



**DAMPAK PENGGUNAAN INTERNET
TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA KELAS V
SD NEGERI DI KECAMATAN SEMARANG BARAT
KOTA SEMARANG**

SKRIPSI

diajukan sebagai salah satu syarat dalam memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan

Oleh:
Ardy Febriyanto
UNNES
UNIVERSITAS 1401412421 SEMARANG

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

2016

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ardy Febriyanto

NIM : 1401412421

Jurusan/Fakultas : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Judul Skripsi : Dampak Penggunaan Internet Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V SD Negeri di Kecamatan Semarang Barat Kota Semarang

Menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi ini benar-benar hasil karya saya sendiri, bukan hasil jiplakan dari karya tulis orang lain baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat yang ditulis atau temuan orang lain dalam skripsi ini dikutip dan dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, September 2016

Peneliti,



Ardy Febriyanto
Ardy Febriyanto
NIM.1401412421

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi atas nama Ardy Febriyanto, NIM 1401412421, dengan judul "Dampak Penggunaan Internet Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V SD Negeri di Kecamatan Semarang Barat Kota Semarang", telah disetujui oleh dosen pembimbing untuk diajukan ke Sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang pada:
hari : Rabu
tanggal : 14 September 2016

Semarang, 14 September 2016

Pembimbing I

Putri Yanukrita Sutikno, S.Pd., M.Sn.
NIP 198501152008122005

Pembimbing II

Dr. Eko Purwanti, M.Pd.
NIP 195710261982032001

Mengetahui

Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Universitas Negeri Semarang



PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi atas nama Ardy Febriyanto, NIM. 1401412421 dengan judul “Dampak Penggunaan Internet Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V SD Negeri di Kecamatan Semarang Barat Kota Semarang” telah disetujui di hadapan Sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang, pada :

hari : Jumat
tanggal : 23 Oktober 2016

Semarang, 23 Oktober 2016

Ketua



Prof. Dr. Fakhruddin, M.Pd.

NIP 195604271986031001

Sekretaris

Drs. Sukardi, S.Pd., M.Pd.

NIP 195905111987031001

Penguji Utama

Farid Ahmadi, S.Kom, M.Kom, Ph.D.

NIP 197701262008121003

Pembimbing Utama

Putri Yanuarita Sutikno, S.Pd., M.Sn.

NIP 198501152008122005

Pembimbing Pendamping

Dr. Eko Purwanti, M.Pd.

NIP 195710261982032001

MOTO DAN PERSEMBAHAN

MOTO

“When I do good, I feel good, when I do bad, I feel bad, That is my religion”.

(Abraham Lincoln)

“Mintalah, maka akan diberikan kepadamu; carilah, maka kamu akan mendapatkan; ketoklah, maka pintu akan dibukakan bagimu. Karena setiap orang yang meminta akan menerima dan setiap orang yang mencari akan mendapat dan setiap orang yang mengetok, baginya pintu dibukakan”.

(ALKITAB, Matius 7 :7-8)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk,
Ibu tercinta Sri Yunarti, Bapak tercinta Imanuel Suradi,
Saudaraku tersayang Christian Nugroho W
Almamaterku, PGSD FIP UNNES tercinta

PRAKATA

Puji syukur peneliti ucapkan kehadiran Tuhan YME, yang telah melimpahkan berkat, rahmat, dan kasih-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Dampak Penggunaan Internet Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V SD Negeri di Kecamatan Semarang Barat Kota Semarang”. Skripsi ini diselesaikan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Ada berbagai pihak yang membantu dan mendukung peneliti dalam penyusunan skripsi ini. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati peneliti mengucapkan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk menimba ilmu di Universitas Negeri Semarang.
2. Prof. Dr. Fakhruddin, M.Pd., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan persetujuan dan izin penelitian.
3. Drs. Isa Ansori, M.Pd., Ketua Jurusan PGSD UNNES yang telah memberikan bantuan pelayanan khusus dalam penyelesaian skripsi ini dan memudahkan peneliti dalam menempuh pendidikan di Jurusan PGSD.
4. Putri Yanuarita Sutikno, S.Pd., M.Sn, Dosen Pembimbing 1 yang telah memberikan bimbingan, saran, arahan, dan motivasi kepada penulis selama penyusunan skripsi.
5. Dr. Eko Purwanti, M.Pd., Dosen pembimbing 2 yang telah memberikan bimbingan, saran, arahan, dan motivasi kepada penulis selama penyusunan skripsi.
6. Farid Ahmadi, S.Kom., M.Kom, Ph.D., Selaku Dosen penguji yang telah bersedia menguji skripsi ini.
7. Kepala Sekolah SDN Bojong Salaman 02, SDN Gisikdrono 01, SDN Kalibanteng Kidul 02, SDN Kembangarum 01, dan SDN Karangayu 02 yang telah memberikan izin dan membantu pelaksanaan penelitian.

8. Bapak ibu guru kelas V SDN Bojong Salaman 02, SDN Gisikdrono 01, SDN Kalibanteng Kidul 02, SDN Kembangarum 01, SDN Karangayu 02 yang bersedia menjadi narasumber penelitian dan telah membantu peneliti dalam proses pengumpulan data penelitian.

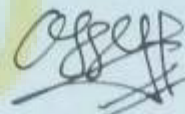
9. Para siswa dan orang tua siswa kelas V SDN Bojong Salaman 02, SDN Gisikdrono 01, SDN Kalibanteng Kidul 02, SDN Kembangarum 01, dan SDN Karangayu 02 yang bersedia menjadi informan penelitian ini.

10. Sahabat-sahabatku yang membantu dalam proses pengambilan data penelitian dan penyusunan skripsi ini.

Semoga segala bantuan yang telah diberikan mendapat berkat dan karunia yang berlimpah dari Tuhan YME, dan semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Semarang, September 2015

Peneliti



Ardy Febriyanto
NIM 1401412421

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

ABSTRAK

Febriyanto, Ardy. 2016. “Dampak Penggunaan Internet terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V di SDN Kecamatan Semarang Barat Kota Semarang”. Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I: Putri Yanuarita Sutikno, S.Pd., M.Sn. dan Pembimbing II: Dr. Eko Purwanti, M.Pd.

Masalah sosial yang terjadi di masyarakat saat ini, salah satunya adalah penggunaan internet yang berlebihan oleh remaja dan anak-anak. Penggunaan internet yang berlebihan yaitu penggunaan internet lebih dari 10 jam tiap minggu oleh remaja dan anak-anak. Penggunaan internet yang berlebihan mengakibatkan anak mengesampingkan aktivitas penting lain seperti, belajar, dan makan.

Tujuan penelitian ini antara lain: (1) untuk mengetahui penggunaan internet siswa kelas V SDN di Kecamatan Semarang Barat; (2) untuk mengetahui minat belajar siswa kelas V SDN di Kecamatan Semarang Barat; dan (3) untuk mengetahui dampak penggunaan internet terhadap minat belajar siswa kelas V SDN di Kecamatan Semarang Barat.

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif mengacu pada teori Miles and Huberman yang mencakup reduksi data (*data reduction*) tentang penggunaan internet, minat belajar, dan dampak penggunaan internet terhadap minat belajar siswa yang diperoleh dari data dokumen, wawancara, observasi dan angket, dimana data-data tersebut dipilah dan diambil data yang dibutuhkan saja. Kemudian data-data tersebut dikelompokkan dan disajikan dalam bentuk naratif disebut tahap penyajian data (*data display*). Kemudian dilakukan penarikan kesimpulan dan verifikasi (*conclusion drawing and verification*). Data dalam penelitian ini diperoleh dari siswa kelas V pada lima SDN di Kecamatan Semarang Barat, Kota Semarang, antara lain: SDN Bojong Semarang 02, SDN Gisikdrono 01, SDN Kembangarum 01, SDN Kalibanteng Kidul 01, SDN Karangayu 02.

Hasil penelitian ini dapat dikemukakan sebagai berikut: (a) sebagian besar siswa kelas V termasuk *light users* yaitu pengguna internet yang menghabiskan waktu kurang dari 10 jam per bulan (b) sebagian besar siswa kelas V memiliki minat belajar yang baik (c) penggunaan internet yang bijaksana untuk kepentingan belajar dan mencari ilmu pengetahuan akan berdampak positif dan meningkatkan minat siswa terhadap belajar, sedangkan penggunaan internet yang berlebihan untuk hiburan atau permainan akan mengakibatkan dampak negatif, yaitu minat terhadap fasilitas hiburan di internet mengalahkan minat siswa terhadap belajar.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, saran dari peneliti untuk orang tua dan guru, baik yang sudah memahami internet maupun yang belum memahami internet sebaiknya terus mengikuti perkembangan internet, sehingga dengan kepehaman terhadap perkembangan internet, orang tua dan guru dapat memantau dan mengarahkan siswa untuk menggunakan internet secara bijaksana.

Kata kunci: internet; minat belajar

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
PENGESAHAN KELULUSAN	iv
MOTO DAN PERSEMBAHAN	v
PRAKATA	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR DAN BAGAN	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Fokus Penelitian	9
1.3 Rumusan Masalah	10
1.4 Tujuan Penelitian	10
1.5 Manfaat Penelitian	11
BAB 2 KAJIAN PUSTAKA	13
2.1 Kajian Teori	13
2.1.1 Pengertian dan Penggunaan Internet	13
2.1.1.1 Pengertian Internet	13
2.1.1.2 Fasilitas-Fasilitas yang Disediakan di Internet	14
2.1.1.3 Motif Penggunaan Internet.....	17
2.1.1.4 Hal Yang Menarik dari Internet	20
2.1.2 Dampak Penggunaan Internet	22
2.1.2.1 Fungsi dan Manfaat Internet	22
2.1.2.2 Dampak Negatif Internet Hiburan Secara Berlebihan	27
2.1.3 Belajar dan Minat Belajar	36
2.1.3.1 Hakikat Belajar	36

2.1.3.2 Pengertian Minat	36
2.1.3.3 Pengertian Minat Belajar.....	37
2.1.3.4 Arti Penting Minat Terhadap Belajar	38
2.1.3.5 Pengaruh Teman Sebaya Terhadap Minat	40
2.1.3.6 Indikator-Indikator Minat Belajar	41
2.1.4 Kepribadian Anak Sekolah Dasar	43
2.1.4.1 Karakteristik Anak Sekolah Dasar	43
2.1.4.2 Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Sosial Anak	46
2.1.5 Dampak Internet Terhadap Minat Belajar Anak SD	47
2.1.6 Bagan Kerangka Teori	49
2.1.7 Pengertian Penelitian Kualitatif	50
2.2 Kajian Empiris	51
2.3 Kerangka Berpikir	56
BAB III METODE PENELITIAN	60
3.1 Pendekatan Penelitian	60
3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian	61
3.3 Prosedur Penelitian.....	66
3.3.1 Tahap Persiapan	66
3.3.2 Tahap Pelaksanaan.....	67
3.3.3 Tahap Akhir	68
3.4 Situasi Sosial dan Informan	70
3.4.1 Situasi Sosial.....	70
3.4.2 Informan.....	70
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	72
3.5.1 Teknik Observasi	72
3.5.2 Teknik Wawancara.....	74
3.5.3 Teknik Angket.....	76
3.5.4 Teknik Dokumentasi	78
3.6 Teknik Analisis Data.....	78
3.6.1 Analisis Data Selama di Lapangan	78
3.6.1.1 Reduksi Data	79

3.6.1.2 Penyajian Data	81
3.6.1.3 Verifikasi atau Penarikan Kesimpulan.....	82
3.6.2 Analisis Data Instrumen.....	83
3.7 Teknik Keabsahan Data	86
3.7.1 Uji Kredibilitas.....	86
3.7.1.1 Triangulasi.....	86
3.7.2 Uji Transferabilitas	88
3.7.3 Uji Depandibilitas	89
3.7.4 Uji Konfirmabilitas	90
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN	91
4.1 Hasil Penelitian	91
4.1.1 Gambaran Penggunaan Internet Siswa Kelas V	92
4.1.1.1 Kesukaan Siswa Kelas V Terhadap Internet.....	92
4.1.1.2 Frekuensi Penggunaan internet oleh Siswa Kelas V	100
4.1.1.3 Tujuan Siswa Kelas V Menggunakan Internet.....	109
4.1.1.4 Fasilitas di Internet yang Sering Siswa Kelas V Gunakan.....	115
4.1.2 Minat Belajar Siswa Kelas V	122
4.1.3 Dampak Penggunaan Internet Terhadap Aktivitas Siswa	140
4.1.3.1 Dampak Positif Penggunaan Internet.....	140
4.1.3.2 Dampak Negatif Penggunaan Internet	148
4.2 Pembahasan Hasil Penelitian	160
4.2.1 Pembahasan Dampak Penggunaan Internet Terhadap Minat Belajar ..	160
4.3 Implikasi Penelitian	185
4.3.1 Implikasi Teoretis	185
4.3.2 Implikasi Praktis	186
4.3.3 Implikasi Pedagogis	187
BAB V PENUTUP	188
4.1 Simpulan	188
4.2 Saran	191
DAFTAR PUSTAKA	193
LAMPIRAN	197

DAFTAR GAMBAR DAN BAGAN

BAGAN 2.1 Kerangka Teoretis	49
BAGAN 2.2 Kerangka Berpikir	59
BAGAN 3.1 Prosedur Penelitian	69
GAMBAR 3.1 Desain Analisis Data Penelitian Kualitatif	80
BAGAN 3.2 Triangulasi Sumber Data	87
BAGAN 3.3 Triangulasi Teknik	87
BAGAN 3.4 Triangulasi Waktu	88
GAMBAR 4.1 Diagram Batang Kesukaan anak terhadap internet	93
GAMBAR 4.2 Diagram Lingkaran Kesukaan siswa terhadap internet	93
GAMBAR 4.3 Diagram Batang frekuensi penggunaan internet siswa	101
GAMBAR 4.4 Diagram Lingkaran frekuensi penggunaan internet siswa	101
GAMBAR 4.5 Diagram Batang Minat Belajar siswa	123



DAFTAR TABEL

TABEL 3.1 Jadwal Penelitian	65
TABEL 3.2 Kriteria Tingkat Minat Belajar	85
TABEL 4.1 Kesukaan Siswa kelas V SD Negeri pilihan.....	92
TABEL 4.2 Kesukaan Siswa Kelas V SDN Bojong Salaman 02 Terhadap Internet	94
TABEL 4.3 Kesukaan Siswa kelas V di SDN Gisikdrono 01	96
TABEL 4.4 Kesukaan Siswa kelas V SDN Kembang Arum 01	97
TABEL 4.5 Kesukaan Siswa Kelas V SD Negeri Kalibanteng 02	98
TABEL 4.6 Kesukaan Siswa kelas V SD Karangayu 02	99
TABEL 4.7 Frekuensi Penggunaan Internet siswa kelas V SDN pilihan	101
TABEL 4.8 Frekuensi Penggunaan Internet Siswa Kelas V SDN Bojong Salaman 02	102
TABEL 4.9 Frekuensi Penggunaan Internet Kelas V SDN Gisikdrono 01 ..	104
TABEL 4.10 Frekuensi Penggunaan Internet Kelas V SDN Kembangarum 01	105
TABEL 4.11 Frekuensi Penggunaan Internet Kelas V SDN Kalibanteng 02	106
TABEL 4.12 Frekuensi Penggunaan Internet Kelas V SDN Karangayu 02.	107
TABEL 4.13 Tujuan siswa kelas V SDN Bojong Salaman 02 Berinternet ..	109
TABEL 4.14 Tujuan siswa kelas V SDN Gisikdrono 01 Berinternet.....	111
TABEL 4.15 Tujuan siswa kelas V SDN Kembangarum 01 Berinternet	112
TABEL 4.16 Tujuan siswa kelas V SDN Kalibanteng 02 Berinternet	113
TABEL 4.17 Tujuan siswa kelas V SDN Karangayu 01 Berinternet	114
TABEL 4.18 Fasilitas di Internet yang dikunjungi Siswa V SDN Pilihan ...	116
TABEL 4.19 Fasilitas yang Digunakan kelas V SDN Bojong Salaman.....	116
TABEL 4.20 Fasilitas yang Digunakan kelas V SDN Gisikdrono 01	118
TABEL 4.21 Fasilitas yang Digunakan kelas V SDN Kembangarum 01	119
TABEL 4.22 Fasilitas yang Digunakan kelas V SDN Kalibanteng 01	120
TABEL 4.23 Fasilitas yang Digunakan kelas V SDN Karangayu 02	121

TABEL 4.24 Minat Belajar Siswa Kelas V SDN Bojong Salaman 02	123
TABEL 4.25 Minat Belajar Siswa Kelas V SDN Gisikdrono 01	128
TABEL 4.26 Minat Belajar Siswa Kelas V SDN Kembang Arum 01	131
TABEL 4.27 Minat Belajar Siswa Kelas V SDN Kalibanteng 02	134
TABEL 4.28 Minat Belajar Siswa Kelas V SDN Karangayu 02	136



DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1 Kisi-Kisi Instrumen Minat Belajar, Penggunaan Internet....	198
LAMPIRAN 2 Kisi-Kisi Lembar Observasi Penggunaan Internet Siswa	202
LAMPIRAN 3 Lembar Observasi Penggunaan Internet Siswa.....	203
LAMPIRAN 4 Hasil Lembar Observasi Penggunaan Internet Siswa	204
LAMPIRAN 5 Lembar Catatan Lapangan Penggunaan Internet	210
LAMPIRAN 6 Hasil Lembar Catatan Lapangan Penggunaan Internet.....	211
LAMPIRAN 7 Kisi-Kisi Wawancara Siswa Penggunaan Internet.....	218
LAMPIRAN 8 Lembar Wawancara Siswa Penggunaan Internet Positif	220
LAMPIRAN 9 Hasil Wawancara Siswa Penggunaan Internet Positif	221
LAMPIRAN 10 Lembar Wawancara Siswa Penggunaan Internet Negatif..	228
LAMPIRAN 11 Hasil Wawancara Siswa Penggunaan Internet Positif	230
LAMPIRAN 12 Kisi-Kisi Wawancara Orang Tua Minat Belajar	240
LAMPIRAN 13 Kisi-Kisi Wawancara Orang Tua Penggunaan Internet	242
LAMPIRAN 14 Lembar Wawancara Orang Tua Minat Belajar	244
LAMPIRAN 15 Lembar Wawancara Orang Tua Penggunaan Internet	245
LAMPIRAN 16 Hasil Wawancara Orang Tua Minat Belajar dan Penggunaan Internet.....	247
LAMPIRAN 17 Lembar Wawancara Guru	263
LAMPIRAN 18 Hasil Lembar Wawancara Guru.....	264
LAMPIRAN 19 Kisi-Kisi Angket Penggunaan Internet Siswa.....	272
LAMPIRAN 20 Lembar Angket Penggunaan Internet Siswa	273
LAMPIRAN 21 Hasil Lembar Angket Penggunaan Internet Siswa.....	275
LAMPIRAN 22 Data Hasil Penghitungan Angket Penggunaan Internet Siswa.....	281
LAMPIRAN 23 Kisi-Kisi Angket Minat Belajar Siswa.....	284
LAMPIRAN 24 Lembar Angket Minat Belajar Siswa.....	286
LAMPIRAN 25 Pedoman Penskoran Angket Minat Belajar Siswa.....	288
LAMPIRAN 26 Hasil Lembar Angket Minat Belajar Siswa	290

LAMPIRAN 27 Data Hasil Penghitungan Angket Minat Belajar Siswa	298
LAMPIRAN 28 Identitas Informan Penelitian	299
LAMPIRAN 29 Lembar Validitas Ahli Instrumen.....	301
LAMPIRAN 30 Surat Izin Penelitian	303
LAMPIRAN 31 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian.....	309
LAMPIRAN 32 Dokumentasi	314



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Era globalisasi berkembang pesat beberapa dekade terakhir ini, yang ditandai oleh kemajuan di berbagai bidang. Khususnya dalam bidang pendidikan dan bidang teknologi komunikasi dan informasi. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat saat ini membawa perubahan dalam segala lapisan kehidupan masyarakat dan tidak dapat dipungkiri Indonesia sebagai negara yang sedang berkembang pun ikut dalam perubahan yang semakin kompleks. Kreativitas manusia semakin berkembang sehingga mendorong diperolehnya temuan-temuan baru dalam bidang pendidikan dan teknologi. Kemajuan teknologi menyebabkan perubahan yang besar dalam kehidupan umat manusia, seperti transformasi nilai-nilai yang ada di masyarakat (Basri, 2014:408).

Hal tersebut juga sesuai dengan Tilaar (dalam Achmad munib dkk, 2012:120) yang mengatakan pada abad yang penuh tantangan ke depan, dunia akan ditandai dengan beberapa perubahan penting dalam berbagai bidang kehidupan. Berdasarkan beberapa pengalaman dan perkiraan, telah diketahui bahwa masyarakat pertanian ke masyarakat industri dan pasca industri dan selanjutnya ke masyarakat informasi. Industri-industri manufaktur telah banyak menggantikan sebagian kegiatan tradisional. Akibat dari perkembangan teknologi tersebut pada gilirannya akan diikuti pula oleh perubahan dalam struktur pelapisan

sosial sebagai akibat dari perkembangan dalam bidang profesi yang merupakan salah satu dari ciri masyarakat modern.

Salah satu penemuan dan perkembangan teknologi dan informasi yang berkembang dengan sangat cepat saat ini di Indonesia adalah internet. Istilah internet tersebut berasal dari bahasa Latin *inter*, yang berarti “antara”. Secara kata per kata internet berarti jaringan antara atau penghubung, artinya internet adalah jaringan berjuta-juta komputer di seluruh dunia, yang terhubung dengan menggunakan protokol *TCP/IP*. Jaringan yang membentuk internet bekerja berdasarkan suatu prosedur atau aturan yang disebut dengan protokol. Protokol standar mulai diperkenalkan pada tahun 1982 dan dikenal dengan *Transmission Control Protocol/Internet Protocol (TCP/IP)*. Protokol ini mengatur penggunaan format data, penanganan kesalahan lalu lintas pesan, dan standar komunikasi lainnya. Protokol mampu bekerja pada semua jenis komputer, tanpa terpengaruh oleh perbedaan perangkat keras maupun sistem operasi yang digunakan (Tuti Hartati, 2010). Pada saat ini kita melihat banyak sekali orang yang membawa *gadget* dan komputer yang terhubung dengan internet, dari tukang ojek hingga eksekutif, dari mahasiswa hingga anak-anak sekolah dasar, semuanya tidak terlepas dari alat komunikasi bergerak.

Pada saat ini perkembangan pengguna internet di Indonesia sangat pesat. Berdasarkan data yang dirilis oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) (2014, 20) jumlah pengguna internet di Indonesia pada tahun 2014 sebesar 88,1 juta pengguna. Angka tersebut mengalami pertumbuhan 16,2 juta pengguna dari total 71,9 juta pengguna di tahun 2013 lalu. Pertumbuhan pengguna internet di

Indonesia meningkat 34,9% dibandingkan tahun 2013 lalu. Berdasarkan populasi, jumlah pengguna Internet terbanyak adalah di provinsi Jawa Barat sebanyak 16.4 juta pengguna, diikuti oleh Jawa Timur 12.1 juta pengguna dan Jawa Tengah 10.7 juta pengguna. Sedangkan data pengguna internet dari kalangan pelajar (SD, SMP, SMA) sebesar 14,6 juta pengguna atau 16,6% dari total pengguna internet di Indonesia.

Teknologi internet dalam era modernisasi dan globalisasi ini mempunyai dampak positif dalam berbagai bidang, salah satunya dalam bidang pendidikan sebagai media pembelajaran atau sumber belajar. Dengan fasilitas internet, sekarang semua orang dapat dengan mudah mengakses berbagai informasi dari seluruh belahan dunia secara tepat, murah, dan handal, seperti mencari bahan-bahan pelajaran sekolah, bahan diskusi, mencari program beasiswa, konsultasi dengan pakar, belajar jarak jauh, mencari metode-metode pengajaran berbasis multimedia dan lain sebagainya. Jarak tidak lagi merupakan kendala, dan perbedaan waktu karena faktor geografi tidak menjadi halangan bagi seseorang yang ingin mengakses ilmu pengetahuan (Abraham A, 2010:87).

Dampak-dampak positif internet terhadap bidang pendidikan tersebut menjadikan internet merupakan media penunjang yang sangat baik untuk peningkatan kualitas pembelajaran dan perkembangan potensi anak terkhusus di Indonesia. Peningkatan kualitas pembelajaran dan perkembangan potensi anak melalui media internet juga sudah diatur oleh pemerintah di dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (UU RI No. 20 Th. 2003) Bab X mengenai kurikulum pendidikan pasal 36 ayat 3 poin g yang berisi kurikulum disusun sesuai dengan

jenjang pendidikan dalam kerangka Negara Kesatuan Republik Indonesia dengan memperhatikan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni, demikian juga yang termuat di dalam pembukaan Undang-Undang Dasar 1945 alinea IV dan Bab X pasal 28C ayat 1 bahwa setiap orang berhak mengembangkan diri melalui pemenuhan kebutuhan dasarnya, berhak mendapat pendidikan dan memperoleh manfaat dari ilmu pengetahuan dan teknologi, seni dan budaya, demi meningkatkan kualitas hidupnya dan demi kesejahteraan umat.

Dalam proses mengembangkan potensi dirinya, anak melalui sebuah proses yang dinamakan belajar. Belajar merupakan sebuah hal yang sangat penting untuk anak dan tidak boleh diabaikan. Belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru dengan serangkaian kegiatan dari hasil pengalamannya dan interaksi dengan lingkungannya (Slameto, 2010:2). Salah satu faktor yang mempengaruhi belajar menurut Djaali (2006:121) adalah minat belajar. Minat belajar anak terutama membaca pada saat ini kurang baik, hal itu didukung hasil survei UNESCO tahun 2011 menunjukkan minat baca Indonesia sangat minim dan termasuk terendah di ASEAN. Survei tersebut memaparkan bila setiap 1000 penduduk Indonesia hanya ada 1 orang saja yang membaca buku, padahal membaca buku merupakan salah satu cara belajar (Kompas Info Kita, 2015:3).

Selain mempunyai manfaat, internet juga berdampak negatif apabila digunakan secara berlebihan. Dampak negatif ini kebanyakan terjadi pada kalangan remaja dan anak-anak, yang merupakan usia bermain, meniru, ingin mengetahui, dan sangat dipengaruhi oleh teman sebaya (Hurlock dalam Soeparwoto dkk,

2005:60). Salah satu contohnya yaitu, kecanduan bermain *game online*, kecanduan situs media sosial, kecanduan video *online*, berjudi *online* dan situs-situs porno sampai penggunaan internet yang lupa waktu. Pornografi merupakan masalah yang membawa dampak cukup besar bagi kelangsungan masa depan generasi muda, demikian juga kecenderungan generasi muda terhadap *game online* maupun *offline*. *Game online* memberikan dampak yang buruk jika dimainkan secara berlebihan (Sumolang, 2013:2). Banyak sekali kasus-kasus yang terjadi di sekitar kita, salah satu contoh kasusnya yaitu kasus seorang gadis usia 12 tahun yang kabur dari rumahnya selama 2 minggu. Selama itu gadis tersebut mengaku tinggal di sebuah warnet untuk memainkan *game online* (Media Indonesia 2008 dalam Ningtyas, 2012:27).

Fenomena-fenomena penggunaan internet juga ditemukan di SDN Bojong Salaman 02. Berdasarkan hasil penelitian pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti melalui observasi kepada siswa kelas V SDN Bojong Salaman 02, ditemukan beberapa permasalahan antara lain: pada saat istirahat banyak siswa yang membicarakan dan bercerita tentang *game online*, *facebook*, dan video *online* di *youtube* daripada materi pelajaran. Saat di perpustakaan yang ada *wifi* para siswa lebih asyik menggunakan komputer sekolah atau handphone yang diam-diam mereka bawa walaupun dilarang oleh pihak sekolah untuk bermain *game online*, *chattingan* melalui media sosial, dan video *youtube* daripada membaca buku di perpustakaan. Pada saat pembelajaran terlihat beberapa anak tidak berkonsentrasi, dan pasif dalam pembelajaran. Pada saat ini, kalau tidak dikontrol oleh orang tua, minat atau keinginan siswa untuk belajar dan membaca akan dikalahkan oleh minat

siswa yang lebih suka menonton televisi, bermain *handphone*, menggunakan internet yang berisi video hiburan, *game online*, media sosial.

Sebagai calon guru sekolah dasar, penting bagi peneliti untuk mengetahui apakah fenomena penggunaan internet yang berlebihan yang terjadi di dalam masyarakat saat ini juga terjadi kepada para siswa kelas V SDN di Kecamatan Semarang Barat, Kota Semarang. Peneliti juga ingin mengetahui apakah fenomena penggunaan internet yang terjadi pada saat ini memiliki dampak terhadap minat belajar pada siswa atau tidak. Peneliti tertarik untuk mengetahui dampak dari penggunaan internet terhadap minat belajar siswa khususnya di kelas V, karena anak kelas V berada pada masa akhir anak-anak dan masa peralihan menuju pra-remaja yang mempunyai karakteristik mulai mengikuti pengaruh teman, dan membangkang terhadap orang tua, serta sangat tertarik terhadap hal yang bersifat tantangan, dan hiburan (Rifai, 2012:22).

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut peneliti mengkaji masalah mengenai dampak penggunaan internet dengan melakukan penelitian kualitatif tentang dampak internet terhadap minat belajar siswa kelas V SDN. Penelitian kualitatif adalah suatu penelitian yang ditujukan untuk mendeskripsikan dan menganalisis fenomena, peristiwa, aktivitas sosial, sikap, kepercayaan, persepsi, dan pemikiran orang secara individu maupun kelompok (Sukmadinata, 2012:60).

Untuk menunjang hasil penelitian ini, peneliti juga menggunakan teori-teori mengenai penggunaan internet, minat belajar, dan dampak penggunaan internet. Yang pertama peneliti menggunakan teori mengenai internet mengakibatkan sebuah kecanduan atau ketagihan. Internet dapat berakibat buruk apabila digunakan

secara tidak bertanggung jawab. Banyak anak yang ketagihan atau kecanduan internet sehingga mereka betah berlama-lama di depan komputer sehingga lupa akan kewajiban mereka yang lebih penting yaitu belajar. Mereka mendapatkan suatu pengalaman baru dan mereka mendapatkan kenyamanan, serta mendapatkan sesuatu yang tidak mereka dapatkan dalam hal belajar (Setiawan, 2009:33). Kemudian peneliti juga menggunakan teori mengenai minat belajar Slameto, karakteristik siswa, dampak positif dan negatif yang dialami oleh pengguna internet, serta kaitan dampak penggunaan internet terhadap minat belajar siswa.

Diharapkan dengan mengkaji masalah penggunaan internet dan dampaknya terhadap minat belajar siswa kelas V menggunakan metode penelitian kualitatif dapat memberikan pengetahuan dan wawasan kepada orang tua, guru, serta sekolah bagaimana dampak yang baik dan dampak yang buruk penggunaan internet terhadap minat belajar anak. Orang tua dan guru dapat lebih bijak dalam memantau, mengontrol, dan mengarahkan siswa dalam penggunaan internet sehingga internet dapat bermanfaat sebagai sumber informasi bagi siswa dan diharapkan dapat menanggulangi sikap siswa dalam penggunaan internet secara berlebihan yang mengakibatkan dampak negatif kepada siswa.

Hasil-hasil penelitian lain yang berkaitan dan mendukung penelitian ini, yang pertama adalah penelitian Sari Dewi Yuhana Ningtyas tahun 2012 dengan judul Hubungan Antara *Self Control* dengan *Internet Addiction* pada mahasiswa. Dalam penelitian tersebut menunjukkan bahwa kecanduan internet atau penggunaan internet secara berlebihan mempunyai hubungan dan dampak terhadap kontrol perilaku dan kontrol dalam aktivitas kegiatannya, sehingga mengakibatkan

perilaku yang kurang baik, serta pikiran dan tindakannya hanya tertuju kepada internet, serta mengabaikan hal lainnya yang ada di sekitarnya. Hasil penelitian Sari Dewi Yuhana Ningtyas yang memuat dampak penggunaan internet secara berlebihan yang mengakibatkan kontrol dalam aktivitas kegiatannya kurang baik tersebut akan memperkuat dan mendukung hasil penelitian yang peneliti teliti mengenai dampak dari penggunaan internet yang berlebihan yang dialami oleh siswa kelas V SDN di Kecamatan Semarang Barat Kota Semarang terhadap aktivitasnya sehari-hari.

Penelitian berikutnya adalah penelitian Helly P. Soetjipto berjudul Pengujian Validitas Konstruk Kriteria Kecanduan Internet pada tahun 2012. Dalam penelitian Hally P Soetjipto memuat teori dan hasil penelitian mengenai kriteria-kriteria orang yang menggunakan internet secara berlebihan, gejala-gejala orang yang menggunakan secara berlebihan, serta dampaknya bagi kebiasaan dan minat orang tersebut terhadap lingkungan sekitarnya. Hasil dari penelitian Helly P Soetjipto tersebut digunakan di dalam kajian teori penelitian yang peneliti lakukan sehingga menguatkan dan mendukung kajian teori peneliti yang membahas mengenai kriteria orang dalam penggunaan internet, serta dampak penggunaan internet terhadap minat belajar untuk mendukung penelitian peneliti.

