

DETEKSI DINI KECANDUAN INTERNET PADA REMAJA SMP DI KOTA GORONTALO

EARLY DETECTION OF INTERNET ADDICTION IN JUNIOR HIGH SCHOOL TEENS IN GORONTALO CITY

Gusti Ayu Putri Ariani¹, Sri Susanti Papuke², Rista Apriana³

^{1,2,3} Jurusan Keperawatan Poltekkes Kemenkes Gorontalo, Indonesia

email: ristarista852@gmail.com

Abstrak

Kecanduan internet pada remaja dapat memberikan dampak negatif seperti perilaku obsesif kompulsif, depresi, kecemasan, sikap bermusuhan dan sensitif terhadap masalah interpersonal, gangguan psikosomatis, kurang berinteraksi dengan teman di dunia nyata, kelelahan, gangguan tidur serta prestasi akademik yang menurun dan dapat meningkatkan resiko kenalakan remaja. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *survey analitis* dengan pendekatan *mix method triangle data* dengan membagikan kuesioner baku *Internet Addiction Test (IAT)* yang dikembangkan oleh Young (1998) pada siswa SMP se Kota Gorontalo yang berjumlah 393 sampel kemudian dilanjutkan dengan wawancara terstruktur pada orangtua siswa yang terpilih sebagai partisipan berdasarkan hasil kuesioner. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui gambaran kecanduan internet (*internet Addiction*) pada Remaja SMP. Kebaruan dalam penelitian ini adalah deteksi dini kecanduan internet pada remaja smp di Kota Gorontalo. Hasil penelitian ini tidak ditemukan remaja yang mengalami kecanduan internet yaitu suatu sindrom yang ditandai dengan penggunanya kehilangan kontrol waktu, ketidakpedulian individu terhadap kebutuhan dasar seperti makan dan kebersihan diri, perasaan cemas dan gelisah, serta adanya efek negatif seperti berbicara kasar dan berbohong untuk menutupi lamanya penggunaan internet. Namun terdapat 52,0 % hasil normal, 33,1 % ketergantungan internet ringan, 14,0 % Ketergantungan sedang. Hasil wawancara dengan orangtua siswa dari 7 tema hampir semua mengatakan bahwa anak mereka mengalami tanda dan gejala mengarah pada ketergantungan internet. Kesimpulan penelitian ini, sebagian besar remaja berada pada rentang ketergantungan Internet yang masih dalam kategori normal.

Kata Kunci : Deteksi Dini; Kecanduan Internet; Remaja

Abstract

Internet addiction in adolescents can lead negative impacts such as obsessive compulsive behavior, depression, anxiety, hostile attitudes and sensitivity to interpersonal problems, psychosomatic disorders, lack of interaction with friends in the real world, fatigue, sleep disorders and decreased academic performance and can increase the risk of adolescents. The method used in this study is an analytical survey with a mix method triangle data approach by distributing questionnaires to junior high school students in Gorontalo City which amounted to 393 samples and then continued with the most structured interviews on parents of students selected as participants based on questionnaire results. The purpose of this study is to find out the picture of internet addiction in middle school teenagers. The novelty in this study is the early detection of internet addiction in junior high school adolescents in Gorontalo City. The results of this study were not found teenagers who experienced internet addiction. There are 52.0% of normal results, 33.1% of mild internet security, 14.0% moderate dependency. The results of interviews with parents of students from 7 themes almost all stated that their child experienced signs and symptoms leading to internet travel.

Keywords: Early Detection; Internet Addiction; Teens

Received: March 1st, 2022; 1st Revised May 19th, 2022;

2nd Revised May 24th, 2022; Accepted for

Publication : July 13rd, 2022

© 2022 Gusti Ayu Putri Ariani , Sri Susanti Papuke , Rista Apriana

Under the license CC BY-SA 4.0

1. PENDAHULUAN

Di Indonesia pengguna internet pada tahun 2017 mencapai 49,49%. Indonesia menjadi pengguna internet yang menduduki peringkat ke 6 setelah Amerika Serikat, China, India, Brazil dan Jepang (Marketeters, 2017). Survei yang dilakukan Asosiasi Penyelenggara Jaringan Internet Indonesia (1) sepanjang tahun 2017 menemukan bahwa 54,68% penduduk Indonesia telah terhubung dengan internet dengan total jumlah penduduk Indonesia sebanyak 266,2 juta jiwa dan 75,50% pengguna internet didominasi oleh remaja yang berusia 13-18 tahun.

Menurut WHO (2015) jumlah remaja mencapai 18 % dari seluruh penduduk di dunia. Data Badan Pusat Statistik (2), menyebutkan proyeksi remaja di Indonesia usia 10-24 tahun mencapai 25% sedangkan di Kota Gorontalo mencapai 20.813 jiwa. Besarnya populasi remaja diharapkan dapat menjadi generasi penerus yang mempunyai kualitas kinerja yang optimal sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangannya.

Remaja mengalami periode pertumbuhan dan perkembangan. Individu mengalami perubahan dari masa kanak-kanak menuju dewasa yang diikuti oleh perubahan biologis, psikologis dan sosial (Santrock, 2005). Aspek psikologis perlu mendapat perhatian khusus karena pada masa ini remaja sedang membentuk persepsi diri, ekspektasi, pencarian identitas, serta mempunyai rasa ingin tahu yang besar, menyukai petualangan dan tantangan. (Stanhope & Lancaster, 2004; WHO, 2008).

