

BAB V

PEMBAHASAN DAN HASIL PENELITIAN

A. Penggunaan Internet Siswa Madrasah Aliyah Se Kabupaten Tanah Bumbu

Menurut Sidharta Internet adalah sumber daya informasi yang menjangkau seluruh dunia. Sumber daya informasi tersebut sangat luas dan sangat besar sehingga tidak ada satu orang, satu organisasi, atau satu negara yang dapat menanganinya. Sidharta juga mengatakan bahwa internet lebih dari sekedar jaringan komputer atau pelayanan informasi. Internet adalah gambaran dinamis bahwa manusia yang mampu berkomunikasi secara bebas akan memlih untuk bersikap sosial dan tidak mementingkan diri sendiri.¹

Menurut Sidharta walaupun secara fisik Internet adalah interkoneksi antar jaringan komputer namun secara umum Internet harus dipandang sebagai sumber daya informasi. Isi Internet adalah informasi, dapat dibayangkan sebagai suatu database atau perpustakaan multimedia yang sangat besar dan lengkap, bahkan internet dipandang sebagai dunia dalam bentuk lain (maya) karena hampir seluruh aspek kehidupan di dunia nyata ada di Internet seperti bisnis, hiburan, olahraga, politik dan lain sebagainya.²

Berdasarkan beberapa pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa, internet merupakan salah satu komponen jaringan pada komputer yang dapat dijadikan

¹ Siti Nurina Hakim dan Aliffatullah Alyu Raj, "Dampak Kecanduan Internet (Internet Addiction) Pada Remaja," *Prosiding Temu Ilmiah Nasional X Ikatan Psikologi Perkembangan Indonesia* 1 (2017).

² Hakim dan Raj.

sebagai sarana pencarian informasi dan juga dapat dijadikan sebagai sarana komunikasi individu satu dengan individu yang lainnya dengan cakupan jaringan yang sangat luas, sehingga tidak ada satu orangpun, satu organisasi, atau satu negarapun yang dapat menanganinya.

Menurut Young kecanduan internet merupakan sebuah sindrom yang ditandai dengan menghabiskan sejumlah waktu yang sangat banyak dalam menggunakan internet dan tidak mampu mengontrol penggunaannya saat online.³

Selain itu dalam buku *DSM-5* dikatakan bahwa penggunaan internet yang dilakukan terus menerus dan berulang-ulang dapat mengakibatkan penurunan atau tekanan signifikan klinis. Ada sembilan ciri-ciri seseorang dikatakan mengalami kecanduan internet, yaitu : a) Selalu merasa asyik dengan setiap permainan internet dan individu selalu memikirkan setiap aktifitasnya ketika bermain internet. b) Ketika mengurangi waktu bermain atau kehilangan waktu bermain internet, individu akan merasa cemas, sedih tanpa sebab (*moodswing*), dan marah. c) Toleransi atau kebutuhan menghabiskan lebih banyak waktu untuk bermain internet. d) Selalu gagal setiap kali mengurangi atau mengontrol waktu bermain internet. e) Kehilangan minat atau hobi yang sebelumnya dimiliki karena individu tersebut lebih tertarik untuk melakukan segala hal yang ada di dalam internet. f) Tetap berlebihan dalam bermain internet meski individu mengetahui tentang masalah psikososial yang ditimbulkan. g) Sering berbohong kepada teman, keluarga atau lainnya tentang jumlah waktu yang digunakan untuk bermain internet. h) Individu akan mengalihkan masalah dalam kehidupan nyatanya

³ Marco Balandi, "Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Kecanduan Internet Pada Mahasiswa Universitas Mercu Buana Yogyakarta" (Yogyakarta, Universitas Mercu Buana Yogyakarta, 2018).

dengan menambah waktu untuk bermain internet. i) Penurunan kinerja dan produktifitas sehingga sering mengalami kesulitan dalam hubungan, pekerjaan atau Pendidikan

Dari sembilan ciri-ciri diatas, jika individu tersebut memiliki minimal 5 ciri maka dipastikan bahwa individu tersebut mengalami kecanduan internet dan bersifat klinis.