Penelitian lain yang mendukung adalah penelitian Opeoluwa Tosin Eluwole, dkk yang berjudul *The Impact of Internet on African Education and Culture* pada tahun 2014 yang memuat mengenai dampak yang dihadirkan internet terhadap pendidikan dan budaya sosial di Afrika. Penelitian tersebut membahas internet memiliki dampak positif mulai dari bisnis *online*, mendukung pendidikan

dan kemajuan teknologi, penelitian tersebut juga memuat dampak negatif yaitu pergeseran nilai sosial dan bergesernya minat terhadap kewajiban sehari-hari karena minat terhadap internet. Diperlukan keseimbangan dalam menggunakan internet sehingga internet bermanfaat dengan baik. Hasil penelitian tersebut mendukung pembahasan dan hasil dari penelitian yang peneliti lakukan mengenai dampak positif yang dirasakan siswa dalam mendukung proses belajar dan proses pendidikan yang siswa lakukan. Penelitian tersebut juga mendukung hasil penelitian ini mengenai dampak negatif yang diakibatkan oleh penggunaan internet siswa secara berlebihan yang menggeser minat siswa terhadap kewajiban sehari-hari menjadi lebih berminat kepada internet.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, peneliti melakukan penelitian dengan judul “Dampak Penggunaan Internet terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V SD di Kecamatan Semarang Barat Kota Semarang”. Peneliti merumuskan permasalahan-permasalahan berdasarkan latar belakang masalah di atas menjadi beberapa butir rumusan masalah yang dituangkan di dalam rumusan masalah.

1.2 FOKUS PENELITIAN

Menghindari meluasnya permasalahan dalam penelitian ini, fokus penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut.

- 1.2.1 Situasi sosial dalam penelitian ini adalah siswa kelas V di lima SDN yang berada di Kecamatan Semarang Barat, yang terdiri dari: SDN Bojong Salaman 02, SDN Gisikdrono 01, SDN Kalibanteng Kidul 02, SDN Kembang Arum 01, SDN Karangayu 02.

- 1.2.2 Materi yang dibahas dalam penelitian ini adalah penggunaan internet, minat belajar, dampak negatif maupun dampak positif yang ditimbulkan oleh penggunaan internet, serta dampak penggunaan internet terhadap minat belajar siswa.

1.3 RUMUSAN MASALAH

- 1.3.1 Bagaimanakah penggunaan internet siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri di Kecamatan Semarang Barat Kota Semarang?
- 1.3.2 Bagaimanakah minat belajar siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri di Kecamatan Semarang Barat Kota Semarang saat ini?
- 1.3.3 Bagaimanakah dampak penggunaan internet terhadap minat belajar siswa kelas V Sekolah Dasar di Kecamatan Semarang Barat Kota Semarang?

1.4 TUJUAN PENELITIAN

- 1.4.1 Untuk mengetahui penggunaan internet siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri di Kecamatan Semarang Barat Kota Semarang.
- 1.4.2 Untuk mengetahui minat belajar siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri di Kecamatan Semarang Barat Kota Semarang saat ini.
- 1.4.3 Untuk mengetahui dampak penggunaan internet terhadap minat belajar siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri di Kecamatan Semarang Barat Kota Semarang.

1.5 MANFAAT PENELITIAN

1.5.1 Manfaat Teoretis

- 1.5.1.1 Memberikan informasi data tentang kondisi penggunaan internet oleh siswa SDN di Kecamatan Semarang Barat, Kota Semarang.
- 1.5.1.2 Memberikan informasi data tentang kondisi minat belajar siswa SDN di Kecamatan Semarang Barat, Kota Semarang.
- 1.5.1.3 Memberikan deskripsi mengenai dampak penggunaan internet terhadap perilaku dan minat belajar anak Sekolah Dasar
- 1.5.1.4 Memberikan kontribusi teoretis dalam bidang penelitian dan data empiris untuk mengembangkan penelitian lanjutan.

1.5.2 Manfaat Praktis

1.5.2.1 Bagi Peneliti

Peneliti secara langsung dapat menambah pengetahuan, wawasan dan pengalaman baik personal maupun sosial sebagai implikasi dari penelitian ini.

1.5.2.2 Bagi Guru dan Sekolah

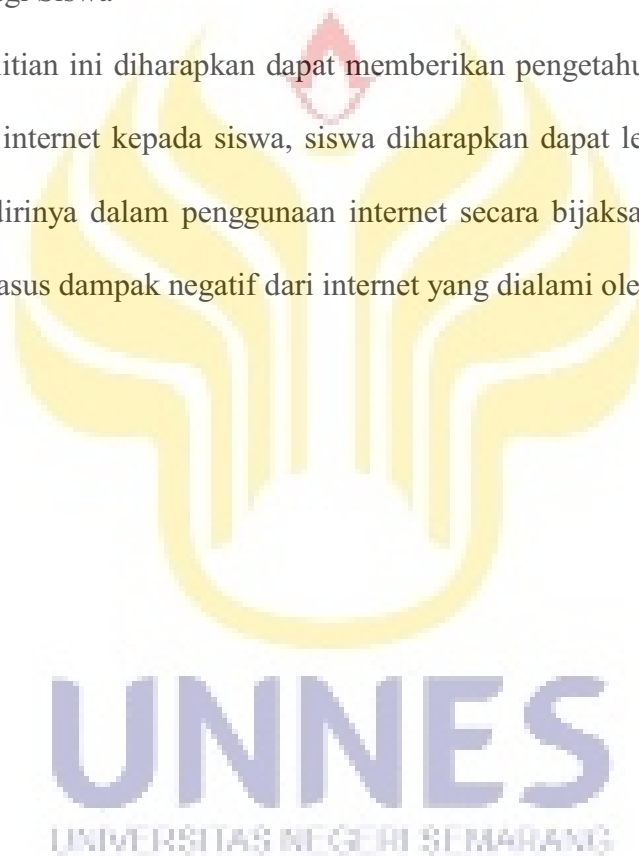
Memberikan masukan pengetahuan kepada guru dan sekolah tentang dampak penggunaan internet terhadap minat belajar siswa dan faktornya. Sehingga diharapkan sekolah dan guru dapat lebih memperhatikan, dan membuat kebijakan yang memanfaatkan internet sebagai penunjang pembelajaran sehingga tidak terjadi penggunaan internet yang berlebihan oleh siswa. Sekolah dan guru juga dapat mengembangkan cara-cara pembelajaran yang lebih inovatif agar siswa lebih tertarik belajar daripada bermain internet.

1.5.2.3 Bagi Orang Tua Siswa

Memberikan pengetahuan tentang dampak penggunaan internet kepada orang tua siswa. Memberikan masukan agar orang tua siswa mengikuti perkembangan internet sehingga dapat lebih memperhatikan, lebih peduli dan mengarahkan penggunaan internet kepada anaknya.

1.5.2.4 Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan tentang dampak penggunaan internet kepada siswa, siswa diharapkan dapat lebih bijak dan lebih membatasi dirinya dalam penggunaan internet secara bijaksana sehingga terjadi penurunan kasus dampak negatif dari internet yang dialami oleh siswa



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 KAJIAN TEORI

2.1.1 Pengertian dan Penggunaan Internet

2.1.1.1 Pengertian Internet

Saat ini perkembangan teknologi dan informasi sangat pesat. Salah satu penemuan dan perkembangan teknologi dan informasi yang berkembang dengan sangat cepat adalah internet. Internet merupakan jaringan komputer yang menghubungkan komputer-komputer di seluruh dunia yang disebut *World Wide Web* (WWW) sehingga terbentuk ruang maya jaringan komputer di mana antara satu komputer dengan komputer lain dapat saling berhubungan atau terkoneksi (Madcoms, 2015:2).

Internet adalah suatu jaringan yang menghubungkan komputer-komputer di dunia, tanpa batasan wilayah atau jarak dengan menggunakan *Standar Internet Protocol Suite (TCP/IP)* saat proses tukar menukar data tersebut (Darmanto, 2015:92). Begitu pula dengan Shahab (dalam Sumolang, 2013:3) juga mengatakan bahwa Internet adalah jaringan komputer yang menghimpun sumber daya informasi yang sangat luas hingga mampu menjangkau seluruh dunia. Internet adalah suatu jaringan komputer yang sangat besar, terdiri dari jutaan perangkat komputer yang terhubung melalui suatu protokol tertentu untuk penukaran informasi antar komputer tersebut. Selain menggunakan komputer pribadi, orang juga bisa mengakses internet melalui *handphone (HP)* menggunakan fasilitas yang disebut

General Packet Radio Service (GPRS). *GPRS* merupakan salah satu standar komunikasi nirkabel yang memiliki kecepatan koneksi 115 *kbps* dan mendukung aplikasi lebih luas.

Berdasarkan definisi-definisi tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa internet adalah jaringan yang menghubungkan antar komputer atau perangkat lainnya di dunia tanpa batasan jarak dengan menggunakan *Standar Internet Protocol Suite (TCP/IP)*.

2.1.1.2 Fasilitas-Fasilitas yang Disediakan Internet

Selain merupakan jaringan penghubung antar komputer di mana saja dan kapan saja, internet mengandung kumpulan data dan informasi yang banyak berkaitan dengan berbagai topik dan cara berkomunikasi melalui kemudahan-kemudahan yang tersedia. Susena (2014:2) mengatakan internet juga memberikan fasilitas yang meliputi :

a. *Browsing*

Browsing adalah sarana untuk mencari segala informasi yang dibutuhkan, biasanya menggunakan *search engine* : www.google.co.id, www.yahoo.co.id, www.excite.com, www.altavista.com, www.hotbot.com.

b. *Chatting*

Chatting adalah sarana komunikasi secara langsung antar pemakai internet, dimana antar pemakai dapat berinteraksi secara langsung. Aplikasi yang sering digunakan adalah *MIRC* atau *Yahoo!Messenger*, *BBM*, *Whatsap*, *Line*.

c. *E-mail*

E-mail adalah sarana komunikasi antar pemakai internet dengan menggunakan surat elektronik.

d. *Blogger*

Blogger adalah *website* pribadi yang memuat artikel-artikel atau pengalaman pribadi. *Blogger* juga dapat digunakan untuk menginformasikan sesuatu yang bermanfaat untuk pengunjung *blogger* anda.

e. Jejaring Sosial

Jejaring Sosial adalah sarana yang diberikan oleh internet agar bisa berkomunikasi dengan sesama pemakai internet. Aplikasi yang sering digunakan adalah *facebook*, dan *twitter*.

f. Hiburan

Hiburan adalah fasilitas yang diberikan oleh internet untuk memberikan hiburan bagi pemakai internet, antara lain berupa *game online*, *video streaming*, musik *online*.

g. *News Portal*

News Portal adalah media berita *online* yang dikelola oleh suatu perusahaan di bidang berita dan informasi, antara lain : *www.detik.com*, *www.inilah.com*, *www.mediaindonesia.com*.

Van den Eijnden, et al (dalam Dariyo, 2014:46) juga menyatakan internet tidak hanya memberi fasilitas yang memungkinkan seseorang melakukan komunikasi *online*, tetapi internet juga menyediakan berbagai fasilitas lainnya yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan seperti *seeking information*, *gaming*,

searching for pornography, downloading music, film, software, e-mailing, chatting, dan instant messaging.

Madcoms (2015:88) juga menjelaskan tentang fasilitas-fasilitas internet dan kegunaannya, sebagai berikut :

a. *Search Engine*

Search Engine (mesin pencari) merupakan suatu program pada situs *web* yang dirancang untuk mengindeks atau menampilkan daftar berbagai alamat web yang berada di internet. *Search engine* bermanfaat sebagai sarana mencari informasi, sarana mencari alamat *web*, mudah mencari data dan *file*, *browsing* lebih efektif, memiliki dukungan bahasa yang lengkap, sumber hiburan, sumber keuntungan finansial. Contoh *search engine* antara lain *www.google.com, www.yahoo.com, www.bing.com*, dll.

b. *E-mail*

E-mail bisa disebut dengan surat elektronik yang memungkinkan pengguna internet mengirim surat elektronik berupa teks maupun gambar hingga animasi ke pengguna lain saat terhubung dengan internet. *E-mail* mempunyai manfaat sebagai media komunikasi, media pengiriman, pengiriman data yang efektif, efisien, dan murah, media promosi, media informasi, dan sebagai sosial media.

c. Gambar, lagu, dan video *online*

Internet juga menyediakan berbagai macam gambar, foto, lagu, dan video secara *online* (*www.youtube.com*), seperti cuplikan film, video amatir, dll.

d. Media Sosial

Media sosial merupakan sarana yang diberikan oleh internet agar bisa berhubungan dengan sesama pemakai internet karena kesamaan sosialitas, teman sehari-hari dan keluarga. Media sosial bertujuan untuk memperluas interaksi dan komunikasi, menambah pengetahuan dan wawasan dengan sarana berbagi informasi dengan teman, pencitraan, media transaksi, dan sebagai sarana meja intelijen. Selain mempunyai dampak positif, media sosial juga memiliki dampak negatif yaitu pembajakan akun dan kriminalitas, kecanduan, dan mengakibatkan anti sosial.

Pada dasarnya di dalam internet tersedia berbagai macam fasilitas-fasilitas yang membantu dan mempermudah kita dalam menggunakan internet dan mencari segala hal yang kita butuhkan dalam internet.

2.1.1.3 Motif Penggunaan Internet

Sekarang pengguna internet sangat pesat mulai dari anak-anak, anak muda, dan juga orang tua. Mereka menggunakan internet dengan berbagai motif dan tujuan. Penggunaan teknologi informasi dan komunikasi sebagai sarana komunikasi memungkinkan setiap orang berkomunikasi dengan pihak lain yang terhubung dengan internet walaupun lokasi tempat tinggal mereka berjauhan. Selain untuk sarana komunikasi mereka menggunakan internet dengan berbagai motif dan tujuan.

Kegiatan pengguna internet dibedakan menjadi dua jenis kegiatan yaitu *browsing* dan *surfing*. *Browsing* adalah kegiatan penggunaan internet untuk mencari berita, artikel, maupun teks yang bertujuan menjelajah internet sebagai

pencarian informasi, sedangkan *surfing* adalah kegiatan penggunaan internet untuk mencari hiburan dan kesenangan, misalnya jejaring sosial seperti *Facebook*, *Twitter*, *BBM*, *Whatsapp*, *Line*, dll yang cenderung berorientasi pada kesenangan (Madcoms, 2015:61). Motif pengguna dalam menggunakan internet sebagai media komunikasi, menurut Quail 2002 (dalam Sofyan, 2014:139), yakni : 1) Informasi, 2) Identitas, 3) Integrasi dan interaksi sosial, serta 4) Hiburan. Sofyan (2014:139) juga berpendapat bahwa pengguna internet yang mengacu kepada keempat kategori motif, yaitu:

a. Motif Informasi

Cenderung mengarah kepada keinginan pengguna (peserta didik) untuk mencari informasi dengan menggunakan internet, seperti mengetahui berbagai informasi mengenai segala hal yang berkaitan dengan perkembangan di Indonesia maupun Internasional.

b. Motif Identitas Pribadi

Pengguna internet (peserta didik) diharapkan bisa mengeksplorasi semua potensi, kemampuan, bakat, citra diri, kepercayaan diri, dan nilai-nilai positif yang dimiliki pengguna untuk dijadikan acuan dalam berperilaku dan bersikap di lingkungan masyarakat dengan baik.

c. Motif Integrasi dan Interaksi Sosial

Dengan adanya pengguna internet (peserta didik) tersebut bisa dijadikan acuan untuk membina hubungan baik dengan sesama pengguna, misalnya : mempererat hubungan dengan orang lain dengan jalan menambah teman yang dikenal atau melalui referensi teman lainnya.

d. Motif Hiburan

Karena pengguna internet di sini yakni peserta didik berusaha untuk mengemas lebih santai sehingga pemenuhan kebutuhan akan motif hiburan (*diverse*) itu bisa terpenuhi dan dapat pula untuk menambah mengisi waktu istirahat sehingga ketika akan melakukan aktivitas menjadi lebih semangat dengan ide-ide yang baru.

Horrigan (dalam Desi Pibriana, 2015:36) menggolongkan aktivitas-aktivitas internet yang dilakukan para pengguna internet menjadi empat tujuan, yaitu email, aktivitas kesenangan (*fun activities*), kepentingan informasi serta transaksi. Sementara itu, Charney dalam Ebersole (dalam Desi Pibriana, 2015:36) menyimpulkan dari studinya bahwa internet digunakan untuk memberikan informasi, hiburan dan pengalihan perhatian, memelihara komunikasi serta untuk melihat dan mendengar dari sumber yang tepat, tetapi paling sering digunakan untuk hiburan dan mengalihkan perhatian.