Ketergantungan internet pada remaja ditandai dengan sulitnya mengendalikan keinginan untuk terus menggunakan internet sehingga jika penggunaannya dihentikan akan menimbulkan perasaan tertekan (Yang & Tung, 2014). Internet memberikan kemudahan dalam berkomunikasi dan berinteraksi serta dilengkapi dengan fitur yang menarik sehingga menyebabkan penggunaannya betah berlama-lama didepan komputer ataupun gadget (Cao et al, 2007). Menurut Floros & Siomos (2012) remaja lebih banyak menggunakan internet untuk sarana hiburan seperti game online dan media sosial dibandingkan dengan pencarian tugas sehingga hal tersebut dapat meningkatkan potensi kecanduan internet. (3)(4).

Kecanduan internet pada remaja dapat memberikan dampak negatif seperti menunjukkan perilaku obsesif kompulsif, depresi, kecemasan dan sikap bermusuhan (5)(6), sensitif terhadap masalah interpersonal dan gangguan psikosomatis (Dong et al, 2015), kurang berinteraksi dengan teman di dunia nyata, mengalami kelelahan, gangguan tidur serta prestasi akademik yang menurun dan dapat meningkatkan resiko kenalakan remaja (Li et al, 2012;(7).

Tingginya penggunaan internet dikalangan remaja dapat meningkatkan terjadinya ketergantungan internet. Hasil pencarian literatur menunjukkan ketergantungan internet pada remaja dapat dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal meliputi kesepian (Karimpoor et al, 2013;

Saleem, Khan & Ismail, 2015), harga diri rendah (8)(Aydin & Sar, 2011), dan kepribadian neuroticism (Ozturk et al, 2015; Dieres & Hirche, 2017). Faktor eksternal meliputi remaja yang mempunyai keluarga yang bermasalah dalam fungsi keluarga (Tsitsika et al, 2013; Park et al, 2013), beban studi serta pengaruh teman sebaya (Wang et al, 2011; Gunuc & Dogan, 2013).

Studi pendahuluan yang dilakukan pada tanggal 4 Februari 2019 pada 20 siswa SMP di Kota Gorontalo menemukan 12 siswa menggunakan internet semenjak Sekolah Dasar (SD), 6 siswa menggunakan internet Sekolah Menengah Pertama (SMP). Delapan siswa mengatakan menggunakan internet lebih dari 8 jam per hari dan 12 siswa menggunakan internet kurang dari 6 jam perhari. Semua siswa yang diwawancarai mengatakan sering mengunjungi situs Google untuk pencarian tugas sekolah, kemudian mengakses youtube, game online, dan media sosial seperti instagram, facebook dan line

Seluruh siswa yang diwawancarai mengatakan menggunakan whatsapp untuk sarana komunikasi. 15 siswa mengatakan merasa gelisah, murung, kesepian, takut kehilangan informasi terbaru, jika tidak menggunakan internet dan mereka akan berupaya untuk segera bisa mengakses internet dengan cara mengisi kuota internet atau mencari spot internet gratis. Selanjutnya, 5 orang siswa mengatakan biasa saja jika tidak menggunakan internet. Hasil wawancara juga menemukan semua siswa memiliki smartphone dan 4 siswa yang aktif bermain

game online.

Data Peserta Didik (2019) menyebutkan Kota Gorontalo mempunyai sebaran sekolah menengah pertama sebanyak 22 sekolah yang terdiri dari 16 sekolah negeri dan 6 sekolah swasta. Dari pencarian literature, peneliti belum menemukan data terkait kecanduan internet pada remaja di Kota Gorontalo, Oleh sebab itu peneliti merasa perlu melakukan penelitian deteksi dini kecanduan internet pada remaja khususnya remaja SMP di Kota Gorontalo. Sehingga penting dilakukan penelitian untuk mengetahui bagaimana gambaran

2. METODE

Penelitian ini merupakan penelitian *Mix Methode*, yaitu suatu langkah penelitian yang menggabungkan dua bentuk penelitian yakni kualitatif dan kuantitatif (Cresswell, 2010:5). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh remaja yang bersekolah di SMP Negeri dan Swasta se-Kota Gorontalo yang memenuhi kriteria inklusi. Populasi dalam penelitian berjumlah 9.134 siswa. Berdasarkan perhitungan dengan rumus Slovin didapatkan jumlah sampel sebanyak 393 responden. Teknik pengambilan sampel yang digunakan yaitu teknik probability dengan multistage random sampling . Multistage random sampling merupakan pengembangan dari cluster random sampling adalah proses pengambilan sampel secara acak pada kelompok individu dalam populasi yang terjadi secara ilmiah (sastroasmoro & Ismail, 2010)

Instrumen penelitian yang digunakan

pada penelitian ini menggunakan instrumen baku *Internet Addiction Test* (IAT) kecanduan internet yang dikembangkan oleh Young (1998). *Internet Addiction Test* (IAT) untuk mengukur potensial kecanduan internet dan kecanduan internet pada remaja yang dikembangkan oleh Kimberly Young (1998) dan telah diterjemahkan kedalam bahasa Indonesia serta uji validitas *construct* oleh (9) pada sampel remaja SMP dengan nilai

Cronbach Alpha 0,933, yang berarti bahwa instrumen dalam penelitian ini dapat dikatakan reliabel.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan pada seluruh siswa SMP di Gorontalo pada bulan April s/d Oktober 2019. Data yang diperoleh dalam penelitian diuraikan dalam 2 tahap yaitu analisa kuantitatif.