Widyanto & McMurren mengatakan bahwa ada beberapa daftar komponen karakteristik seorang individu yang mengalami kecanduan internet, yakni :⁴ *Salience* (ketertarikan). Merasa bahwa aktifitas ketika menggunakan internet adalah aktifitas yang paling penting dan menarik dalam kehidupan individu, selalu merasa sangat membutuhkan internet, tingkah laku sosial mengalami kemunduran karena pikirannya hanya terfokus pada kebutuhannya menggunakan internet walaupun sedang tidak menggunakan internet.

Excerssive Use. Berlebihan dalam menggunakan waktu untuk bermain internet dan kerap membuat aktivitas lain menjadi terganggu/ terhambat. *Neglect of work*. Kegiatan penggunaan internet yang dilakukan oleh seorang individu secara berlebihan, sehingga membuat individu sangat sering mengabaikan pekerjaan yang dimilikinya.

Anticipation. Perasaan negatif yang dirasakan oleh individu apabila kegiatan bermain internet harus dikurangi atau seketika dihentikan. *Lack of control*. Biasanya konflik dengan lingkungan sosial terdekat, keluarga, dan pasangan yang disebabkan oleh kegiatan penggunaan internet yang berlebihan.

⁴ Kimberly S. Young dan Cristiano Nabuco De Abreu, *Kecanduan Internet Panduan Konseling Dan Petunjuk Untuk Evaluasi Dan Penanganan* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2017).

Konflik ini sering disertai dengan kemunduran di sekolah, kampus seperti nilai akademik yang mengalami penurunan, hasil pekerjaan yang menjadi tidak maksimal, meninggalkan hobi sebelumnya. Terjadi juga konflik didalam dirinya akibat tidak mampu mengontrol diri karena terlalu banyak menghabiskan waktu bermain internet.

Neglect of social life. Penggunaan dan perhatian terhadap internet yang dilakukan oleh individu secara berlebihan sehingga membuat individu tersebut sering kali mengabaikan kehidupan sosialnya.

Berdasarkan hasil penelitian yang penulis peroleh dapat diketahui bahwa jumlah responden (N) ada 359, dari 359 responden ini nilai penggunaan internet terkecil (*minimum*) adalah 29, dan nilai penggunaan internet terbesar (*Maximum*) adalah 101. Rata-rata nilai dari 359 responden atau *Mean* sebesar 76,32 dengan *Standar Deviasi* sebesar 16.198.

Adapun kategori penggunaan internet inilah yang disebut dengan tabel distribusi frekuensi. Berdasarkan tabel kategori penggunaan internet, diketahui siswa yang memperoleh nilai dengan kategori sangat rendah ada sebanyak 17 orang atau 4.7%, adapun jumlah siswa yang mendapatkan nilai dengan kategori rendah ada sebanyak 39 orang atau 10.9%, jumlah siswa yang mendapatkan nilai dengan kategori tinggi ada 190 orang atau 52.9%, sedangkan jumlah siswa yang mendapatkan nilai dengan kategori sangat tinggi ada 113 orang atau 31.5% dari jumlah seluruh siswa. Karena seluruh data valid, maka pada kolom valid percent nilainya sama dengan yang ada pada kolom *percent*. Sementara pada bagian *cumulative percent* terlihat untuk nilai kategori sangat rendah sebanyak 4.7%.

Adapun untuk jenis nilai kategori rendah sebanyak 15.6%. untuk jenis nilai kategori tinggi sebanyak 68.5%. Sedangkan untuk jenis nilai kategori sangat tinggi sebanyak 100%. Nilai 100% ini adalah nilai komulatif dari penjumlahan 4.7% (sangat rendah) + 10.9% (rendah) + 52.9% (tinggi) + 31.5% (sangat tinggi) = 100%.