Setiawan (dalam Budhyati, 2012:B-428) juga memaparkan bahwa aktivitas-aktivitas internet dibagi dalam empat kelompok kepentingan pengguna internet, yakni:

- a. *E-mail* melalui internet dapat mengirim maupun menerima surat elektronik ke seluruh dunia.
- b. Aktivitas kesenangan, yaitu aktivitas yang sifatnya browsing untuk kesenangan atau hiburan, seperti *chatting*, bermain situs-situs pornografi, *blogging*, dan membaca komik *online*.

- c. Kepentingan informasi yaitu aktivitas internet untuk mencari informasi yang berskala nasional maupun internasional. Bahkan situs koran atau majalah tertentu juga menyediakan berita-berita terkini yang akan dikirim melalui *e-mail* apabila kita mendaftar untuk ikut menerima berita tersebut.
- d. Transaksi yaitu aktivitas transaksi (jual beli) melalui internet, seperti membeli sesuatu, memesan tiket perjalanan, atau *online banking*.

Selain penggunaan internet berdasarkan motif penggunaannya, penggunaan internet berdasarkan intensitas penggunaannya dibagi menjadi tiga kategori menurut *The Graphic, Visualization & Usability Center, the Georgia Institute of Technology* (dalam Putri Ekasari dan Arya Hadi Dharmawan, 2012:60), yaitu:

- a. *Heavy users*

Pengguna internet yang menghabiskan waktu lebih dari 40 jam per bulan untuk menggunakan internet.

- b. *Medium users*

Pengguna internet yang menghabiskan waktu antara 10 sampai 40 jam per bulan untuk menggunakan internet.

- c. *Light users*

Pengguna internet yang menghabiskan waktu kurang dari 10 jam per bulan untuk menggunakan internet.

2.1.1.4 Hal yang Menarik dari Internet

Di media internet banyak sekali tempat yang menarik untuk dikunjungi, bahkan dirancang untuk memberikan rasa ingin tahu siswa atau anak yang mengaksesnya, di internet kita dapat menemukan apapun yang diinginkan (Setiawan,

2009:25). Internet menawarkan kemudahan, kecepatan, ketepatan akses, dan kemampuan menyediakan berbagai kebutuhan informasi bagi setiap orang, kapan saja, dimana saja, dan pada tingkat kapan saja (Abraham, 2010:84).

Internet sangat menarik buat anak-anak, karena dengan menggunakan internet, anak-anak dapat mengakses banyak informasi dan dapat berkomunikasi dengan orang lain dari seluruh dunia, berbagi pengalaman dan kepentingan, anak dapat mendengarkan musik dari seluruh dunia, menonton iklan layanan masyarakat, dan bermain *game* sebagai hiburan (Dewi, 2015:152). Kelebihan-kelebihan dunia internet dapat diwakilkan dengan kata “Mudah”, semua kegiatan yang berhubungan dengan internet pasti akan menjadi ringkas dan mudah, mudah untuk digunakan, mudah untuk diterapkan, dan mudah untuk dipahami (Arsyad, 2014:196).

Orang yang kecanduan internet dikarenakan mereka menemukan kepuasan di internet, yang tidak mereka dapatkan di dunia nyata. Internet telah membuat remaja kecanduan, karena di internet menawarkan berbagai fasilitas informasi, mainan, dan hiburan yang membuat remaja tidak ingin meninggalkan internet (Ningtyas, 2012:27).

Dapat disimpulkan bahwa kemudahan dan kelengkapan akses dari internet yang mempermudah pemenuhan kebutuhan-kebutuhan seseorang yang membuat seseorang tersebut sangat menyukai pada saat menggunakan internet, bahkan banyak di antara mereka yang menggunakan internet secara tidak terkontrol sehingga melalaikan aktivitas dan kegiatan yang lainnya.

2.1.2 Dampak Penggunaan Internet

Dampak merupakan pengaruh kuat yg mendatangkan akibat baik negatif maupun positif (KBBI, 2013).

2.1.2.1 Fungsi dan Dampak Positif Internet

2.1.2.1.1 Fungsi Internet

Pada awal penciptaannya, internet diciptakan untuk keperluan militer Amerika, lalu berkembang untuk transaksi bisnis dan komersial, dan saat ini internet juga digunakan untuk alat pembayaran, perdagangan, pemasaran dan pendidikan. Kenji Kitao (dalam Munir, 2010:196) menyatakan setidaknya ada enam fungsi internet yang dapat dimanfaatkan dalam kehidupan sehari-hari, yaitu :

a. Fungsi Sebagai Alat Komunikasi

Internet berfungsi sebagai alat komunikasi, karena internet dapat kita gunakan sebagai sarana komunikasi ke mana saja secara cepat.

b. Fungsi Sebagai Akses Informasi

Internet berfungsi sebagai akses informasi karena di dalam internet tersedia dan disajikan berbagai macam informasi dan referensi mulai dari informasi-informasi yang sederhana sampai pada hal-hal yang berkaitan dengan perkembangan sosial, ekonomi, budaya, politik ilmu pengetahuan, dan teknologi.

c. Fungsi Pendidikan dan Pembelajaran

Perkembangan teknologi yang sangat pesat dan merambah ke seluruh penjuru dunia telah dimanfaatkan untuk berbagai kepentingan termasuk untuk pendidikan dan pembelajaran. Internet dimanfaatkan sebagai media

pembelajaran untuk menunjang upaya peningkatan mutu pendidikan dan pembelajaran yang terus dilakukan sehingga lebih efektif, menarik dan mudah untuk guru dan siswa.

d. Fungsi Tambahan

Internet dikatakan berfungsi sebagai tambahan, apabila peserta didik mempunyai kebebasan memilih, apakah akan memanfaatkan materi pembelajaran elektronik atau tidak. Dalam hal ini tidak ada kewajiban atau keharusan bagi peserta didik untuk mengakses dan memanfaatkan materi pembelajaran elektronik, tetapi peserta didik yang memanfaatkannya tentu akan memiliki tambahan wawasan dan pengetahuan.

e. Fungsi Pelengkap

Internet dikatakan sebagai fungsi pelengkap apabila materi pembelajaran elektronik internet diprogramkan untuk melengkapi materi pembelajaran yang diterima oleh peserta didik.

f. Fungsi Pengganti

Saat ini diterapkan beberapa alternatif model kegiatan pembelajaran kepada peserta didik yang bertujuan untuk mempermudah peserta didik mengelola kegiatan pembelajaran sehingga dapat menyesuaikan dengan waktu dan aktivitas lainnya dengan kegiatan pembelajarannya, salah satunya menggunakan internet.

2.1.2.1.2 Manfaat Internet

Internet adalah media dan sumber informasi yang sangat lengkap, mudah dan cepat dan terhubung keseluruh dunia. Berbagai informasi dapat diperoleh dalam internet, antara lain lapangan pekerjaan, olahraga, seni, belanja, perjalanan, kesehatan, permainan, berita, komunikasi dengan orang lain, artikel-artikel ilmiah dalam berbagai disiplin ilmu, dan lain sebagainya. Hampir semua bidang tugas manusia, apapun jenisnya, dapat dicari di dalam internet. Internet sebagai sumber informasi memungkinkan semua orang untuk terus belajar seumur hidup, kapan, dan dimanapun serta untuk keperluan apapun. Untuk kebutuhan belajar, internet tidak hanya menyediakan fasilitas penelusuran informasi saja, tetapi juga komunikasi (Abraham, 2010:72).

Beberapa manfaat dari internet yang kita rasakan seperti kita dengan mudah mengakses atau mencari informasi yang berada di tempat lain, mempermudah kita untuk berkomunikasi dengan orang lain dimanapun orang lain itu berada, dan internet juga menyediakan hiburan interaktif, misalnya *tv online*, *radio streaming*, *film online*, dan *lagu online* (Darmanto, 2015:92). Hal yang sama juga dikemukakan oleh Setiawan (2009:18) bahwa internet memiliki berbagai manfaat, yaitu:

1. Dengan internet kita bisa mengirim dan menerima surat elektronik ke dan dari seluruh dunia dibandingkan dengan pengiriman surat secara konvensional;
2. Dapat bergabung, mencari dan mendirikan suatu kelompok diskusi yang disesuaikan dengan profesi maupun hobi yang dimiliki;

3. Dapat mencari informasi yang berskala nasional maupun internasional, dan di dalam internet kita dapat mencari informasi dalam segala hal;
4. Dengan internet orang dapat menemukan berbagai macam fasilitas hiburan yang menyenangkan orang;
5. Kita juga dapat mendengarkan radio dan video *online* di dalam internet;
6. Internet juga merupakan sarana internet yang sangat efektif untuk memaparkan jasa dan produk;

Internet bermanfaat untuk mendapat informasi dan hiburan secara cepat dan murah, internet juga dimanfaatkan sebagai media untuk melakukan promosi dan penawaran untuk menawarkan produknya, orang dapat memanfaatkan internet sebagai media komunikasi yang interaktif, serta media pendukung dalam pendidikan sebagai media pembelajaran (Madcom, 2015:2).

2.1.2.1.3 Manfaat Internet dalam Dunia Pendidikan

Salah satu kelebihan internet dalam dunia pendidikan adalah penerapannya sebagai media pendidikan. Pada saat sekarang ini siswa tidak perlu repot-repot ke perpustakaan untuk mencari informasi yang anda inginkan, cukup hanya duduk di depan komputer yang terhubung dengan internet siswa sudah bisa mencari semua informasi yang siswa butuhkan. Para siswa sekarang dapat mencari bahan-bahan dan materi-materi pembelajaran melalui internet. Mencari materi pembelajaran di internet lebih luas cakupannya dibandingkan hanya membaca buku di perpustakaan. Mencari materi pembelajaran dengan membaca buku di perpustakaan siswa hanya terfokus dengan satu judul buku, satu bahasa baku, satu tujuan umum, tapi jika siswa mencari materi pembelajaran melalui internet, siswa akan

menemukan ribuan materi yang berkaitan dengan materi yang dicari siswa. Namun tidak boleh berpandangan bahwa perpustakaan lebih buruk daripada internet, karena materi internet juga berasal dari perpustakaan di seluruh dunia, terkadang banyak buku di perpustakaan yang sulit bahkan tidak ditemukan di internet. Pada intinya kelebihan internet adalah kemudahannya (Arsyad, 2014:196).

Melalui media internet, ilmu dapat disebarluaskan secara cepat, mudah, tepat, murah dan handal. Jarak dan perbedaan waktu tidak lagi merupakan kendala untuk mengakses ilmu pengetahuan. Telah banyak situs pendidikan yang tersaji dalam internet yang menyediakan informasi keilmuan, artikel dan buku, informasi sekolah, dan beasiswa. Adanya internet memungkinkan seseorang di Indonesia dapat mengakses perpustakaan dan informasi dari negara-negara lain (Abraham, 2010:88).

Para pelajar merupakan salah satu pihak yang paling diuntungkan dengan kemunculan internet. Aneka referensi, informasi, pengetahuan, jurnal dan hasil penelitian tersedia dalam jumlah berlimpah. Banyak pelaku pendidikan yang memanfaatkan internet untuk memperoleh artikel atau informasi untuk menyelesaikan tugas sekolahnya. Cukup menggunakan *search engine*, materi-materi yang relevan dapat segera ditemukan. Selain menghemat waktu dan tenaga dalam mencarinya, materi yang ditemukan di internet lebih terbaru, materi di internet lebih aktual dibandingkan dengan buku konvensional. Internet menuntun pendidikan bersifat terbuka dua arah, beragam dan kompetitif.

2.1.2.2 Dampak Negatif Penggunaan Internet Hiburan Secara Berlebihan

2.1.2.2.1 Dampak Negatif Penggunaan Internet

Internet adalah lingkungan virtual yang luas. Anak-anak dapat mengakses banyak informasi dan berkomunikasi dengan orang lain dari seluruh dunia, berbagi pengalaman dan kepentingan, anak dapat mendengarkan musik dari seluruh dunia, menonton iklan layanan masyarakat, dan bermain *game* sebagai hiburan, selain itu anak-anak rentan terhadap berbagai masalah yang ada di internet mulai dari informasi-informasi yang menyesatkan, pornografi, kecanduan yang mengakibatkan isolasi sosial (Dewi, 2015:152).

Selain internet sebagai sumber informasi pengetahuan, di dalam internet juga memiliki informasi buruk dan penggunaan internet bersifat hiburan secara berlebihan yang mengakibatkan kecanduan juga mengancam anak-anak. Melalui internetlah beberapa materi bermuatan seks, kekerasan, hiburan dan lain-lain ditampilkan secara terbuka, anak bisa leluasa mengakses situs porno, *game* yang berbaur kekerasan, bermain sosial media yang tidak mengenal waktu dan lain-lain (Setiawan 2009:28).

Setyo Mulyadi (dalam Budhyanti, 2012:B-430) mengutarakan dampak negatif dari pemaparan internet terhadap anak diantaranya:

1. Dampak pada perkembangan fisik.

Interaksi anak dengan internet banyak mengurangi aktivitas gerak karena konsep dari internet adalah memudahkan kehidupan manusia sehingga akan banyak mengurangi dalam bergerak. Sehingga mengakibatkan beberapa masalah pada fisik anak, contohnya problem visual seperti kelelahan mata,

sakit kepala bahkan penglihatan kabur karena anak lebih rentan daripada orang dewasa terhadap cahaya dan radiasi yang dipancarkan dari perangkat internet.

2. Dampak pada perkembangan emosi dan sosial.

Pada masa anak-anak terutama akhir anak-anak, perkembangan emosi tidak lepas dari interaksinya dengan lingkungan sosial. Bila lingkungan sosial yang ada di sekeliling remaja berupa lingkungan sosial yang “virtual” dan tidak pada kenyataannya, maka perkembangan emosi remaja juga cenderung tidak kuat karena umpan balik dari lingkungan virtual dapat diatur sesuai kehendak individu, sedangkan umpan balik dari lingkungan nyata belum tentu sesuai dengan kehendak individu.

3. Dampak pada perkembangan intelegensi.

Anak-anak saat ini mungkin menggunakan otak mereka jauh berbeda dengan remaja di generasi sebelumnya.

4. Dampak pada perkembangan moral.

Dampak pada perkembangan moral terutama terjadi karena pemaparan pada situs-situs yang banyak mengandung unsur pornografi dan kekerasan. Banyak kasus di Indonesia tentang kekerasan dan kejahatan seksual pada anak-anak, baik pelaku maupun korbannya adalah anak-anak akibat pengaruh terhadap situs-situs internet yang tidak dikontrol oleh orang tua maupun orang dewasa lain yang bertanggung jawab terhadap perkembangan remaja di Indonesia.

2.1.2.2.2 Dampak Media Sosial

Media sosial memudahkan kita untuk berkomunikasi dan berinteraksi dengan orang lain secara terbuka dan tidak terbatas apapun. Justru dengan kemudahan itu media sosial juga berdampak negatif bagi anak apabila digunakan secara berlebihan. Kita dapat menjadi anti-sosial apabila memakai media sosial secara berlebihan yang berdampak pada sikap yang mementingkan diri sendiri. Dapat kita bayangkan apabila berjam-jam kita duduk di depan komputer atau alat yang bisa menjalankan internet hanya untuk mengomentari dan berkomunikasi dengan teman daripada bertemu langsung dan duduk bersama. Lama-lama fungsi sosial dapat tergantikan oleh digitalisasi. Anak-anak juga dikhawatirkan dapat terpengaruh negatif dengan arus informasi yang demikian bebas dalam situs pertemanan atau media sosial. Media sosial berpotensi mengurangi kegiatan sosial antar orang dalam kehidupannya yang kurang menumbuhkan sikap mandiri dan kepekaan sosial (Abraham, 2010:14).

Media sosial berdampak negatif dampak mengubah karakter diri seseorang, seperti hilangnya dan anak yang berbuat buruk karena pengaruh rayuan buruk dari seseorang yang dikenalnya dalam sosial media, ada yang menjadi malas belajar karena sudah sangat terhibur dengan media sosial (Arsyad, 2014:200).

2.1.2.2.3 Dampak Game Online

Kata *game online* berasal dari kata *game* dan *online*. *Game* adalah permainan. *Online* adalah langsung dengan bantuan internet dan terhubung, terkoneksi, aktif dan siap untuk operasi, dapat berkomunikasi dengan atau dikontrol oleh komputer. *Game Online* adalah permainan komputer yang dapat dimainkan

oleh multi-pemain melalui internet. Biasanya disediakan sebagai tambahan layanan dari perusahaan penyedia jasa *online* atau dapat diakses langsung dengan mengunjungi halaman web yang bersangkutan atau melalui sistem yang disediakan dari perusahaan yang menyediakan permainan tersebut (Apriyanti dan Darmanto, 2015:996).