3.1. Karakteristik Responden

Tabel 3.1
Distribusi Responden Berdasarkan Karakteristik Responden

Jenis Kelamin	frekuensi (f)	persentase (%)
Laki-laki	215	54.7
Perempuan	178	45.3
Pekerjaan Ayah	frekuensi (f)	persentase (%)
PNS	7	1.8
TNI/POLRI	12	3.1
Swasta	48	12.2
Wiraswasta	112	28.5
Petani	41	10.4
Lainnya	173	44.0
Pekerjaan Ibu	frekuensi (f)	persentase (%)
PNS	15	3.8
TN/POLRI	3	0.8
Swasta	40	10.2
Wiraswasta	51	13.0
Petani	2	0.5
Lainnya	282	71.8
Pendidikan Ayah	frekuensi (f)	persentase (%)
SD	84	21.4
SMP	83	21.1
SMA	192	48.9
DIPLOMA/SARJANA	34	8.7
Pendidikan Ibu	frekuensi (f)	persentase (%)
SD	73	18.6
SMP	84	21.4
SMA	194	49.4
DIPLOMA/SARJANA	42	16,5
Total	393	100.0

Sumber: Data Primer 2019

3.2. Distribusi Frekuensi Responden berdasarkan Tujuan Penggunaan Internet

Tabel 3.2
 Distribusi Responden Berdasarkan Tujuan Penggunaan Internet (situs yang paling sering dikunjungi) oleh Responden di SMP Di Kota Gorontalo

Variabel	Frekuensi (F)	Persentase (%)
Jejaring sosial	89	22.6
Game online	201	51.1
Mencari informasi	67	17.0
Komunikasi	35	8.9
Belanja online	1	0.3
Total	393	100.0

Sumber: Data Primer 2019

Tabel 3.2 menunjukkan tujuan penggunaan internet oleh responden sebagian besar untuk bermain game online yakni sebesar 51,1%. Dari hasil wawancara dengan 8 orangtua responden, 6 orang menyatakan responden lebih sering bermain game dalam jangka waktu yang lama dan 2 tidak mengetahui situs apa saja yang dikunjungi responden ketika menggunakan internet. Perminanan game daring (online) memang memberikan dampak positif kepada pelajar salah satunya membuat relaks dan dapat mengurangi stres namun jika penggunaan terlalu berlebihan tentu akan memberikan dampak yang negatif dan dapat menyebabkan terjadinya kecanduan internet.

Penelitian Masya dan Chandra (2016) di Lampung yang meneliti tentang faktor-faktor yang memengaruhi kejadian kecanduan *game online* pada pelajar menemukan bahwa faktor kurangnya dukungan keluarga, adanya pengaruh depresi berhubungan dengan perilaku kecanduan *game*, kurangnya kontrol keluarga, kurang kegiatan, lingkungan dan pola asuh sedangkan penelitian Ulfa (2017) menemukan bahwa remaja yang mengalami kecanduan *game online*

cenderung mempunyai perilaku yang maladaptif seperti cemas sakit kepala, gangguan tidur, mudah marah saat tidak nge-*game*.

Media sosial menduduki posisi kedua yakni sebesar 22,6 % responden menjawab menggunakan media sosial seperti *facebook*, *instagram*, *twitter*, *nge-blog* dan *Tik Tok*. Media sosial pada umumnya digunakan untuk berinteraksi dan bersosialisasi serta menjalin persahabatan secara *online* (Lenhart et al., 2001). Fitur menarik yang disediakan oleh media sosial menyebabkan remaja dapat mengekspresikan diri mereka dengan mengirim gambar yang bertujuan untuk mendapatkan perhatian atau pendapat dari teman mereka di media sosial, selain itu media sosial juga dapat menumbuhkan citra positif sehingga remaja selalu memberikan kesan yang baik saat di media sosial (10). Media sosial memberikan pengaruh yang besar terhadap psikologis remaja seperti remaja yang merasa cemas jika tidak dapat mengakses media social (11). Menurut Ahn (2011) media sosial dapat memberikan hal positif dikalangan remaja diantaranya menambah wawasan, mengembangkan diri dengan berinteraksi dan

bersosialisasi, dapat meningkatkan harga diri, saling memberikan dukungan sedangkan hal negatif yang dapat ditimbulkan diantaranya meningkatnya resiko *cyberbullying* dan menyebabkan perasaan tertekan jika kehilangan

kontak dengan teman di media sosial

3.3. Distribusi Frekuensi Responden berdasarkan durasi penggunaan internet

Tabel 3.3

Distribusi Responden Berdasarkan Durasi Penggunaan Internet Per Hari oleh Responden di SMP di Kota Gorontalo

Variabel	Frekuensi (F)	Persentase (%)
lebih dari 6 jam/hari	264	67.2
kurang dari 6 jam/hari	129	32.8
Total	393	100.0

Sumber: Data Primer 2019

Hasil pengolahan data terkait durasi penggunaan internet pada responden menemukan bahwa sebagian besar menyatakan penggunaan internet lebih dari 6 jam/ perhari. Meskipun dalam penelitian ini tidak ditemukan data responden yang mengalami kecanduan internet namun apabila penggunaan internet yang lama dan terus menerus maka kecendrungan akan menyebabkan kecanduan

internet. Menurut (13) seseorang dikatakan mengalami kecanduan internet memenuhi beberapa kriteria diantaranya memainkan game secara berlebihan dan durasi menggunakan internet lebih dari 6 jam.