B. Akhlak Siswa Madrasah Aliyah Se Kabupaten Tanah Bumbu

Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa akhlak siswa Madrasah Aliyah se Kabupaten Tanah Bumbu menunjukkan jumlah responden (N) ada 359, dari 359 responden ini nilai penggunaan internet terkecil (*minimum*) adalah 29, dan nilai penggunaan internet terbesar (*Maximum*) adalah 119. Rata-rata nilai dari 359 responden atau *Mean* sebesar 58,64 dengan *Standar Deviasi* sebesar 22.569.

Tabel kategori akhlak siswa inilah yang disebut dengan tabel distribusi frekuensi. Berdasarkan tabel kategori akhlak di atas, diketahui siswa yang memperoleh nilai dengan kategori sangat rendah ada sebanyak 168 orang atau 46.8%, adapun jumlah siswa yang mendapatkan nilai dengan kategori rendah ada sebanyak 135 orang atau 37.6%, jumlah siswa yang mendapatkan nilai dengan kategori tinggi ada 39 orang atau 10.9%, sedangkan jumlah siswa yang mendapatkan nilai dengan kategori sangat tinggi ada 17 orang atau 4.7% dari jumlah seluruh siswa. Karena seluruh data valid, maka pada kolom valid percent nilainya sama dengan yang ada pada kolom *percent*. Sementara pada bagian *cumulative percent* terlihat untuk nilai kategori sangat rendah sebanyak 46.8%. Adapun untuk jenis nilai kategori rendah sebanyak 37.6%. untuk jenis nilai

kategori tinggi sebanyak 10.9%. Sedangkan untuk jenis nilai kategori sangat tinggi sebanyak 100%. Nilai 100% ini adalah nilai komulatif dari penjumlahan 46.8% (sangat rendah) + 37.6% (rendah) + 10.9% (tinggi) + 4.7% (sangat tinggi) = 100%.

Manusia merupakan makhluk yang paling sempurna bila dibandingkan dengan makhluk yang lainnya, karena dalam diri manusia terdapat kemampuan yang tidak dimiliki oleh makhluk lainnya, ia mempunyai akal sebagai pembeda dengan yang lain. Akibat adanya kemampuan inilah manusia mengalami perkembangan dan perubahan baik dari segi psikologis maupun fisiologis. Perubahan yang terjadi pada diri manusia akan menimbulkan perubahan terhadap perkembangan pribadi manusia atau tingkah lakunya yang dipengaruhi oleh banyak faktor.

Akhlak tidak dapat dipisahkan dari mental seseorang, sebab akhlak seseorang merupakan pencerminan daripada mentalnya. Kita tidak dapat mengetahui mental seseorang, melainkan yang dapat diketahui adalah akhlaknya yang merupakan pekerti, sikap, tingkah lakunya dan kebiasaan sehari-hari. Dengan mengetahui akhlaknya yang merupakan hal yang lahiriyah tersebut kita dapat mengetahui mentalnya. Oleh karena itu para ahli etika berpendapat bahwa sumber-sumber akhlak yang merupakan pembentukan mental itu ada dua faktor, yaitu: faktor intern dan faktor ekstern.

Berdasarkan sifatnya akhlak terbagi dua, yaitu akhlak *mahmudah* (akhlak terpuji) dan Akhlak *madzmumah* (akhlak tercela). Akhlak *mahmudah* (akhlak terpuji) atau disebut pula dengan akhlak al karimah (akhlak yang mulia).