Menurut Achroni (2012:95) *game online* mempunyai berbagai karakteristik yang dapat membuat anak kecanduan dan memiliki rasa ketertarikan yang sangat tinggi untuk bermain *game online*. Karakteristik tersebut, antara lain :

- a. *Game Online* memang dirancang sangat menarik dan menghibur para penggunanya sehingga mereka mau menghabiskan waktu dan usaha untuk terus-menerus memainkannya;
- b. Para pengguna atau pemain *game* selalu tertantang untuk menyelesaikan target permainan dan permainan ke level yang lebih tinggi;
- c. Ketika bermain *game online*, anak bebas menjadi siapa saja sesuai yang diinginkan. Kebebasan ini tentu akan sangat sulit didapatkan anak di dunia nyata;
- d. Bermain *game* dapat menjadi pelarian dari masalah-masalah yang dihadapi anak dalam kehidupan nyata;
- e. Pengaruh lingkungan pergaulan. Anak yang berteman atau bergaul dengan anak-anak yang semuanya hobi bermain *game online* umumnya juga akan terpengaruh menyukai *game*. Dia tidak akan mau dicap sebagai anak kurang gaul atau gagap teknologi jika tidak mahir bermain *game online*;

Bermain *game* secara berlebihan termasuk *game online* mengakibatkan beberapa permasalahan pada anak dengan melakukan perbuatan tidak terpuji, mulai dari berbohong terhadap orang tua agar bisa leluasa bermain *game online*, mencuri uang orang tuanya untuk biaya sewa internet. Penggunaan internet secara berlebihan juga mengakibatkan anak cenderung egois, anti sosial, kehilangan rasa toleransi, meniru kekerasan, menang sendiri, dan susah untuk berbagi (Muhaimin, 2012:110).

Sependapat dengan Muhaimin, Achroni (2012:96) juga menjelaskan fenomena anak yang bermain *game* seperti *game online*, *video game*, dan *game* lainnya secara berlebihan dapat melalaikan banyak kewajiban seperti makan, mandi, belajar, bermain bersama teman, beribadah dan lain-lain. Bermain *game* secara berlebihan membawa dampak negatif bagi anak, antara lain:

- a. Anak lebih menghabiskan banyak waktu untuk bermain *game* sehingga sulit untuk bersosialisasi dengan lingkungan mengakibatkan terisolasi dari pergaulan dan keterampilan sosialnya tidak berkembang;
- b. Komunikasi dengan keluarga dan lingkungan terganggu;
- c. *Game* yang mengandung kekerasan mengakibatkan perilaku kekerasan pada anak;
- d. Mengakibatkan anak menjadi pribadi yang tertutup dan sulit mengekspresikan diri;
- e. Mengakibatkan anak tumbuh menjadi pribadi yang suka mengatur dan mengendalikan orang lain;

- f. Pikiran anak yang selalu terfokus pada *game* akan mengakibatkan anak sulit belajar sehingga hasil belajarnya rendah;
- g. Mendorong anak berbohong dan mencuri hanya untuk bermain *game*;
- h. Gangguan kesehatan fisik;

2.1.2.2.4 Kecanduan Internet

Internet juga bisa mengakibatkan sebuah kecanduan atau ketagihan. Internet dapat berakibat buruk apabila digunakan secara tidak bertanggung jawab. Banyak anak yang ketagihan atau kecanduan internet sehingga mereka betah berlama-lama di depan komputer sehingga lupa akan kewajiban mereka yang lebih penting. Salah satu penyebab seorang anak begitu menyukai internet karena mereka mendapatkan suatu pengalaman baru dan mereka mendapatkan kenyamanan, serta mendapatkan sesuatu yang tidak mereka dapatkan dalam dunia nyata. Ciri-ciri seorang anak yang sudah kecanduan internet umumnya adalah akan marah bila anda membatasinya untuk menggunakan internet, cenderung enggan berkomunikasi dengan orang lain dan bersifat tertutup atau hanya mau berteman dengan orang tertentu saja (Setiawan, 2009:32).

Kegiatan Internet merangsang sistem saraf pusat dari seorang individu, yang akan merasa senang dan puas. Perasaan tersebut akan mendorong individu untuk terus menggunakan internet dan memperluas kesenangannya. Setelah kecanduan terbentuk, pengalaman kesenangannya akan segera berubah menjadi kebiasaan (Young, 2011:29). Young (dalam Ningtyas, 2012:26) juga menyatakan *internet addiction* atau kecanduan internet adalah pemakaian internet secara berlebihan yang ditandai dengan gejala-gejala klinis kecanduan, seperti keasyikan dengan

objek candu, pemakaian yang lebih sering terhadap objek candu, tidak memperdulikan dampak fisik maupun psikologis pemakaian dan sebagainya. Kecanduan internet sebagaimana kecanduan obat-obatan, alkohol, dan judi akan mengakibatkan kegagalan akademis, menurunkan kinerja, perselisihan dalam perkawinan bahkan perceraian. Gangguan kecanduan internet meliputi segala macam hal yang berhubungan dengan internet seperti jejaring sosial, email, pornografi, judi *online*, *game online*, *chatting* dan lain-lain. Kebanyakan orang yang kecanduan internet ini dikarenakan mereka menemukan kepuasan di internet, yang tidak mereka dapatkan di dunia nyata. Internet telah membuat remaja kecanduan, karena di internet menawarkan berbagai fasilitas informasi, mainan, dan hiburan yang membuat remaja tidak ingin meninggalkan internet.

Menurut Young (2011:28) seorang individu akan diklasifikasikan sebagai pecandu internet selama ia memenuhi salah satu dari tiga kondisi :

- 1) Akan merasa bahwa lebih mudah untuk mencapai aktualisasi diri secara *online* daripada di kehidupan nyata;
- 2) Akan mengalami depresi setiap kali akses ke internet rusak atau berhenti berfungsi;
- 3) Mencoba untuk menyembunyikannya atau waktu penggunaan yang sebenarnya dari anggota keluarga;

Young (dalam Soetjipto, 2012:77) menyebutkan beberapa kriteria yang digunakan untuk membedakan antara orang yang kecanduan pada internet dan tidak sampai kecanduan :

- a. Merasa keasyikan dengan internet;
- b. Perlu waktu tambahan dalam mencapai kepuasan sewaktu menggunakan internet;
- c. Tidak mampu mengontrol, mengurangi, atau menghentikan penggunaan internet;
- d. Merasa gelisah, murung, depresi, atau lekas marah ketika berusaha mengurangi atau menghentikan penggunaan internet;
- e. Mengakses internet lebih lama dari yang diharapkan;
- f. Kehilangan orang-orang terdekat, pekerjaan, kesempatan pendidikan, atau karier gara-gara penggunaan internet;
- g. Membohongi keluarga, atau orang-orang terdekat untuk menyembunyikan keterlibatan lebih jauh dengan internet;
- h. Menggunakan internet sebagai jalan keluar mengatasi masalah atau menghilangkan perasaan, seperti keadaan tidak berdaya, rasa bersalah, kegelisahan, atau depresi;

Freitag dan Weaver 2002 (dalam Soetjipto, 2012:78) juga menyatakan gejala-gejala dari kecanduan internet adalah:

- a. Keasyikan dengan internet dan selalu memikirkannya selagi tidak menggunakannya;
- b. Selalu menambah waktu berinternet;

- c. Tidak mampu untuk mengontrol penggunaan internet;
- d. Lekas marah dan gelisah bila tidak sedang berinternet;
- e. Menggunakan internet sebagai pelarian dari masalah;
- f. Membohongi keluarga atau teman mengenai jumlah waktu yang digunakan untuk *online*;
- g. Kehilangan, teman, pekerjaan, ataupun kesempatan pendidikan dan karir karena penggunaan internet;
- h. Terus menggunakan internet walaupun dana untuk internet menipis;
- i. Depresi, kemurungan, kegelisahan;

Pendapat-pendapat tersebut juga diperkuat oleh Abraham (2010:47) yang mengungkapkan kecanduan internet memiliki tanda-tanda umum seperti :

- a. Selalu ingin menghabiskan lebih banyak waktu di internet sehingga akan menguras waktu efektif yang ada;
- b. Jika tidak menggunakan internet, muncul gejala-gejala penarikan diri seperti kecemasan, gelisah, mudah tersinggung, berkhayal tentang internet;
- c. Jika berhubungan dengan internet, gejala penarikan diri akan berkurang;
- d. Mengakses internet lebih lama dari yang diniatkan;
- e. Cukup banyak porsi kegiatan yang digunakan untuk aktivitas internet;
- f. Mengurangi kegiatan penting, baik dalam pekerjaan, sosial atau rekreasi, demi menggunakan internet;
- g. Hubungan sosial, pekerjaan, atau pendidikan, terancam terganggu karena penggunaan internet yang berlebihan;

- h. Internet digunakan untuk melarikan diri dari perasaan bersalah, kecemasan, dan depresi;
- i. Menyembunyikan penggunaan internet dari keluarga atau teman;

2.1.3 Belajar dan Minat Belajar

2.1.3.1 Hakikat Belajar

Belajar merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi dan berperan penting dalam pembentukan pribadi dan perilaku individu. Gage dan Berliner 1986 (dalam Ahmad Rifa'I 2012:66) menyatakan bahwa belajar merupakan proses dimana suatu organisme mengubah perilakunya karena hasil dari pengalaman.

Belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru dengan serangkaian kegiatan dari hasil pengalamannya dan interaksi dengan lingkungannya (Slameto, 2010:2).

Belajar itu senantiasa merupakan perubahan tingkah laku atau penampilan, dengan serangkaian kegiatan, misalnya dengan membaca, mengamati, mendengarkan, meniru dan lain sebagainya (Sardiman, 2012:20).

Berdasarkan ketiga pendapat pengertian belajar di atas maka peneliti menyimpulkan bahwa belajar adalah sebuah proses dari pengalaman dan kegiatan manusia yang berawal dari ketidaktahuan mereka kemudian melalui proses secara terus menerus hingga membuat mereka tahu dan kegiatan-kegiatan tersebut dapat berupa mendengarkan, meniru, membaca, mengamati dan sebagainya.

2.1.3.2 Pengertian Minat

Kemampuan belajar peserta didik sangat menentukan keberhasilannya dalam proses belajar. Dalam proses belajar, banyak faktor yang mempengaruhinya,

antara lain motivasi, sikap, minat, kebiasaan belajar, dan konsep diri (Djaali 2013:101). Belajar dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Faktor internal meliputi: faktor kesehatan, psikologis, intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, kesiapan dan kelahiran, sedangkan faktor eksternal antara lain, faktor keluarga, sekolah, dan lingkungan masyarakat (Slameto, 2010:54).

Menurut pendapat para ahli tersebut minat merupakan salah satu faktor internal dari dalam diri seseorang yang mempengaruhi belajar. Minat kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Kegiatan yang diminati seseorang diperhatikan secara terus-menerus dengan rasa senang (Slameto, 2010:57).

Minat merupakan rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas tanpa ada yang menyuruh. Dari pengertian-pengertian di atas peneliti menyimpulkan bahwa minat adalah sebuah rasa keinginan dan ketertarikan yang muncul secara tulus dari seseorang untuk memperhatikan suatu hal atau kegiatan (Djaali, 2013:121). Suatu minat dapat diekspresikan melalui suatu pernyataan yang menunjukkan bahwa siswa lebih menyukai suatu hal daripada hal lainnya. Siswa yang memiliki minat terhadap subjek tertentu cenderung untuk memberikan perhatian yang lebih besar terhadap subjek tersebut. Minat tidak dibawa sejak lahir, melainkan diperoleh kemudian (Slameto, 2010:180).

2.1.3.3 Pengertian Minat Belajar

Dalam penelitiannya, Lestari mengatakan minat belajar merupakan faktor penggerak yang secara langsung memberikan dorongan kepada siswa untuk belajar. Minat belajar adalah rasa suka yang timbul dari dalam diri seseorang karena adanya

ketertarikan terhadap suatu kegiatan pembelajaran yang kemudian dilakukan dan mendatangkan kepuasan dalam dirinya (Wardiana, 2014:4).

Berdasarkan pendapat di atas dan berdasarkan pengertian-pengertian minat dan belajar yang sudah dikupas di atas, minat belajar adalah rasa keinginan, kesukaan dan ketertarikan yang lebih dari seorang siswa terhadap kegiatan belajar. Minat belajar yang dilakukan secara berulang akan mengakibatkan kebiasaan belajar, dimana kebiasaan belajar merupakan cara atau teknik yang menetap pada diri siswa pada waktu menerima pelajaran, membaca buku, mengerjakan tugas dan pengaturan waktu untuk menyelesaikan kegiatan (Djaali 2013:128). Jadi kebiasaan belajar dapat disimpulkan bahwa kegiatan belajar yang dilakukan secara berulang-ulang sehingga menjadi menetap dan bersifat otomatis.

2.1.3.4 Arti Penting Minat Terhadap Belajar

Kehadiran faktor-faktor psikologis dalam belajar salah satunya minat akan memberikan andil yang cukup penting. Faktor-faktor psikologis akan senantiasa memberikan landasan dan kemudahan untuk proses belajar secara maksimal. Faktor-faktor psikologis tersebut memiliki peranan penting sebagai cara-cara berfungsinya pikiran siswa dalam hubungannya dengan pemahaman bahan pembelajaran. Dengan demikian proses belajar akan berhasil lebih baik apabila didukung oleh faktor psikologis dari pelajar. Minat besar pengaruhnya terhadap belajar, karena siswa yang memiliki minat belajar tinggi akan cenderung tekun, ulet, semangat dalam belajar, pantang menyerah dan senang menghadapi tantangan. Mereka memandang setiap hambatan belajar sebagai tantangan yang harus mampu diatasi. Anak yang berminat belajar tinggi dalam belajar umumnya mereka belajar

tidak hanya sekadar memenuhi kewajiban dan tugas dari guru atau tuntutan kurikulum, tetapi mereka menjadikan belajar sebagai suatu kebutuhan yang harus dipenuhi (Lestari, 2012:121).

Minat belajar cenderung menghasilkan prestasi yang tinggi, sebaliknya minat belajar yang kurang akan menghasilkan prestasi belajar yang rendah. Minat yang besar terhadap sesuatu merupakan modal yang besar artinya untuk mencapai atau memperoleh benda atau tujuan yang diminati itu (Djamarah, 2008:157).

Timbulnya minat belajar disebabkan berbagai hal, antara lain karena keinginan yang kuat untuk memperoleh pekerjaan yang baik serta ingin hidup senang dan bahagia. Namun sebaliknya, tanpa faktor-faktor psikologis yang baik akan memperlambat dan memberi kesulitan dalam belajar (Sardiman, 2012:39). Apabila minat siswa terhadap bahan belajar rendah, maka siswa tidak akan belajar dengan baik. Siswa segan-segan untuk belajar karena tidak menarik bagi siswa, dan tidak memperoleh kepuasan dalam belajar hal tersebut. Jadi, jika terdapat siswa yang kurang berminat terhadap belajar maka harus diusahakan agar menumbuhkan minat yang lebih besar lagi dari dalam diri siswa tersebut (Slameto, 2010:57).

Sepanjang masa kanak-kanak, minat menjadi sumber motivasi yang kuat untuk belajar. Apabila minat dan kepuasan terhadap belajar berkurang maka minat terhadap hal lain akan menggantikannya dan anak itu akan mengatakan bahwa belajar itu membosankan, jadi kebosanan yang berisi perasaan jemu dan ketidakpuasan merupakan lawan dari minat (Hurlock, 2003:114).

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa minat sangat berpengaruh terhadap belajar, semakin tinggi minat anak terhadap

belajar maka anak akan semakin berusaha lebih keras untuk belajar dibandingkan dengan anak yang kurang berminat atau merasa bosan.

2.1.3.5 Pengaruh Teman Sebaya Terhadap Minat

Pada sekarang ini banyak anak yang merasa satu kondisi yang sangat membantu penerimaan sosial adalah minat yang sama dengan anggota teman sebaya, misal kelompok yang berminat terhadap bermain sepak bola, anggota dalam kelompok tersebut dapat diterima dengan baik apabila menunjukkan minat dan kemampuan yang baik dalam hal bermain sepak bola. Dalam pergaulan teman sebaya sehari-hari yang sudah membentuk sebuah kelompok bermain, apabila sebagian besar anggota menyatakan kebosanan dan berganti minat terhadap hal lain, maka anggota lain juga harus mengikutinya atau akan menanggung risiko ketidaksenangan dari anggota kelompok yang lain (Hurlock, 2003:147).