3.4. Distribusi Frekuensi Responden berdasarkan tingkat ketergantungan penggunaan internet

Tabel 3.4

Distribusi Responden Berdasarkan Tingkat Ketergantungan Internet pada Responden di SMP di Kota Gorontalo

Variabel	Frekuensi (F)	Persentase (%)
Normal	208	52.9
Ketergantungan ringan	130	33.1
Ketergantungan sedang	55	14.0
Total	393	100.0

Sumber: Data Primer 2019

Dari hasil uji statistik yang telah dilakukan tidak menemukan responden yang mengalami kecanduan internet. Data pada tabel 3.4 menunjukkan bahwa responden yakni remaja di SMP se-Kota Gorontalo sebagian besar berada pada kategori normal yaitu sebanyak 52,9%. Hasil observasi lapangan peneliti

menemukan bahwa sebagian besar responden merupakan remaja awal dengan kisaran usia 11 sampai dengan 16 tahun, dimana pada masa ini responden memasuki fase remaja awal. Menurut Hurlock (1999) karakteristik remaja awal lebih tertarik kepada lawan jenis dan lebih membangun pola pertemanan dengan teman

sebayu sehingga fokus remaja adalah berinteraksi dengan teman sebayunya di dunia nyata, disamping itu hal lain yang peneliti temukan adalah hampir semua sekolah menerapkan batasan untuk penggunaan *Handphone* sehingga siswa lebih banyak menggunakan waktu istirahat dan waktu luang di sekolah untuk berinteraksi dengan teman sekelasnya.

Karakteristik responden dan lokasi penelitian yang berada di Kota Gorontalo, dimana Kota Gorontalo belum termasuk daerah perkotaan atau kota besar yang dapat disejajarkan dengan Jakarta, Bandung maupun Surabaya sehingga karakteristik masyarakat khususnya remaja masih terbilang baik dalam pergaulan di masyarakat. Penelitian Mohsin, Mishra & Sahu (2016) yang membandingkan penggunaan internet antara remaja di daerah perkotaan dengan pedesaan menemukan bahwa remaja di daerah perkotaan lebih banyak menggunakan internet karena keterjangkauan akses dan mereka memiliki pengetahuan lebih tentang perkembangan teknologi. Hal tersebut senada dengan penelitian Pawlowska, et al (2015) yang menemukan ada perbedaan signifikan antara remaja yang hidup di kota besar dengan kota kecil. Remaja yang hidup di kota besar lebih efisien dan menggunakan internet untuk segala aspek sedangkan di kota kecil interaksi sosial masyarakat masih sangat bagus dengan teman sebayu dalam kehidupan nyata.

Tabel 3.4 juga menunjukkan hasil 33,1 % responden mengalami ketergantungan internet ringan. Ketergantungan internet ringan diartikan adanya sedikit gejala dimana internet menjadi

suatu yang bersifat adiktif, pada tahap ini seseorang mempunyai keinginan selalu menggunakan internet namun masih bisa mengendalikan keinginan untuk terus menggunakan internet. Penggunaan internet pada remaja tidak dapat dihindarkan sesuai dengan perkembangan zaman dan teknologi sehingga hampir seluruh informasi dapat diakses melalui internet seperti pencarian tugas sekolah.

Menurut Maryono dan Istiana (2007:34) pemanfaatan teknologi, khususnya internet, memang memiliki banyak manfaat. Para siswa dapat memperoleh bahan-bahan pembelajaran melalui perpustakaan elektronik (*elibrary*) atau buku elektronik (*e-book*) untuk mendapatkan koleksi perpustakaan berupa buku, modul, jurnal, majalah atau surat kabar. Kehadiran internet juga memungkinkan dilakukannya pembelajaran jarak jauh (*e-learning*). Materi bisa didapat melalui *computer/laptop,gadget* di rumah yang tersambung dengan internet atau melalui warnet-warnet yang memberikan layanan akses internet. Bahkan, dimungkinkan para siswa melakukan komunikasi dengan guru melalui fasilitas *e-mail* atau berbicara atau bertatap muka melalui fasilitas *teleconference (video-conference)*. Hal tersebut menyebabkan remaja *intens* menggunakan internet untuk berbagai keperluan.

Uji statistik pada tabel 3.4 juga menunjukkan sebanyak 14,0% responden mengalami ketergantungan internet sedang. Ketergantungan internet sedang diartikan seseorang lebih sering menggunakan internet melebihi waktu yang direncanakan sehingga dapat menimbulkan masalah dengan kehidupan

sehari-hari. Responden dengan ketergantungan sedang ditandai dengan adanya keinginan untuk terus menambahkan waktu bermain internet. Hal tersebut diperkuat dengan hasil wawancara dengan orangtua responden beberapa menyatakan bahwa anak mereka sering menghabiskan waktu sepulang sekolah dan setelah maghrib untuk menggunakan internet namun tidak sampai melewati batas seperti tidak tidur pada malam hari untuk menggunakan internet.

