction Dengan Future Orientation Pada Siswa SMP Islam Al-Ulum Terpadu Medan

Telah selesai melaksanakan penelitian di SMP Islam Al-Ulum Terpadu Medan, Pada hari Selasa, 01 Desember 2020.

Demikian surat balasan ini kami berikan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya, atas perhatian dan kerjasama yang baik dari Bapak, kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Kepala Sekolah
SMP Islam Al-Ulum Terpadu
Suhendrik, S.Pd.