Ada tiga bahaya yang bersumber dari penerimaan teman sebaya. Pertama, anak mengembangkan minat yang tidak sesuai dengan dirinya karena perubahan minat dari kelompok teman sebayanya. Kedua, membiarkan teman sebaya mempengaruhi minat dari individu anggota maka akan mengakibatkan perkembangan sikap yang tidak menguntungkan. Ketiga, pemaksaan minat yang diakibatkan perubahan minat dari kelompok teman sebaya akan mengakibatkan anak itu kurang berhasil (Hurlock, 2003:147).

2.1.3.6 Indikator-indikator Minat Belajar

Berkenaan dengan indikator minat belajar, Slameto (2013:180) menjabarkan beberapa hal yang dapat digunakan sebagai indikator siswa yang berminat dalam belajar, di antaranya:

a. Perhatian

Siswa yang berminat dalam belajar mempunyai kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang sesuatu yang dipelajari secara terus-menerus.

b. Disertai rasa suka dan senang

Siswa yang berminat dalam belajar pada umumnya ditandai dengan kecenderungan rasa lebih suka dan senang pada sesuatu yang dipelajari tersebut dibandingkan sesuatu hal lainnya.

c. Ketertarikan dan keterkaitan

Siswa yang berminat dalam belajar cenderung mempunyai ketertarikan lebih terhadap pembelajaran yang diikuti tersebut. Hal ini biasanya ditandai dengan siswa yang mencurahkan perhatiannya secara terpusat pada pembelajaran tersebut yang dinilai memiliki keterkaitan dan manfaat bagi dirinya.

d. Rasa bangga dan puas

Siswa berpotensi memperoleh suatu kebanggaan dan kepuasan pada sesuatu yang diminati, terlebih lagi bila hal yang dipelajari tersebut terkait pada hal-hal yang dianggapnya bermanfaat.

e. Partisipasi siswa

Siswa yang berminat dalam belajar biasanya hal tersebut memmanifestasikan melalui partisipasi aktif pada aktivitas dan kegiatan selama mengikuti pembelajaran.

Selanjutnya menurut Safari dalam Novianto dan Subkhan (2015:445), indikator minat belajar dapat dijabarkan sebagai berikut:

- a. Kesukaan, yaitu dapat diartikan bahwa indikasi minat salah satunya dapat dilihat dari kadar kesukaan seseorang terhadap sesuatu yang diminatinya. Apabila semakin besar rasa suka terhadap suatu hal, maka bisa dikatakan bahwa orang tersebut memiliki minat positif terhadap hal yang disukainya tersebut.
- b. Ketertarikan, yaitu salah satu indikasi dari minat hampir pasti ditandai dengan adanya ketertarikan terhadap suatu hal, yang pada akhirnya akan timbul rasa suka yang kuat dan lama-kelamaan berpotensi menumbuhkan minat seseorang terhadap hal tersebut.
- c. Perhatian, yaitu salah satu bentuk manifestasi atau pengaplikasian dari minat yang tertuang akibat adanya ketertarikan dan rasa suka seperti penjelasan di atas, dengan demikian maka seseorang akan mampu memusatkan perhatiannya terhadap hal-hal yang diminati.
- d. Keterlibatan, yaitu indikasi minat yang paling tampak dan konkrit, dimana dapat hampir dipastikan bila minat yang positif akan disertai dengan adanya keterlibatan ataupun partisipasi secara aktif terhadap kegiatan yang diminatinya tersebut.

2.1.4 Kepribadian Anak Sekolah Dasar

2.1.4.1 Karakteristik Kepribadian Anak Sekolah Dasar

Usia anak SD berada dalam dua masa perkembangan, yaitu masa kanak-kanak tengah (6-9 tahun), dan masa kanak-kanak akhir (10-12 tahun) yang memiliki karakteristik senang bermain, bergerak, senang bekerja kelompok, dan senang merasakan atau melakukan secara langsung (Desmita, 2014:35). Rifai (2012:22) juga menjelaskan bahwa akhir masa anak-anak memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- a. Usia menyulitkan, masa dimana anak tidak lagi menuruti perintah, lebih banyak dipengaruhi teman sebaya daripada orang tua atau anggota keluarga yang lain;
- b. Usia tidak rapi, masa dimana anak cenderung tidak memperdulikan, ceroboh dalam penampilan dan kamarnya berantakan;
- c. Usia bertengkar, masa dimana banyak terjadi pertengkaran antara keluarga dan suasana rumah tidak menyenangkan bagi semua anggota keluarga;
- d. Usia sekolah dasar, anak diharapkan memperoleh dasar-dasar pengetahuan untuk keberhasilan penyesuaian diri pada kehidupan dewasa;
- e. Periode kritis dalam dorongan berprestasi, masa dimana anak membentuk kebiasaan untuk mencapai sukses, tidak sukses atau sangat sukses;
- f. Usia berkelompok, masa dimana perhatian utama anak tertuju pada keinginan diterima teman sebaya sebagai anggota kelompok terutama kelompok yang bergengsi dalam pandangan teman-temannya;
- g. Usia penyesuaian diri. Anak menyesuaikan diri dengan standar yang disetujui kelompok;

Karakteristik masa akhir anak-anak juga dijelaskan oleh (Hurlock, 2003: 146-155) sebagai berikut:

- a. Usia yang menyulitkan bagi orang tua karena masa dimana anak tidak mau lagi menuruti perintah orang tua dan dimana ia lebih banyak dipengaruhi oleh teman-teman sebaya.
- b. Usia berkelompok dimana perhatian utama anak tertuju pada keinginan diterima oleh teman-teman sebaya sebagai anggota kelompok, terutama kelompok yang bergengsi dalam pandangan teman-temannya, oleh karena itu anak menyesuaikan dalam hal penampilan, berbicara, dan perilaku. Ketidakyakinan akan status anak-anak dan seringkali ketakutan akan ditolak oleh kelompok kecuali dengan tulus menyesuaikan diri dengan standar-standar mereka, meskipun hal ini berarti melawan standar orang tua.
- c. Usia bermain, anak-anak lebih memahami dan masih suka bermain, bergerak dan menyukai permainan yang mempunyai peraturan dan bernuansa persaingan sehingga membuat pemainnya akan bermain terus-menerus tanpa memperdulikan berapa lama waktu yang dipergunakan dan usia sekolah biasanya menyukai permainan kelompok atau tim yang mana permainan ini sangat terorganisasi dan mempunyai peraturan dan bernuansa persaingan yang kuat.
- d. Periode usia meningginya emosi, dimana ada waktu dimana anak sering mengalami emosi yang hebat. Dalam periode ini meningginya emosi menjadi periode ketidakseimbangan. Keadaan emosi yang tidak tersalurkan dan tidak

menyenangkan bagi anak, seringkali anak-anak dengan coba-coba meredakan keadaan ini dengan sibuk bermain.

Anak-anak menjadi konsumen yang lebih canggih dari media dan mengembangkan strategi untuk negosiasi dengan orang tua untuk memenuhi permintaannya. Kemandiriannya meningkat, anak-anak menjadi pengguna media yang lebih kritis dan tertarik ke arah bentuk hiburan yang lebih dewasa. Pengaruh teman sebaya lebih besar dalam penggunaan media (Dewi, 2015:110).

Dari penjelasan-penjelasan di atas peneliti dapat menyimpulkan bahwa pada masa usia anak sekolah dasar mempunyai ciri-ciri rasa ingin tahu yang tinggi, mulai muncul rasa memberontak kepada orang tua, dan masa dimana pengaruh teman sebaya dan lingkungan sangat kuat terhadap perkembangannya. Pada masa ini anak juga sangat senang dengan kegiatan bermain dan kegiatan yang menantang sehingga menarik minat dan perhatian mereka, mereka juga sangat menyukai dan tertarik terhadap segala hal yang bersifat hiburan dan permainan, dan sering dikatakan usia bermain.

2.1.4.2 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Sosial Anak

Menurut Rifai (2012:52) perkembangan sosial anak pada prinsipnya dipengaruhi oleh 3 faktor, yaitu keluarga, sekolah dan masyarakat.

a. Keluarga

Sejumlah studi telah membuktikan, bahwa hubungan pribadi di lingkungan keluarga mempunyai pengaruh yang sangat kuat terhadap perkembangan sosial anak. Anak yang merasa ditolak oleh orang tuanya atau saudaranya akan suka menyendiri. Sebaliknya penerimaan dan sikap orang

tua yang penuh cinta mendorong anak mudah bersosial dan percaya diri. Cara pendidikan anak yang digunakan orang tua juga sangat berpengaruh terhadap sikap dan perilaku anak. Anak-anak yang dibesarkan dalam keluarga yang demokratis, memiliki penyesuaian sikap sosial yang baik, mereka aktif bergaul dan bersosial. Anak-anak yang dimanjakan cenderung menyendiri dan menutup diri. Anak-anak yang dididik otoriter, cenderung pendiam dan tidak suka melawan, keingintahuan dan kreativitas mereka terhambat oleh tekanan dari orang tua.

b. Sekolah

Ketika anak-anak memasuki sekolah, guru mulai memasukan pengaruh terhadap sosialisasi mereka, meskipun pengaruh teman sebaya lebih kuat daripada pengaruh guru dan orang tua. Pengaruh yang kuat dari teman sebaya sebagian berasal dari keinginan anak untuk dapat diterima oleh kelompok. Sebagian lagi dari kenyataan bahwa anak menggunakan waktu lebih banyak dengan teman sebaya.

c. Masyarakat

Sejak anak memasuki masa sekolah, anak memasuki masa geng, yaitu masa yang kesadaran sosial berkembang pesat. Pengaruh geng, di samping membantu anak-anak menjadi pribadi yang mampu bermasyarakat, juga menyebarkan perilaku sosial yang tidak baik, seperti sombong, kenakalan, dan sebagainya. Penerimaan dan penghargaan secara baik dari masyarakat mendasari adanya perkembangan sosial yang sehat, citra diri positif, dan rasa

percaya diri yang mantap bagi anak, sehingga anak lebih berpartisipasi dalam kehidupan sosial.

2.1.5 Dampak Internet Terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar

Minat merupakan rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat belajar adalah rasa keinginan, kesukaan dan ketertarikan yang lebih dari seorang siswa terhadap kegiatan belajar (Djaali, 2013:121). Sepanjang masa kanak-kanak, minat menjadi sumber motivasi yang kuat untuk belajar. Apabila minat dan kepuasan terhadap belajar berkurang maka minat terhadap hal lain akan menggantikannya dan anak itu akan mengatakan bahwa belajar itu membosankan (Hurlock, 2003:114). Sedangkan internet sangat menarik buat anak-anak, karena dengan internet, anak-anak dapat mengakses banyak informasi dan berkomunikasi dengan orang lain dari seluruh dunia, berbagi pengalaman dan kepentingan, anak dapat mendengarkan musik dari seluruh dunia, menonton iklan layanan masyarakat, dan bermain *game* sebagai hiburan (Dewi, 2015:152).

Kelebihan-kelebihan dunia internet dapat diwakilkan dengan kata “MUDAH”, semua kegiatan yang berhubungan dengan internet pasti akan menjadi ringkas dan mudah, mudah untuk digunakan, mudah untuk diterapkan, dan mudah untuk dipahami (Arsyad, 2014:196). Kebanyakan orang yang kecanduan internet ini dikarenakan mereka menemukan kepuasan di internet, yang tidak mereka dapatkan di dunia nyata. Internet telah membuat remaja kecanduan, karena di internet menawarkan berbagai fasilitas informasi, mainan, dan hiburan yang membuat remaja tidak ingin meninggalkan internet (Ningtyas, 2012:27).

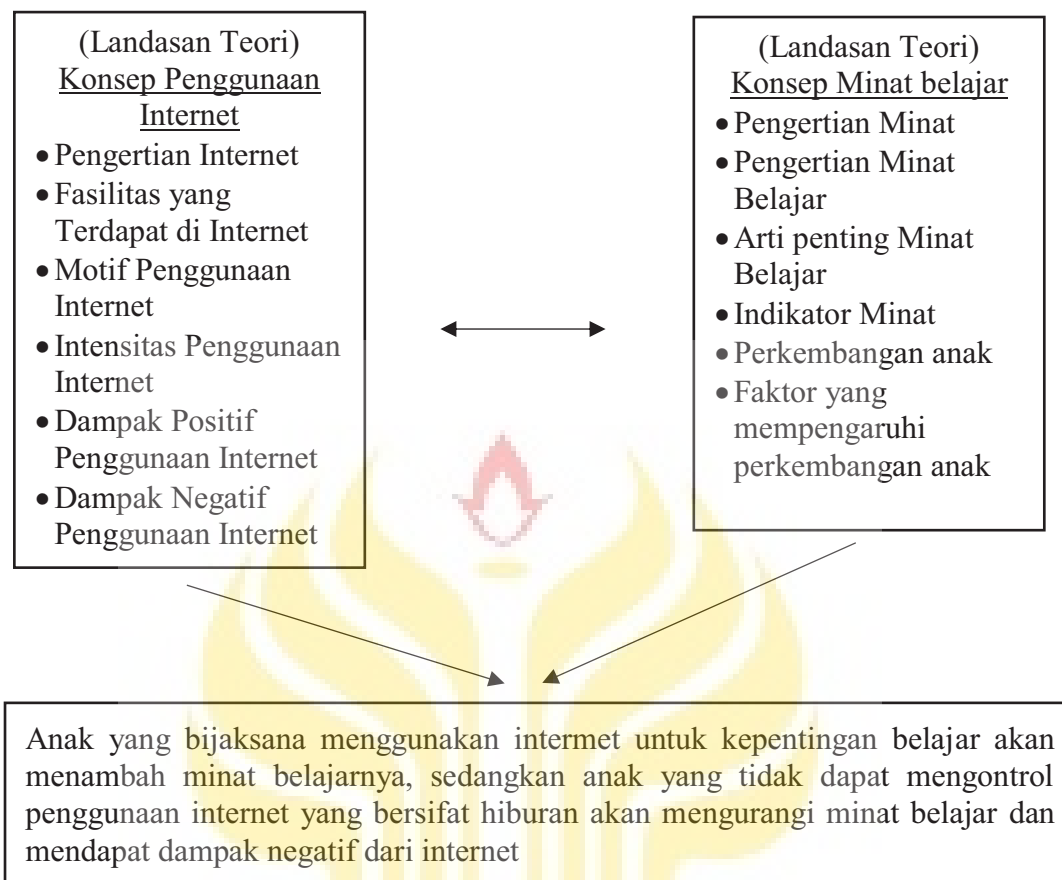
Internet mengakibatkan sebuah kecanduan atau ketagihan. Internet dapat berakibat buruk apabila digunakan secara tidak bertanggung jawab. Banyak anak yang ketagihan atau kecanduan internet sehingga mereka betah berlama-lama di depan komputer sehingga lupa akan kewajiban mereka yang lebih penting yaitu belajar, mereka mendapatkan suatu pengalaman baru dan mereka mendapatkan kenyamanan, serta mendapatkan sesuatu yang tidak mereka dapatkan dalam hal belajar (Setiawan, 2009:33).

Maka dapat disimpulkan bahwa minat atau ketertarikan siswa terhadap kegiatan belajar dapat tergantikan oleh minat siswa terhadap internet yang menyediakan berbagai kemudahan, fasilitas, dan hiburan menarik bagi siswa apabila siswa tersebut menggunakan internet secara berlebihan dan tidak dapat mengontrol penggunaannya, apalagi psikologi kepribadian anak usia sekolah dasar merupakan usia yang sangat suka dengan hiburan dan bermain.

2.1.6 Bagan Kerangka Teoretis

Berdasarkan berbagai macam teori yang telah dikemukakan tentang penggunaan internet dan minat belajar sekolah, maka dapat digambarkan pada bagan sebagai berikut.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG



Bagan 2.1 Kerangka Teoretis

Bagan yang disajikan menggambarkan teori-teori tentang penggunaan internet yang kaitannya dengan minat belajar. Teori-teori penggunaan internet untuk mencari informasi akan menambah semangat belajar, teori-teori penggunaan internet secara berlebihan akan berdampak negatif terhadap minat belajar. Teori-teori dari penggunaan internet yang berkaitan dengan teori-teori mengenai minat belajar tersebut digunakan sebagai pedoman dan memperkuat penelitian ini mengenai bagaimana dampak penggunaan internet terhadap minat belajar siswa.

2.1.7 Pengertian Penelitian Kualitatif

Metode penelitian kualitatif didefinisikan sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang

dan perilaku yang dapat diamati (Bogdan dan Taylor dalam Moleong, 2012:4). Penelitian kualitatif merupakan suatu pendekatan yang mengungkapkan situasi sosial tertentu dengan mendeskripsikan kenyataan secara benar, dibentuk oleh kata-kata berdasarkan teknik pengumpulan dan analisis data yang relevan yang diperoleh dari situasi yang alamiah (Komariah, 2014:25).