Hasil observasi dengan orangtua responden hampir semua menyatakan bahwa meskipun anak mereka bermain internet sepulang sekolah dan setelah maghrib namun disela bermain internet mereka menyempatkan diri untuk berinteraksi dengan keluarga, mengerjakan pekerjaan rumah yang diberikan, mengerjakan tugas sekolah dan belum ada orangtua yang menyampaikan bahwa ada keluhan dari pihak sekolah terkait dengan prestasi dan tugas sekolah yang terbelengkalai. Orangtua responden juga menyatakan dimana hampir semua menyatakan bahwa perilaku anak mereka masih dalam batas normal, meskipun beberapa menjawab mengarah ke hal yang maladaptive namun masih dapat dikontrol.

Meskipun secara statistik menyatakan bahwa tidak ditemukan responden yang mengalami kecanduan internet, namun bagi responden dengan ketergantungan sedang perlu mendapatkan perhatian lebih dari orangtua, guru disekolah, maupun pemangku kebijakan. Ketergantungan sedang pada internet mempunyai kecenderungan besar untuk berubah menjadi kecanduan internet. Menurut Young

(2010) menyebutkan tanda-tanda seseorang mengalami kecanduan internet meliputi merasa keasyikan dengan internet, memerlukan waktu tambahan untuk mencapai kepuasan sewaktu menggunakan internet, tidak mampu mengontrol, mengurangi atau menghentikan menggunakan internet, merasa gelisah, murung dan depresi ketika berusaha mengentikan penggunaan internet, kehilangan orang terdekat, pekerjaan, pendidikan dan berbohong ketika menggunakan internet. Dari hasil wawancara dengan orangtua responden yang mengalami ketergantungan internet sedang ditemukan bahwa responden paling banyak menggunakan internet untuk kepentingan bermain *game online* dan sosial media, dimana hal tersebut merupakan salah satu kriteria kecanduan internet (Young, 2010).

Young (2010) mengemukakan bahwa seorang pecandu ditandai dengan *tolerance* yakni seseorang menghabiskan lebih banyak waktu *online* secara bertahap kemudian timbulnya perasaan murung dan tidak menyenangkan ketika tidak sedang *online* sehingga muncul perasaan marah, stress bahkan mual, berkeringat dan sakit kepala. Hal tersebut senada dengan hasil wawancara pada orangtua responden yang sebagian besar menyatakan adanya respon marah, menentang, stress dan terkadang mengabaikan tugas rumah yang diberikan oleh orangtua karena keasyikan bermain permainan internet.

3.5. Distribusi Frekuensi Responden berdasarkan item pertanyaan

Tabel 3.5 Distribusi Responden Berdasarkan Item Pertanyaan Ketergantungan Internet di SMP di Kota Gorontalo Tahun 2019 (n = 393)

var	tidak pernah		jarang		kadang-kadang		berkali-kali		Sering		selalu	
	f	%	F	%	f	%	F	%	f	%	F	%
P1	66	16.8	125	31.8	106	27.0	9	2.3	54	13.7	33	8.4
P2	208	52.9	91	23.2	40	10.2	10	2.5	34	8.7	10	2.5
P3	158	40.2	101	25.7	74	18.8	15	3.8	26	6.6	19	4.8
P4	76	19.3	82	20.9	71	18.1	28	7.1	39	9.9	97	24.7
P5	94	23.9	94	23.9	81	20.6	28	7.1	63	16.0	33	8.4
P6	225	57.3	79	20.1	54	13.7	4	1.0	19	4.8	12	3.1
P7	148	37.7	94	23.9	58	14.8	13	3.3	36	9.2	43	10.9
P8	171	43.5	100	25.4	81	20.6	11	2.8	20	5.1	10	2.5
P9	230	58.5	62	15.8	33	8.4	15	3.8	35	8.9	18	4.6
P10	102	26.0	94	23.9	61	15.5	29	7.4	45	11.5	62	15.8
P11	128	32.6	99	25.2	84	21.4	13	3.3	28	7.1	41	10.4
P12	151	38.4	72	18.3	63	16.0	16	4.1	38	9.7	53	13.5
P13	128	32.6	81	20.6	47	12.0	20	5.1	43	10.9	74	18.8
P14	189	48.1	57	14.5	57	14.5	10	2.5	23	5.9	33	8.4
P15	125	31.8	83	21.1	74	18.8	29	7.4	41	10.4	41	10.4
P16	110	28.0	101	25.7	73	18.6	12	3.1	46	11.7	51	13.0
P17	130	33.1	90	22.9	56	14.2	33	8.4	39	9.9	45	11.5
P18	189	48.1	66	16.8	61	15.5	18	4.6	24	6.1	35	8,9
P19	150	38.2	91	23.2	67	17.0	16	4.1	43	10.9	26	6,6
P20	127	32.3	77	19.6	67	17.0	26	6.6	46	11.7	50	12,7