Temasuk akhlak al karimah antara lain adalah ridha kepada Allah, cinta dan beriman kepada-Nya, beriman kepada malaikat, kitab Allah, Rasul Allah, hari kiamat, takdir Allah, taat beribadah, selalu menepati janji, melaksanakn amanah, berlaku sopan dalam ucapan dan perbuatan, *qana'ah* (rela terhadap pemberian Allah), tawakkal (berserah diri), sabar, syukur, tawadhu" (merendahkan diri), berbakti kepada kedua orang tua, dan segala perbuatan yang baik menurut pandangan atau ukuran Islam. Akhlak madzmumah (akhlak tercela) atau disebut pula akhlak sayyi'ah (akhlak yang jelek). Perbuatan yang termasuk akhlak madzmumah antara lain adalah kufur, murtad, fasiq, riya', takabbur, mengadu domba, dengki, iri, kikir, dendam, khianat, memutus silaturrahi, Durhaka terhadap orang tua, putus asa dan segala perbuatan tercela menurut pandangan Islam.

Sedangkan akhlak menurut subyeknya terbagi tiga yaitu: 1) Akhlak kepada Allah seperti taubat, sabar, syukur. 2) Akhlak kepada rasul seperti mengikuti sunnah-sunnahnya. 3) Akhlak terhadap lingkungan biotik (tumbuhan dan hewan), dan lingkungan abiotik. 4) Akhlak terhadap sesama manusia.

Allah dalam firmanya menjelaskan bahwa sesungguhnya telah ada pada (diri) Rasulullah itu suri teladan yang baik bagimu (yaitu) bagi orang yang mengharap (rahmat) Allah dan (kedatangan) hari kiamat dan dia banyak menyebut Allah, sebagaimana firman Allah berikut:

لَقَدْ كَانَ لَكُمْ فِي رَسُولِ اللَّهِ أُسْوَةٌ حَسَنَةٌ لِّمَن كَانَ يَرْجُوا اللَّهَ وَالْيَوْمَ الْآخِرَ وَذَكَرَ اللَّهَ كَثِيرًا

Artinya: Sungguh, telah ada pada (diri) Rasulullah itu suri teladan yang baik bagimu (yaitu) bagi orang yang mengharap (rahmat) Allah dan (kedatangan) hari Kiamat dan yang banyak mengingat Allah (Al-Ahzab [33]: 21).

Sehingga barang siapa yang mampu meneladani sifat-sifat Rasulullah maka sudah di pastikan akhlak yang dimiliki merupakan akhlak yang baik. Berdasarkan hasil penelitian terlihat bahwa akhlak siswa di Madrasah Aliyah se Kabupaten Tanah Bumbu tergolong rendah. Sehingga dapat di pahami bahwa siswa Madrasah Aliyah se Kabupaten Tanah Bumbu belum mampu meneladani sifat-sifat Rasulullah meskipun memang ada beberapa yang sudah mampu menunjukan akhlak yang baik, disinilah letak tanggung jawab guru dan orang tua untuk berusaha membentuk akhlak tersebut karena akhlak seseorang akan menjadi tolok ukur bagi orang lain untuk menggolangkannya kepada yang baik atau yang tidak baik. Kepribadian seseorang akan tercerminkan dari akhlaknya, sehingga baik dan buruknya seseorang akan dilihat dari kepribadiannya. Alquran adalah sumber yang asasi dalam berperilaku dan menjadi acuan pokok dalam kehidupan, karena di dalamnya memuat berbagai aturan kehidupan, bukan hanya hal yang dianggap rumit, namun sampai kepada hal yang sederhana sekalipun.

Dalam kehidupan manusia akhlak sangat dipentingkan, akhlak menjadi bukti bahwa seseorang itu pantas atau tidak pantas disebut sebagai manusia, maka dari itu pendidikan akhlak merupakan satu hal yang menjadi keharusan. Akhlak merupakan fondasi dasar bagi sebuah karakter yang ada di dalam diri manusia. Sehingga pribadi yang berakhlak baik dan mulia nantinya akan menjadi bagian dari kelompok masyarakat yang baik pula. Dalam Islam, akhlak juga memiliki nilai yang mutlak; karena akhlak baik dan buruk memiliki nilai yang dapat

implementasikan pada kondisi apa pun. Hal ini sesuai dengan fitrah manusia yang menempatkan akhlak yang baik sebagai pemelihara eksistensi diri manusia sebagai makhluk yang paling mulia. Tanpa akhlak, manusia akan kehilangan derajat sebagai hamba Allah paling terhormat.