Metode penelitian kualitatif adalah metode yang digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah, dimana peneliti sebagai instrumen kunci, pengambilan sampel sumber data dilakukan secara *purposive* dan *snowball*, teknik pengumpulan data dengan triangulasi (gabungan dari berbagai teknik dan sumber), analisis data bersifat induktif atau kualitatif, penelitian kualitatif lebih menekankan makna daripada generalisasi (Sugiyono, 2015:15). Penelitian kualitatif tidak hanya sebagai upaya mendeskripsikan data tetapi deskripsi tersebut hasil dari data yang dipersyaratkan kualitatif yaitu wawancara mendalam, observasi partisipasi, studi dokumen, dan dengan melakukan triangulasi. Juga deskripsinya berdasarkan analisis data mulai dari reduksi data, refleksi data, kajian etik terhadap data dan sampai kepada pengambilan kesimpulan yang harus memiliki tingkat kepercayaan yang tinggi berdasarkan ukuran *dependability*, *credibility*, *transferability*, *confirmability*.

2.2 KAJIAN EMPIRIS

Penelitian ini didasarkan pada penelitian yang telah dilakukan oleh penelitian sebelumnya terkait dengan dampak penggunaan internet dan minat belajar adalah sebagai berikut.

Penelitian pertama yang mendukung yaitu penelitian yang dilakukan oleh Edy Susena dan Dewi Amelia Lestari yang berjudul Dampak Penggunaan Internet Terhadap Kecerdasan Pelajar Sekolah Menengah Atas (SMA) di Daerah Pedesaan Dalam Rangka Peningkatan Kualitas Pendidikan di Daerah Pedesaan pada tahun 2014 volume 2 nomor 2. Hasil penelitian tersebut menyimpulkan bahwa teknologi internet mempengaruhi terhadap kecerdasan pelajar yang ada di daerah pedesaan dalam rangka peningkatan kualitas pendidikan di daerah pedesaan. Nilai yang diperoleh responden setelah responden disarankan untuk mencari materi pelajaran melalui internet nilainya lebih baik dari pada sebelum disarankan untuk mencari materi pelajaran di internet. Sekolah yang memanfaatkan jaringan internet untuk mendukung pembelajaran nilai lebih tinggi dari pada sekolah yang belum memanfaatkan internet sebagai pendukung pembelajaran. Dengan demikian, dengan memanfaatkan jaringan internet dapat meningkatkan kecerdasan siswa, dan dengan adanya jaringan internet di pedesaan dapat meningkatkan kualitas pendidikan di daerah pedesaan.

Dampak positif dari penggunaan internet oleh anak untuk mencari materi pelajaran yang mengakibatkan kenaikan nilai mata pelajaran yang termuat dalam penelitian Edy Susena akan memperkuat dan mendukung pembahasan dan hasil mengenai dampak positif penggunaan internet untuk mencari informasi dan materi mengenai mata pelajaran sekolah siswa kelas V dalam penelitian yang peneliti telah lakukan. Dalam penelitian Edy Susena juga memuat mengenai fasilitas-fasilitas yang tersedia dalam internet yang mendukung pembahasan mengenai fasilitas-

fasilitas internet yang sering digunakan oleh siswa kelas V di kelima SDN yang peneliti teliti.

Penelitian kedua yang mendukung penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Putri Ekasari dan Arya Hadi Dharmawan pada tahun 2012 volume 6 nomor 1 yang berjudul Dampak Sosial-Ekonomi Masuknya Pengaruh Internet Dalam Kehidupan Remaja Di Pedesaan. Hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa adanya perbedaan kedalaman perubahan sosial dalam kehidupan remaja yang dilihat dari aspek sosial dan ekonomi antara desa yang akses internetnya tinggi dengan desa yang akses internetnya masih sangat terbatas. Ketersediaan akses internet telah membuat dampak pada perubahan sosial-ekonomi dari kehidupan remaja. Hasil dari penelitian Puti Eka ini akan mendukung hasil dan pembahasan mengenai pengaruh faktor ketersediaan fasilitas internet yang mempengaruhi intensitas penggunaan internet oleh siswa kelas V SDN yang peneliti teliti. Dalam penelitian Putri Eka ini juga terdapat tiga kategori pengguna internet berdasarkan intensitas internet, serta dampak-dampak sosial dan ekonomi dari masuknya internet dalam kehidupan remaja desa yang menjadi landasan dari pengategorian pengguna internet berdasarkan intensitas penggunaan internet oleh siswa kelas V dalam penelitian yang peneliti lakukan.

Penelitian lain yang mendukung penelitian ini adalah penelitian yang berjudul Pengaruh Internet Terhadap Kenakalan Remaja yang dilakukan oleh Arifah Budhyati MZ pada tahun 2012. Hasil penelitiannya menyatakan bahwa media internet mempunyai peranan yang sangat berpengaruh terhadap kenakalan remaja, dan dapat memicu timbulnya perilaku dursila seperti: perkelahian; perkataan kotor,

kasar, dan tidak senonoh; penipuan, pemalsuan identitas, penculikan, perbuatan asusila, membolos sekolah, dan berbohong kepada orang tua. Dalam penelitian ini menunjukkan bahwa para remaja sudah mengerti cara menggunakan internet dalam kegiatan sehari-hari. Hal yang menjadi permasalahan bahwa para remaja sebagai salah satu pengguna internet mereka belum mampu memilah aktivitas internet yang bermanfaat, dan cenderung mudah terpengaruh oleh lingkungan sosial tanpa mempertimbangkan terlebih dahulu efek positif atau negatif yang akan diterima saat melakukan aktivitas internet tertentu. Hasil penelitian Arifah Budhiyati tersebut akan mendukung dan menjadi landasan pembahasan dan hasil penelitian yang peneliti teliti mengenai siswa kelas V yang terkena dampak negatif dari penggunaan internet yang berlebihan. Penelitian ini juga memuat aktivitas-aktivitas internet yang berkaitan dengan kepentingan pengguna internet yang akan mendukung pembahasan penelitian yang peneliti teliti mengenai kepentingan atau tujuan dari siswa kelas V dalam menggunakan internet.

Sedangkan dari segi minat belajar penelitian ini didukung oleh penelitian yang dilakukan Ganang Novianto dan Subhkan yang berjudul Pengaruh Minat Belajar, Motif Berprestasi dan Kesiapan Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas Xi IPS Pada Mata Pelajaran Akuntansi di SMA Negeri 1 Subah Tahun Pelajaran 2013/2014 pada tahun 2015 volume 4 nomor 2. Pada hasil penelitian ini didapat bahwa terdapat pengaruh positif yang signifikan antara minat belajar, motif berprestasi dan kesiapan belajar terhadap prestasi belajar. Semakin tinggi minat seorang siswa dalam belajar, maka prestasi belajarnya akan semakin optimal. Hasil penelitian Ganang Novianto akan mendukung kajian teori mengenai konsep minat

belajar dalam penelitian yang peneliti lakukan. Penelitian ini juga memuat mengenai indikator-indikator minat belajar yaitu kesukaan, ketertarikan, perhatian, keterlibatan yang menunjang dan menjadi landasan dalam penentuan indikator-indikator minat belajar yang peneliti gunakan dalam kajian teori dan instrumen yang peneliti buat dalam penelitian yang peneliti susun.

Penelitian yang dilakukan oleh Indah Lestari pada tahun 2012 volume 3 nomor 2 Yang berjudul Pengaruh Waktu Belajar Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika memiliki hasil penelitian yaitu terdapat pengaruh yang signifikan antara minat dan waktu belajar terhadap hasil belajar. Selain faktor eksternal yang mempengaruhi hasil belajar matematika siswa, terdapat juga factor internal yang juga mempengaruhi tingkat hasil belajar matematika siswa yaitu minat belajar. Siswa yang memiliki minat tinggi memiliki hasil belajar matematika yang lebih baik. Siswa yang memiliki minat belajar tinggi juga akan cenderung tekun, ulet, semangat dalam belajar, pantang menyerah dan senang menghadapi tantangan. Siswa yang senang dengan pelajaran matematika maka siswa tersebut akan memotivasi dirinya sendiri untuk belajar dengan baik sehingga mendapatkan hasil belajar yang sangat memuaskan. Sebaliknya, siswa yang memiliki tingkat minat belajar rendah, umumnya akan malas belajar, cenderung menghindari dari tugas dan pekerjaan sekolah. Hasil penelitian Indah Lestari akan menjadi landasan dan memperkuat konsep minat belajar di dalam penelitian yang peneliti lakukan, yaitu semakin besar minat siswa terhadap belajar akan semangat dan menyukai belajar tetapi siswa yang mempunyai minat belajar rendah cenderung tidak menyukai kegiatan belajar.

Penelitian ini juga didukung oleh jurnal internasional yang dilakukan oleh David Smahel yang berjudul *Excessive Internet Use Among European Children* pada tahun 2012. Dalam jurnal ini menunjukkan bahwa anak-anak adalah usia paling rentan terhadap penggunaan internet yang berlebihan, dan konsekuensi negatifnya adalah hasil sekolah menurun atau bahkan putus sekolah; peningkatan ketegangan keluarga, hobi ditinggalkan, masalah psikologis seperti depresi, kecemasan; dan masalah kesehatan karena kurang tidur dan kurangnya aktivitas fisik. Anak-anak yang tidak terkontrol dalam penggunaan internetnya akan merasa cemas apabila tidak menggunakan internet yang akan mengganggu aktivitas serta kewajibannya. Hasil penelitian David Smahel tersebut akan menguatkan pembahasan dan hasil penelitian yang peneliti pada bagian dampak negatif penggunaan internet siswa kelas V SDN yang peneliti teliti yang mengakibatkan masalah psikologi anak, dimana anak tersebut selalu memikirkan internet yang mengganggu minat dan perhatian anak tersebut terhadap kewajiban aktivitas yang lain.

Selain penelitian yang dilakukan oleh David Smahel, penelitian ini juga didukung oleh penelitian Hing Keung Ma pada tahun 2011 volum 1 nomor 1 yang berjudul *Internet Addiction and Antisocial Internet Behavior of Adolescents* yang menyatakan, internet adalah alat yang sangat diperlukan bagi banyak orang. Sayangnya beberapa orang terlalu bergantung pada Internet dalam kegiatan sehari-harinya. Penggunaan berlebihan dari internet menyebabkan kerusakan dan masalah dalam kehidupan sehari-hari mereka. Penggunaan internet secara berlebihan membuat orang mengorbankan hubungan dan komunikasi dengan sesama dan sekelilingnya hanya demi menggunakan internet, pendidikan dan karier yang gagal

karena internet, berbohong kepada orang lain, dan melarikan diri dari masalah. Pengguna internet yang berlebihan juga menghabiskan lebih sedikit waktu dengan anggota keluarga, yang menimbulkan ketegangan dengan orang tua. Persahabatan dan hubungan dengan teman menjadi tidak harmonis. Serta kegiatan belajar dan hasil akademik menurun. Dampak-dampak negatif yang termuat dalam penelitian Hing Keung Ma tersebut akan memperkuat kajian teori, pembahasan dan hasil penelitian yang peneliti susun mengenai dampak-dampak negatif yang dialami siswa kelas V di kelima SDN yang peneliti teliti akibat dari penggunaan internet yang berlebihan.

2.3 KERANGKA BERPIKIR

Kerangka berfikir merupakan model konseptual bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting. Kerangka berpikir pada penelitian ini dimulai dari pada saat ini perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sangat pesat, salah satunya adalah internet. Internet memiliki berbagai fasilitas dan aplikasi yang menghadirkan kenyamanan, kesenangan, dan kemudahan bagi para penggunanya. Apabila ketertarikan tersebut tidak dapat dikendalikan maka akan terjadi penggunaan internet secara berlebihan (Abraham, 2010:14).

Anak SD juga merupakan usia yang rentan akan pengaruh internet karena anak SD merupakan usia yang sangat suka bermain, mereka sangat menyukai segala sesuatu yang mengandung unsur permainan, hiburan dan menantang (Hurlock, 2003:146-155). Berdasarkan fenomena masalah sosial mengenai penggunaan

internet yang berlebihan yang terjadi di masyarakat saat ini, serta hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di SDN Bojong Salaman 02 Semarang ditemukan banyak anak yang membicarakan mengenai fasilitas-fasilitas hiburan yang ada di internet seperti *game online*, *BBM*, *Facebook*, *Youtube*, dan lain-lain. Bahkan banyak anak-anak yang mengunjungi perpustakaan sekolah yang ada fasilitas *wifi* bukan untuk membaca buku, melainkan untuk bermain internet, maka peneliti mengkaji menggunakan teori penggunaan internet, minat belajar dan dampak penggunaan internet.

Minat belajar adalah rasa keinginan, kesukaan dan ketertarikan yang lebih dari seorang siswa terhadap kegiatan belajar (Djaali, 2013:121). Sepanjang masa kanak-kanak, minat menjadi sumber motivasi yang kuat untuk belajar. Apabila minat dan kepuasan terhadap belajar berkurang maka minat terhadap hal lain akan menggantikannya dan anak itu akan mengatakan bahwa belajar itu membosankan (Hurlock, 2003:114).

Sedangkan internet sangat menarik buat anak-anak, karena dengan internet, anak-anak dapat mengakses banyak informasi dan berkomunikasi dengan orang lain dari seluruh dunia, berbagi pengalaman dan kepentingan, anak dapat mendengarkan musik dari seluruh dunia, menonton iklan layanan masyarakat, dan bermain *game* sebagai hiburan (Dewi, 2015:152).

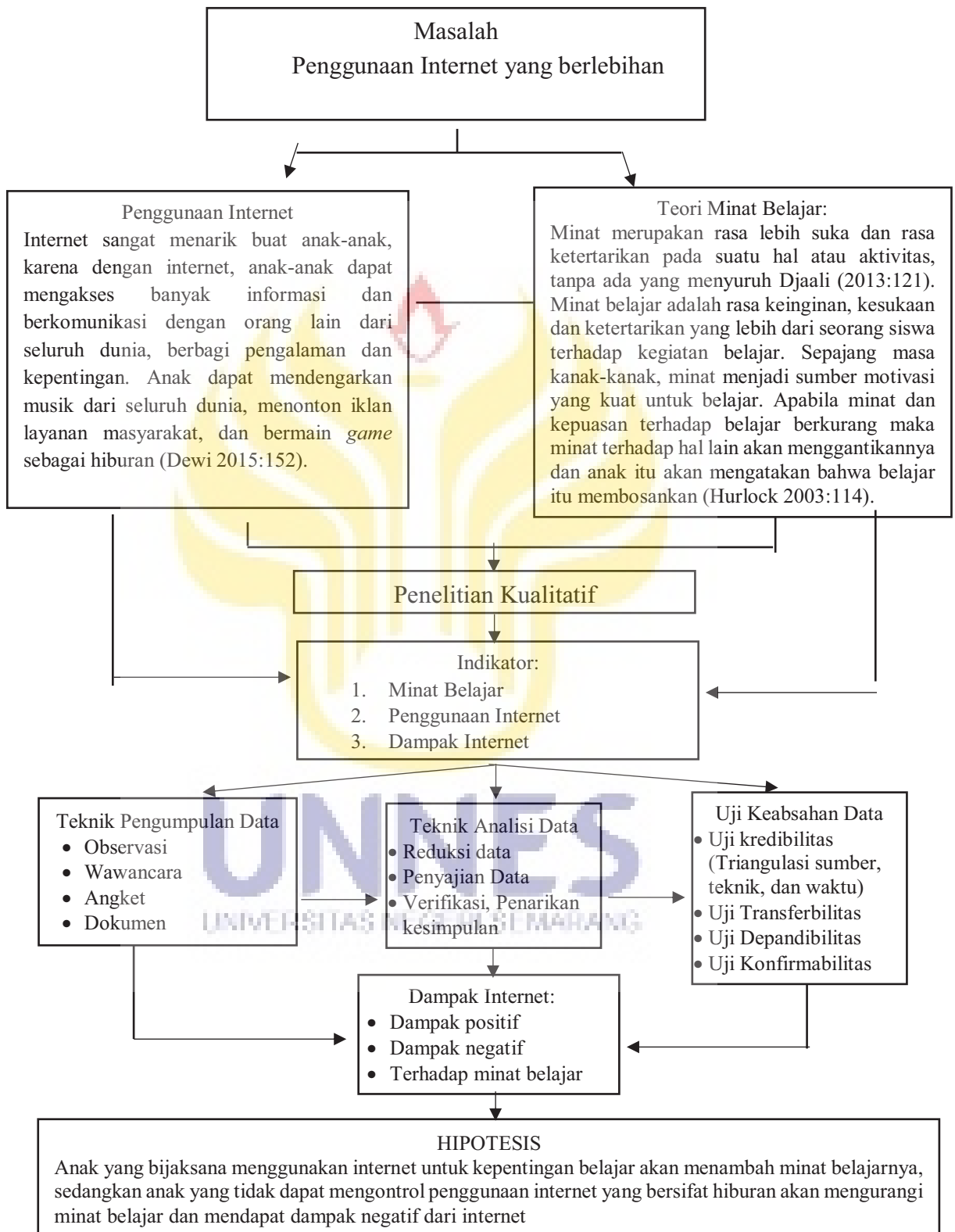
Melalui media internet, ilmu dapat disebarluaskan secara cepat, mudah, tepat, murah dan handal. Jarak dan perbedaan waktu tidak lagi merupakan kendala untuk mengakses ilmu pengetahuan. Telah banyak situs pendidikan yang tersaji

dalam internet yang menyediakan informasi keilmuan, artikel dan buku, informasi sekolah, dan beasiswa (Abraham, 2010:88).