Sumber : Data Primer 2019

Ket:

- P1: Waktu Online Lebih Lama Dari Yang Seharusnya Oleh Responden
- P2: Tugas-Tugas Yang Dilalaikan Karena Online Oleh Responden
- P3: Kesenangan Responden Didepan Gadget Dibanding Berkumpul Keluarga/Teman
- P4: Menjalni Persahabatan Dengan Teman Baru Melalui Internet
- P5: Keluhan Orangtua,Saudara,Teman Terhadap Kebiasaan Online Lebih Lama Dari Biasanya
- P6: Terlantarnya Pekerjaan Rumah (Pr)

Responden Karena Online

- P7: Kebiasaan Responden Mengecek Media Sosial Sebelum Melakukan Pekerjaan
- P8: Terlantarnya Pekerjaan Responden Di Rumah Karena Online
- P9: Kebiasaan Responden Merahasiakan Aktifitas Online Dari Orang Lain
- P10: Kebiasaan Responden Mempersiapkan Diri Sebelum Online
- P11: Apakah Adik menemukan diri anda mempersiapkan diri sebelum *online* ?
- P12: Ketakutan responden, merasa hidup tidak menyenangkan jika tidak menggunakan internet

- P13: Kebiasaan Responden membentak, berteriak dan marah jika ada yang mengganggu saat online
- P14: Kehilangan Jam tidur responden karena online
- P15: Rasa Nyaman Responden saat offline dengan berfantasi kegiatan saat online
- P16: Keinginan Penambahan waktu beberapa menit saat online
- P17: Kegagalan responden untuk mengurangi waktu online
- P18: Apakah Adik berusaha menyembunyikan dari orang lain tentang lamannya waktu anda beraktifitas dengan internet?
- P19: Kebiasaan Responden menghabiskan waktu lebih banyak online daripada bepergian dengan teman-teman
- P20: Rasa Depresi, moody atau cemas pada responden saat offline sehingga mendorong untuk segera online

Dari hasil uji statistik item pertanyaan kecanduan internet yang terdiri dari 20 item pertanyaan terlihat pada tabel 3.5 beberapa jawaban responden yang menonjol untuk dibahas. Pada beberapa item pertanyaan P2 yang berkaitan dengan tugas-tugas rumah yang diberikan orangtua sebesar 52,9 % responden menjawab tidak pernah mengabaikan pekerjaan rumah yang diberikan oleh orangtua mereka, kemudian P6 terkait responden yang mengabaikan tugas-tugas sekolah sebagian menjawab tidak pernah mengabaikan tugas sekolah sebesar 58,5 %. Untuk pertanyaan P9 terkait menyembunyikan kegiatan online dari orang lain sebagian besar responden menjawab

tidak pernah yakni sebanyak 58,9 %. Data lain yang signifikan adalah P20 yaitu “rasa depresi, moody atau cemas pada responden saat offline sehingga mendorong untuk segera online”, dimana responden menjawab sering 6,6 dan selalu sebanyak 12,7, hal tersebut menunjukkan adanya kecenderungan untuk mengalami kecanduan internet.

Begitu juga dengan jawaban yang terkait dengan kebiasaan responden menyiapkan diri sebelum online P10 menjawab tidak pernah 32%, jarang 20,6%, kadang-kadang 15,5%, berkali-kali 7,4 %, sering 7,1% dan 18,8 menjawab selalu. Begitu juga dengan jawaban P13 tentang “kebiasaan responden berteriak dan membentak ketika ada yang mengganggu saat online” tidak pernah 32,6, jarang 20,6 kadang-kadang 5,1 sering 10,0 dan selalu 18,8. Hal tersebut merupakan indikasi bahwa ada kecenderungan dampak negatif secara psikologis yang muncul dari ketergantungan internet yakni mereka mudah marah dan tantrum karena ketergantungan internet

Data lain tentang P4 (menjalin persahabatan dengan teman melalui jejaring sosial) didapatkan hasil : tidak pernah 19,3 jarang 20,9 kadang-kadang 18,1 berkali-kali 7,1 dan selalu 24,7 pertemanan di *Facebook, instagram* dan *tiktok*. Pertemanan di sosial media dengan intensitas yang tinggi tentu dapat menurunkan kemampuan sosialisasi anak di dunia nyata. Data lain menunjukkan terdapat anak yang sering dan selalu menjawab tidak pernah pada item pertanyaan P2 yakni tugas-tugas yang dilalaikan karena menggunakan internet . hal tersebut menunjukkan dampak negative dari penggunaan

internet yang berlebihan sehingga mengganggu produktivitas dalam melakukan aktivitas sehari-hari.

P6 (Terlantarnya Pekerjaan Rumah/ PR Responden Karena Online) didapatkan hasil masih terdapat anak yang sering dan selalu mengabaikan tugas sekolah (PR) karena kegiatan online yang berlebihan. Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan internet yang berlebihan dapat menurunkan motivasi anak untuk belajar. Hal tersebut jika dilakukan terus menerus tanpa ada penanganan yang tepat akan mengakibatkan penurunan kemampuan akademik siswa di sekolah.