Dengan demikian berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa akhlak siswa di Madrasah Aliyah se Kabupaten Tanah Bumbu tergolong rendah dan masih perlu perbaikan pada siswa yang menunjukkan akhlak kurang baik.

C. Pengaruh Penggunaan Internet Terhadap Akhlak Siswa Madrasah Aliyah Se Kabupaten Tanah Bumbu

Berdasarkan tabel output SPSS “*Model Summary*” di atas, diketahui nilai koefisien determinasi atau *R Square* adalah sebesar 0,965. Nilai *R Square* 0,965 ini berasal dari pengkuadratan nilai koefisien korelasi atau “*R*”, yaitu $0,982 \times 0,982 = 0,965$. Besarnya angka koefisien determinasi (*R Square*) adalah 0,965 atau sama dengan 96,5%. Angka tersebut mengandung arti bahwa variabel penggunaan internet (*X*) berpengaruh terhadap variabel akhlak siswa (*Y*) sebesar 96,5%. Sedangkan sisanya ($100\% - 96,5\% = 3,5\%$) dipengaruhi oleh variabel lain di luar persamaan regresi ini atau variabel yang tidak diteliti.

Besarnya pengaruh variabel lain disebut juga sebagai error (*e*). Untuk menghitung nilai error tersebut kita dapat menggunakan rumus $e = 1 - R^2$. Besarnya nilai koefisien determinasi atau *R Square* ini umumnya berkisar antara 0-1. Namun demikian, jika dalam sebuah penelitian kita jumpai *R Square* bernilai minus atau negative (-), maka dapat dikatakan bahwa tidak terdapat pengaruh

variabel X terhadap variabel Y. selanjutnya, semakin kecil nilai koefisien determinasi (R Square), maka ini artinya pengaruh variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y) semakin lemah. Sebaliknya, jika nilai R Square semakin mendekati angka 1, maka pengaruh tersebut akan semakin kuat.

Adapun dari variable di atas yaitu penggunaan internet terhadap akhlak siswa, maka pengaruh penggunaan internet terhadap kinerja guru adalah sebesar 96.5%. Hal ini dapat dibuktikan dari nilai R Square sebesar 0,965. Nilai ini mengandung arti bahwa pengaruh penggunaan internet (X) terhadap akhlak siswa (Y) adalah sebesar 96,5 %.

Adapun yang menjadi dasar pengambilan keputusan dalam analisis regresi dengan melihat nilai signifikansi (Sig.) hasil output SPSS adalah: Jika nilai signifikansi (Sig.) lebih kecil dari probabilitas 0,05 mengandung arti bahwa ada pengaruh penggunaan (X) terhadap akhlak siswa (Y). Sebaliknya, jika nilai signifikansi (Sig.) lebih besar dari probabilitas 0,05 mengandung arti bahwa tidak ada pengaruh arti bahwa tidak ada pengaruh penggunaan internet (X) terhadap akhlak siswa (Y).

Berdasarkan output di atas diketahui nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0,000 lebih kecil dari probabilitas 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti bahwa “ada pengaruh penggunaan internet (X) terhadap akhlak siswa (Y).

Selanjutnya adalah cara mengetahui berapa besar pengaruh buruk dari penggunaan internet terhadap akhlak siswa adalah sebagai berikut:

Secara umum rumus persamaan regresi linear sederhana adalah $Y = a + bX$. Sementara untuk mengetahui nilai koefisien regresi tersebut kita dapat berpedoman pada output yang berada pada *table coefficients* berikut:

a = angka konstan dari *unstandardized coefficients*. Dalam kasus ini nilainya sebesar 163.082. Angka ini merupakan konstan yang mempunyai arti bahwa jika tidak ada penggunaan internet (X) maka nilai konsisten akhlak siswa (Y) adalah sebesar 163.082. b = angka koefisien regresi. Nilainya sebesar -1,368. Angka ini mengandung arti bahwa setiap penambahan 1% tingkat penggunaan internet (X), maka akhlak siswa (Y) akan meningkat sebesar -1,368.