Adanya internet memungkinkan seseorang di Indonesia dapat mengakses perpustakaan dan informasi dari negara-negara lain. Namun internet juga dapat mengakibatkan sebuah kecanduan atau ketagihan. Internet dapat berakibat buruk apabila digunakan secara tidak bertanggung jawab. Banyak anak yang ketagihan atau kecanduan internet sehingga mereka betah berlama-lama di depan komputer sehingga lupa akan kewajiban mereka yang lebih penting yaitu belajar, mereka mendapatkan suatu pengalaman baru dan mereka mendapatkan kenyamanan, serta mendapatkan sesuatu yang tidak mereka dapatkan dalam hal belajar (Setiawan, 2009:33).

Penelitian deskriptif kualitatif digunakan untuk mengetahui dampak penggunaan internet terhadap minat belajar siswa. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dan lain-lain, secara holistik, dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dengan memanfaatkan berbagai metode ilmiah (Moleong, 2010:6). Berdasarkan uraian di atas alur kerangka berpikir dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut.

KERANGKA BERPIKIR



Bagan 2.2 Kerangka Berfikir

BAB V

PENUTUP

5.1 SIMPULAN

Berdasarkan analisis hasil dan pembahasan hasil penelitian mengenai aktivitas penggunaan internet siswa, minat belajar siswa, dan dampak yang ditimbulkan oleh aktivitas penggunaan internet terhadap minat belajar siswa kelas V SDN di Kecamatan Semarang Barat yang terdiri dari: SDN Bojong Salaman 02, SDN Gisikdrono 01, SDN Kalibanteng Kidul 02, SDN Kembangarum 01, dan SDN Karangayu 02 dapat disimpulkan sebagai berikut:

- 1) Aktivitas penggunaan internet siswa kelas V di lima SDN yang berada di Kecamatan Semarang Barat, Kota Semarang.
 - a. Sebagian besar siswa kelas V di lima SDN yang berada di Kecamatan Semarang Barat menyukai internet dikarenakan kemudahan, kelengkapan informasi pengetahuan, dan hiburan yang mengakibatkan rasa kesenangan yang dirasakan oleh siswa saat menggunakan internet.
 - b. Sebagian besar siswa kelas V di lima SDN yang berada di Kecamatan Semarang Barat termasuk *light users* yaitu pengguna internet yang menghabiskan waktu kurang dari 10 jam per bulan dan masih terkontrol dalam penggunaan internet.
 - c. Mencari informasi dan materi tugas sekolah merupakan hal yang paling sering menjadi tujuan siswa kelas V di lima SDN yang berada di Kecamatan Semarang Barat Kota Semarang.

- d. Fasilitas untuk mencari informasi belajar dan fasilitas *game online* menjadi fasilitas yang ada di internet yang paling sering digunakan oleh siswa kelas V di lima SDN yang berada di Kecamatan Semarang, Barat Kota Semarang.
- 2) Sebagian besar siswa kelas V di lima SDN yang berada di Kecamatan Semarang Barat, Kota Semarang memiliki minat belajar yang baik.
 - 3) Dampak Penggunaan Internet
 - a. Penggunaan internet yang bijaksana dalam arti digunakan untuk kegiatan mencari informasi pengetahuan dan materi pelajaran sekolah memiliki dampak positif yaitu menghemat waktu dan tenaga dalam mencari informasi yang kita butuhkan, materi dan informasi yang ditemukan di internet lebih terbaru dan lebih lengkap dibandingkan dengan buku konvensional, mencari informasi di internet lebih mudah dan cepat dibandingkan dengan mencari informasi di buku, aneka referensi, informasi, pengetahuan, dan materi pembelajaran tersedia dalam jumlah berlimpah dan lengkap. Selain itu, siswa dapat memanfaatkan internet untuk memperoleh informasi dan materi untuk menyelesaikan tugas sekolahnya. Guru juga dapat memanfaatkan internet untuk mengembangkan materi pembelajaran. Kemudahan, kecepatan, dan kelengkapan informasi yang ada di internet membuat siswa lebih antusias dan lebih berminat terhadap kegiatan belajar termasuk rasa ingin tahu mereka terhadap ilmu pengetahuan.

- b. Penggunaan internet yang berlebihan atau tidak terkontrol memiliki dampak negatif bagi siswa yaitu: siswa tidak mampu mengontrol dalam penggunaan internet yang mengakibatkan siswa tersebut mengabaikan kegiatan lainnya termasuk belajar, perlu waktu tambahan dalam mencapai kepuasan sewaktu menggunakan internet, sulit bergaul atau anti sosial dengan lingkungan, membohongi keluarga dan orang-orang terdekat untuk menyembunyikan keterlibatan lebih jauh dengan internet, siswa juga menggunakan internet sebagai jalan keluar mengatasi masalah atau menghilangkan perasaan bosan
- c. Dampak Penggunaan Internet terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V SDN di Kecamatan Semarang Barat Kota Semarang.

Penggunaan internet yang bijaksana yaitu penggunaan internet kurang dari 40 jam per bulan untuk kepentingan belajar dan mencari ilmu pengetahuan akan berdampak positif serta meningkatkan minat belajar siswa, sedangkan penggunaan internet yang berlebihan yaitu penggunaan internet lebih dari 40 jam per bulan untuk hiburan dan permainan internet akan mengakibatkan dampak negatif dan mengurangi minat belajar siswa yaitu minat siswa terhadap fasilitas hiburan di internet akan mengalahkan minat siswa terhadap belajar.

5.2 SARAN

Berdasarkan simpulan yang telah disampaikan dapat diberikan beberapa saran sebagai berikut :

1) Orang Tua Siswa

Orang tua siswa diharapkan dapat mengikuti dan memahami perkembangan IPTEK terutama internet melalui informasi dari orang lain, pakar, televisi, buku, maupun dari internet. Dengan memahami IPTEK maka orang tua siswa akan mengerti bagaimana penggunaan internet yang positif dan negatif sehingga dapat memantau dan mengarahkan siswa dalam aktivitas penggunaan internet, sehingga siswa dapat menggunakan internet secara positif dan bijaksana, antara lain untuk mencari informasi pengetahuan dan materi pelajaran sekolah.

Sedangkan untuk menanggulangi siswa yang terbiasa menggunakan internet secara berlebihan untuk hiburan, orang tua siswa dapat melakukan pemberian pengertian dan batasan mengenai penggunaan internet yang baik, melakukan pengawasan terhadap penggunaan internet oleh siswa, membuat jadwal dan peraturan kapan saatnya belajar, dan kapan diperbolehkan untuk bermain internet, mendampingi siswa ketika siswa menggunakan internet sehingga orang tua dapat mengetahui bagaimana aktivitas internet siswa dan ketika siswa bertanya mengenai apa saja yang ditemukan di internet, orang tua dapat menjelaskan dan mengarahkannya. Orang tua juga dapat mengalihkan aktivitas internet siswa dengan aktivitas lainnya seperti melakukan olahraga, hobi, ekstrakurikuler atau kegiatan lainnya yang dapat menggantikan kebiasaan

penggunaan internet siswa. Orang tua perlu membangun komunikasi yang terbuka dan hangat kepada siswa sehingga siswa merasa nyaman dan dapat terbuka mengenai aktivitas penggunaan internetnya kepada orang tua. Jikalau sudah terlalu parah orang tua dapat meminta bantuan kepada ahli psikologi anak untuk memberikan bimbingan konseling terhadap anak.

2) Sekolah dan Guru

Sekolah diharapkan memberikan seminar atau penyuluhan kepada orang tua mengenai perkembangan internet, dampak yang ditimbulkan dan cara menanggulangi siswa yang menggunakan internet secara berlebihan. Sekolah juga diharapkan dapat bekerja sama kepada orang tua untuk memantau perkembangan aktivitas penggunaan internet siswa. Sedangkan untuk pihak guru diharapkan memberi pengetahuan, pemahaman dan arahan kepada siswa bagaimana cara menggunakan internet secara bijak, serta memberi pengarahan mengenai dampak positif dan negatif dari penggunaan internet. Guru juga diharapkan mengikuti dan memahami perkembangan IPTEK terutama internet, sehingga guru dapat memanfaatkan internet untuk memperluas pengetahuan khususnya materi dan inovasi pembelajaran.

3) Siswa

Siswa hendaknya lebih menggunakan internet secara bijaksana untuk mencari informasi pengetahuan dan materi pelajaran sehingga memperluas pengetahuan siswa. Siswa diharapkan membatasi penggunaan internetnya untuk hiburan agar mereka tidak terlarut dalam kesenangan berlebihan dan terkena dampak negatif yang ditimbulkan oleh fasilitas hiburan yang ada di internet.

DAFTAR PUSTAKA

- A, Abraham. 2010. *Tersesat di Dunia Maya*. Surabaya: Java Pustaka Media Utama.
- Achroni, Keen. 2012. *Ternyata Selalu Mengalah Itu Tidak Baik, 35 Masalah Perilaku Anak Paling Sering Dihadapi dan Penangannya*. Yogyakarta: Javalitera.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- _____. 2013. *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Luar Jaringan (Offline)*: Pusat Bahasa Kementerian Pendidikan Nasional.
- Arya Wardiana, I Pt. dkk. 2014. *Hubungan antara Adversity Quotient (Aq) dan Minat Belajar Dengan Prestasi Belajar Matematika pada Siswa Kelas V SD di Kelurahan Pedungan*. Jurnal Mimbar PGSD Undiksha: Volume 2, Nomor 1, Halaman 1-11.
- Apriyanti, Merry Fitria dan Harmanto. 2015. *Perilaku Agresif Remaja Yang Gemar Bermain Game Online (Studi Kasus Di Kelurahan Ngagel Rejo Kecamatan Wonokromo Surabaya)*. Jurnal 3 (3): 994-1008.
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Azzet, A Muhaimin. 2012. *Buku Pintar Mengatasi Anak Nakal*. Yogyakarta: Katahati.
- Dariyo, Agoes. dkk. 2013. *Pengaruh Kesepian, Motif Persahabatan, Komunikasi Online dan Terhadap Penggunaan Internet Komplusif Pada Remaja*. Jurnal Psikologi Universitas Tarumanagara Jakarta 11 (2): 45-53.
- Darmanto. 2015. *2 Hari Belajar Komputer dan Internet Untuk Pemula*. Yogyakarta: Notebook.
- Desmita. 2014. *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Dewi, Irra Christiyanti. 2015. *Pengantar Psikologi Media*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya.
- Djaali. 2013. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

- Djamarah, Syaiful Bahri. 2010. *Guru & Anak Didik dalam Interaksi Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ekasari, Putri dan Arya Adi Dharmawan. 2012. *Dampak Sosial-Ekonomi Masuknya Pengaruh Internet Dalam Kehidupan Remaja di Pedesaan*. *Jurnal Sosiologi Pedesaan* 6 (1): 57-71.
- Eluwole , Opeoluwa Tosin. Dkk. 2014. *The Impact of Internet on African Education and Culture*. *International Journal of Business, Humanities and Technology* 4 (3): 69-77.
- Hartati, Tuti dan Sussi. 2010. *Teknologi Informasi dan Komunikasi SMP/MTS Untuk Kelas IX*. Jakarta: Pusat Perbukuan, Kementerian Pendidikan Nasional.
- Hurlock, Elizabeth B. 2003. *Psikologi Perkembangan : Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Alih Bahasa: Istiwidayanti dan Soedjarwo. Jakarta: Erlangga
- Hurlock, Elizabeth B. 2013. *Perkembangan Anak*. Alih Bahasa: Meitasari Tjandrasa. Jakarta: Erlangga
- Kompas. 2015. *Minat Baca Kita*. Jakarta: Kompas Info Kita.
- Lestari, Indah. _____. *Pengaruh Waktu Belajar dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika* . *Jurnal Formatif Universitas Indraprasta PGRI* 3 (2): 115-125.
- Madcoms. 2015. *Mudah Menggunakan Internet Untuk Pemula*. Madiun: Andi Yogyakarta
- Ma, Hing Keung. 2011. *Internet Addiction and Antisocial Internet Behavior of Adolescents*. *The Scientific World JOURNAL* 11: 2187-2196
- _____. 2011. *Undang-Undang SISDIKNAS (UU RI No. 20 Tahun 2003)*. Jakarta: Sinar Grafika.
- Marius, Parlindungan dan Sapto Anggoro. 2013. *Profil Pengguna Internet 2012*. Jakarta: Asosiasi Penyedia Jasa Internet Indonesia.
- Marius, Parlindungan dan Sapto Anggoro. 2015. *Profil Pengguna Internet 2014*. Jakarta: Asosiasi Penyedia Jasa Internet Indonesia.
- Moleong, Lexy J. 2012. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosakarya.
- Munib, Ahmad. Dkk. 2012. *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.

- Munir. 2009. *Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: Alfabeta.
- MZ, Arifah Budhyati. 2012. *Pengaruh Internet Terhadap Kenakalan Remaja. Jurnal Prosiding Seminar Nasional Aplikasi Sains & Teknologi (SNAST) Periode III Yogyakarta: B-426-B-434.*
- Ningtyas, Sari Dewi Yuhana. 2012. *Hubungan Antara Self Control Dengan Internet Addiction Pada Mahasiswa. Jurnal Pendidikan Psikologi UNNES 1 (1): 25-30.*
- Novianto, Ganang dan Subkhan. 2015. *Pengaruh Minat Belajar, Motif Berprestasi Dan Kesiapan Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas Xi Ips Pada Mata Pelajaran Akuntansi Di Sma Negeri 1 Subah Tahun Pelajaran 2013/2014. Jurnal Pendidikan Ekonomi Universitas Negeri Semarang 4 (2): 440-452.*
- Pibriana, Desi. 2015. *Pengembangan Model Pengaruh Penggunaan Internet Terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa Ranah Kognitif. Jurnal 2 (1): 28-40.*
- Rifa'i, Achmad dan Catharina Tri Anni. 2012. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Pusat-MKU-MKDK UNNES.
- Sardiman. 2011. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Satori, Djam'an dan Aan Komariah. 2014. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Setiawan, Toni. 2009. *Internet Untuk Anak*. Jogjakarta: A-Plus Book.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Smahel, David. dkk. 2012. *Excessive Internet Use among European Children. EUKids Online: 1-9.*
- Soetjipto, Helly P. 2012. *Pengujian Validitas Konstruk Kriteria Kecanduan Internet. Jurnal Psikologi Universitas Gajah Mada 32 (2): 74-91.*
- Soeparwoto. dkk. 2005. *Psikologi Perkembangan*. Semarang: UPT MKK Universitas Negeri Semarang.
- Sofyan, Edy. 2014. *Pengaruh Penggunaan Media Internet Dengan Motif Kreatif Dan Motif Hiburan Terhadap Karakter Peserta Didik Sma Negeri Di Kota Bandung. Jurnal Pendidikan 1 (2): 131-146.*
- Sudjana. 2005. *Metoda Statistika*. Bandung. : Tarsito.

- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sumolang, Marcelino. 2013. *Peranan Internet Terhadap Generasi Muda di Desa Tounolet Kecamatan Langowan Barat*. Jurnal 2 (4): 1-16.
- Susena, Edy dan Dewi Amelia Lestari. 2014. *Dampak Penggunaan Internet Terhadap Kecerdasan Pelajar Sekolah Menengah Atas (Sma) Di Daerah Pedesaan Dalam Rangka Peningkatan Kualitas Pendidikan Di Daerah Pedesaan*. Jurnal Sainstech Politeknik Indonusa Surakarta 2 (2): 1-10.
- Syahrani, Ridwan. 2015. *Ketergantungan Online Game dan Penanganannya*. Jurnal Psikologi Pendidikan dan Konseling Universitas Tadulako 1 (1): 84-92.
- Undang-Undang Dasar 1945 Alinea IV dan Bab X Pasal 28C ayat 1 Tentang Hak Asasi Manusia Mendapat Pendidikan dan Manfaat dari Ilmu Pengetahuan dan Teknologi.