Pada item P9 (kebiasaan menyembunyikan aktifitas bermain *smartphone*) ditemukan masih ada anak yang sering dan selalu menyembunyikan aktifitas bermain *smartphonena*. Perilaku tersebut perlu diwaspadai karena adanya kecenderungan anak anak dapat mengakses konten internet yang tidak sesuai dengan usia mereka sehingga mereka menyembunyikannya dari orang tua. Mengakses internet tanpa pengawasan orang tua tentu sangat berbahaya bagi perkembangan anak.

Hasil analisis kualitatif didapatkan 7 tema perilaku yang berkaitan dengan kecanduan internet, antara lain:

a. Waktu yang digunakan untuk bermain Internet

Dari hasil wawancara dengan 8 orang partisipan, menemukan bahwa hampir semua anak menghabiskan waktu sepulang sekolah untuk bermain internet dengan menggunakan perangkat *smartphone*. Hasil wawancara juga

menemukan jika anak ketika malam akan melanjutkan aktifitas menggunakan internet ketika tidak ada pekerjaan rumah. Beberapa partisipan juga menyebutkan bahwa ketika anak mereka mengerjakan pekerjaan rumah (PR), namun sesekali tetap memeriksa *smartphone* mereka. Hal tersebut dapat disebabkan oleh berbagai fitur menarik yang disediakan oleh internet sehingga remaja betah berlama-lama didepan *smartphone/gadget* mereka, selain menyediakan berbagai *fitur* yang menarik berbagai kemudahan juga disediakan oleh internet, seperti kemudahan dalam berkomunikasi, mencari informasi dan aktualisasi diri melalui media sosial. Penelitian kualitatif yang dilakukan Hakim & Raj (2017) pada remaja di Surakarta menemukan bahwa rata-rata partisipan mengakses internet sebanyak 10 jam/hari. Partisipan tidak pernah berhenti lebih cepat ketika mengakses internet karena adanya keinginan mereka yang terus menerus seperti selalu membuka sosial media, partisipan merasa setengah dari kebutuhannya terpenuhi lewat internet dan internet membuat partisipan merasa tidak kesepian.

b. Situs yang sering di kunjungi

Berdasarkan wawancara kepada 8 orangtua responden menyatakan bahwa mengetahui aktifitas anak mereka ketika berinternet, hanya satu partisipan yang

menyatakan tidak mengetahui aktifitas internet anak mereka. Dari 7 responden menyatakan bahwa hampir semua anak mereka mengunjungi media sosial seperti *facebook*, *instagram*, *Tiktok*, *youtube* dan *gameonline*, namun ketika dikaji lebih mendalam terkait jenis permainan *game online* yang dimainkan anak mereka menyatakan tidak mengetahui jenis permainan apa. (11) berpendapat bahwa kehadiran media sosial memberikan pengaruh yang besar terhadap psikologis remaja seperti remaja yang merasa cemas jika tidak dapat mengakses media sosial. Media sosial dapat memberikan hal positif dikalangan remaja diantaranya menambah wawasan, mengembangkan diri dengan berinteraksi dan bersosialisasi, dapat meningkatkan harga diri, saling memberikan dukungan sedangkan hal negatif yang dapat ditimbulkan diantaranya meningkatnya resiko *cyberbullying* dan menyebabkan perasaan tertekan jika kehilangan kontak dengan teman di media sosial (12). Penelitian (14) di Korea menemukan selain untuk tujuan akademik siswa laki-laki juga menggunakan internet untuk keperluan bermain *game online* sedangkan pada siswa perempuan lebih banyak memperbaharui beranda, mencari informasi, *chating* dan *Blog*.

Selain sosial media seluruh orangtua responden mengatakan bahwa anak-anak mereka bermain *gameonline*,

beberapa partisipan mengatakan bahwa jumlah waktu yang di habiskan untuk bermain *game* lebih banyak daripada melakukan aktifitas rutin. Beberapa pakar mengatakan bahwa permainan *game online* dapat menyebabkan perasaan senang dan relaks sehingga ada keinginan untuk bermain terus menerus, namun dampak negatif yang ditimbulkan pada pelajar adalah timbulnya perasaan malas karena pelajar lebih banyak menghabiskan waktu luang untuk bermain *game*, mencuri-curi waktu untuk dapat bermain *game*, dan mengabaikan tugas sekolah serta tugas rumah yang diberikan orangtua. Penelitian sari, ilyas dan Idil (2018) di Padang yang meneliti tentang tingkat kecanduan internet pada remaja awal menemukan bahwa tingkat kecanduan internet pada remaja awal sebagian besar berada pada kategori sangat tinggi yakni 43%. Menurut Floros & Siomos (2012) remaja lebih banyak menggunakan internet untuk sarana hiburan seperti *game online* dan media sosial dibandingkan dengan pencarian tugas sehingga hal tersebut dapat meningkatkan potensi kecanduan internet. Hal ini sejalan dengan penelitian Yang & Tung (2014) yang menyatakan bahwa Internet memberikan kemudahan dalam berkomunikasi dan berinteraksi serta dilengkapi dengan *fitur* yang menarik sehingga menyebabkan penggunaanya

betah berlama-lama didepan komputer ataupun *gadget*.