Karena nilai koefisien regresi bernilai minus (-), maka dengan demikian dapat dikatakan bahwa penggunaan internet (X) berpengaruh negative terhadap akhlak siswa (Y). Sehingga persamaan regresinya adalah $Y = 35,420 - 0,511 X$.

Sehingga dari uraian tersebut dapat dipahami bahwa terdapat pengaruh penggunaan internet terhadap akhlak siswa. Adapun dari variable di atas yaitu penggunaan internet terhadap akhlak siswa, maka pengaruh penggunaan internet terhadap kinerja guru adalah sebesar 96.5%. Hal ini dapat dibuktikan dari nilai R Square sebesar 0,965. Nilai ini mengandung arti bahwa pengaruh penggunaan internet (X) terhadap akhlak siswa (Y) adalah sebesar 96,5 %. Kemudian yang dimaksud akhlak siswa pada penelitian ini adalah akhlak buruk siswa, dengan berpedoman pada rumus persamaan regresi linear sederhana adalah $Y = a + bX$. Sementara untuk mengetahui nilai koefisien regresi tersebut kita dapat berpedoman pada output yang berada pada *table coefficients* berikut:

a = angka konstan dari *unstandardized coefficients*. Dalam kasus ini nilainya sebesar 163.082. Angka ini merupakan konstan yang mempunyai arti bahwa jika tidak ada penggunaan internet (X) maka nilai konsisten akhlak siswa (Y) adalah sebesar 163.082. b = angka koefisien regresi. Nilainya sebesar -1,368. Angka ini mengandung arti bahwa setiap penambahan 1% tingkat penggunaan internet (X), maka akhlak siswa (Y) akan meningkat sebesar-1,368.

Karena nilai koefisien regresi bernilai minus (-), maka dengan demikian dapat dikatakan bahwa penggunaan internet (X) berpengaruh negative terhadap akhlak siswa (Y). Sehingga persamaan regresinya adalah $Y = 35,420 - 0,511 X$. Jadi semakin tinggi siswa menggunakan internet, maka semakin tinggi atau semakin bertambah 1% akhlak siswa (-1,368). Artinya, semakin siswa sering menggunakan internet, maka akhlak siswa juga semakin buruk.

Sejalan dengan penelitian Furin Nurdianto, Pengaruh Intensitas Dan Pemanfaatan Internet Terhadap Akhlak Bermasyarakat.⁵ Penelitian ini bertujuan untuk: (1) Untuk mengetahui pengaruh intensitas internet terhadap akhlak bermasyarakat siswa SMK dan SMA Muhammadiyah Bobotsari; (2) Untuk mengetahui pengaruh pemanfaatan internet terhadap akhlak bermasyarakat siswa SMK dan SMA Muhammadiyah Bobotsari; dan (3) Untuk mengetahui pengaruh intensitas dan pemanfaatan internet terhadap akhlak bermasyarakat siswa SMK dan SMA Muhammadiyah Bobotsari. Data dikumpulkan dari 96 responden dengan menggunakan metode pengambilan sampel accidental sampling. Analisis data dilakukan melalui analisis instrument penelitian yang meliputi uji validitas

⁵ Furin Nurdianto, "Pengaruh Intensitas Dan Pemanfaatan Internet Terhadap Akhlak Bermasyarakat," *G-Couns: Jurnal Bimbingan dan Konseling* 6, no. 1 (2021): 120–28.