- c. Menyembunyikan kegiatan berinternet
Dari 8 partisipan yang diwawancarai 5 orang mengatakan bahwa anak mereka sering menyembunyikan kegiatan atau aktifitas berinternet. Orangtua responden mengatakan bahwa anak mereka sering bersembunyi diteras, dapur ataupun kamar ketika ditegur karena terlalu lama menggunakan internet dan menunda-nunda pekerjaan yang diberikan kepada anak mereka.
- d. Marah jika ditegur menggunakan internet
Dari 8 partisipan 5 orang mengatakan anak mereka marah ketika ditegur terlalu lama menggunakan internet
- e. Melalaikan tugas yang diberikan
Dari 8 partisipan 2 orang mengatakan bahwa anak mereka, melalaikan tugas yang diberikan karena sibuk bermain internet, keasyikan bermain bermain internet menyebabkan lupa waktu sehingga banyaknya tugas yang terbelengkalai.
- f. Upaya-upaya orangtua
Dari 8 partisipan yang diwawancarai keseluruhan mengatakan bahwa mereka sudah melakukan upaya- upaya untuk membatasi penggunaan internet yang berlebihan terhadap anak mereka, namun dari hasil wawancara upaya-upaya yang dilakukan masih sebatas mengingatkan, menegur atau mengancam jika anak tidak mau menghentikan kegiatan berinternet

sesuai waktu yang ditentukan. Dari hasil wawancara juga ditemukan bahwa belum ada orang tua yang memberikan batasan tegas bagaimana penggunaan internet yang aman. Banyak orangtua yang belum menyadari dampak negatif yang dapat ditimbulkan dari penggunaan internet yang secara terus menerus dan berlebihan seperti menurunnya prestasi akademik, anak sering berbohong sensitif dan marah ketika ditegur bermain internet berlebihan. Studi kualitatif dengan wawancara terstruktur pada siswa dan orangtuanya oleh Santoso, W.T (2012) di Surabaya kepada siswa SMP kelas VIII menemukan fakta bahwa penyebab kecanduan internet adalah kurang perhatian orang dekat, stress tertekan, depresi dan pola asuh.

4. KESIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan tidak adanya responden yang mengalami kecanduan internet. Responden yang mengalami ketergantungan internet ringan sebesar 33,1%, ketergantungan sedang sebesar 14 %, dan normal sebesar 52%.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh kepala sekolah SMP se-Gorontalo yang telah memberikan ijin pengambilan data responden. Terima kasih kepada Poltekkes Kemenkes Gorontalo yang telah mendanai penelitian ini melalui DIPA Poltekkes.

DAFTAR PUSTAKA

1. APJII. Profil Pengguna Internet Indonesia 2012. 2016.
2. Badan Pusat Statistik. Penduduk Indonesia Menurut Kelompok Umur, Daerah Perkotaan/Pedesaan serta Jenis Kelamin [Internet]. 2013. Available from: <http://sp2010.bps.go.id/index.php/site/tabel?tid=263&wid=0>
3. Frangos CC, Frangos CC, Sotiropoulos I. A meta-analysis of the reliability of Young's Internet Addiction Test. In Proceedings from the World Congress on Engineering. London, UK. 2012;
4. Lalu NAS, Wiyanda NA, Bau YR, Keku IS, Botutihe VP. Goes: Go Emergency Service, Android-Based System As A Labor Saving Effort In Remote Areas With Network Reach. *Jambura J Heal Sci Res* [Internet]. 2022;4(1):493–9. Available from: <https://ejournal.ung.ac.id/index.php/jjhsr/article/view/11909>
5. SS A, MR M, F J, M E. The Effect Of Psychiatric Symptoms On The Internet Addiction Disorder In Isfahan's University students. *J Res Med Sci*. 2011;16(6):793–800.
6. Salote A, Jusuf H, Amalia L. Hubungan Lama Paparan Dan Jarak Monitor Dengan Gangguan Kelelahan Mata Pada Pengguna Komputer. *Gorontalo J Heal Sci Community* [Internet]. 2020;4(2):104–21. Available from: <https://ejournal.ung.ac.id/index.php/gojhe>
7. K K. Association between Internet Overuse and Aggression in Korean Adolescents. *Pediatr Int*. 2013;55:703–709.
8. Aydn B, Sar S V. Internet Addiction Among Adolescents: The Role Of Self-Esteem. *Procedia - Soc Behav Sci* [Internet]. 2011;15:3500–3505. Available from: <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2011.04.325>
9. Meirianitha. Uji Reliabilititas Intrumen Internet Addiction Test. 2016;
10. Madden M, Lenhart A, Cortesi S, Smith A, Beaton M. Teens , Social Media , and Privacy. 2013;
11. Brown J, Keller S, Stern S. Sex, Sexuality, Sexting, And Sexed: Adolescents And The Media. *Prev Res*. 2009;16(4):12–6.
12. Ahn J. Advances in Information Science The Effect of Social Network Sites on Adolescents ' Social and Academic Development : Current Theories. 2011;62(8):1435–45.
13. Block JJ. Issues for DSM - V: Internet addiction. *Am J Psychiatry* [Internet]. 2008;165(3):306 – 307. Available from: <http://doi.org/10.1176/appi.ajp.2007.07101556>
14. Heo J, Oh J, Subramanian S V, Kim Y, Kawachi I. Addictive Internet Use among Korean Adolescents: A National Survey. *PLoS One*. 2014;9(2).