menggunakan korelasi product moment dan uji reliabilitas menggunakan teknik Cronbach's alpha; uji linieritas menggunakan langrange Multiplier; pengujian hipotesis meliputi uji t, uji F dan koefisien determinasi; serta uji linieritas.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa; (1) Intensitas penggunaan internet berpengaruh negatif dan signifikan terhadap akhlak bermasyarakat siswa, (2) Pemanfaatan internet berpengaruh positif dan signifikan terhadap akhlak bermasyarakat siswa. Hasil uji F persamaan menunjukkan bahwa intensitas dan pemanfaatan internet mempunyai nilai Fhitung sebesar 3,049 dengan signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ sehingga secara simultan variabel intensitas dan pemanfaatan internet secara bersamaan berpengaruh signifikan terhadap akhlak bermasyarakat

Sejalan juga dengan penelitian Muhammad Hizbullah dan Ricky Andi Syahputra tentang Dampak Internet Terhadap Akhlak Siswa Di Smp Cerdas Murni Tembung.⁶

Menurutnya, pada saat ini perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin maju. Internet merupakan media dan layanan yang selalu dimanfaatkan para siswa untuk mendapatkan informasi yang mampu menunjang serta membantu dalam penyelesaian tugas-tugas yang diberikan para guru. Oleh karena itu tidak dapat dipungkiri media dan layanan internet tidak dapat dipisahkan dengan para siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran empirik tentang Dampak internet terhadap akhlak siswa di SMP Cerdas Murni. Permasalahan penelitian dirumuskan ke dalam 3 rumusan, yaitu : 1). Bagaimana pemanfaatan Internet untuk pembelajaran akhlak di SMP Cerdas Murni

⁶ Muhammad Hizbullah dan Ricky Andi Syahputra, "Dampak Internet Terhadap Akhlak Siswa di SMP Cerdas Murni Tembung," vol. 2, 2019, 1161–66.

Tembung?, 2). Bagaimana dampak positif dan negatif internet terhadap akhlak siswa di SMP Cerdas Murni Tembung?, 3) Bagaimana bentuk-bentuk media pembelajaran Akhlak yang tersedia di internet?. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif. yaitu dengan menggunakan metode deskriptif dan studi kasus, serta teknik penelitian menggunakan wawancara observasi dan studi dokumentasi. Sebagai penelitian ini dirumuskan model hipotetik dampak internet terhadap akhlak siswa di SMP Cerdas Murni.

Hasil penelitian ini adalah Pemanfaatan internet untuk pembelajaran akhlak di SMP Cerdas Murni ternyata berbedabeda. Perbedaan ini disebabkan tujuan masing-masing siswa dalam memanfaatkan layanan internet dalam kesehariannya. 2. Dampak internet terhadap akhlak siswa di SMP Cerdas Murni Tembung bernilai positif. Karena secara umum pemanfaatan internet tidak disalahgunakan oleh siswa. Pendidikan akhlak yang mereka pelajari di sekolah dapat memberi nilai positif kepada anak didik sehingga mereka tahu mana yang baik dan mana yang buruk. Tetapi juga tidak dapat dipungkiri ada sebagian kecil terlihat dampak negatif internet terhadap akhlak siswa di SMP Cerdas Murni. 3. Bentuk-bentuk media pembelajaran akhlak yang tersedia di internet sangat banyak diantaranya: muslim.or.id, yufid.com, yufid.tv, islamdownload.net, konsultasisyariah.com, buyayahya.org, youtube ceramah-ceramah ustaz dan lain-lain.

Hasil penelitian Rizka Purnama Sari, Pengaruh Media Sosial Dan Ham Terhadap Akhlak Peserta Didik Dalam Kegiatan Pembelajaran Di Sd S Tribakti.⁷ Penelitian ini bertujuan untuk melihat pengaruh media sosial dan penetapan peraturan HAM terhadap akhlak peserta didik dalam satuan pendidikan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif dengan menggunakan sampel penelitian berjumlah 38 orang siswa kelas 4 sd. Instrumen yang digunakan yaitu instrumen observasi. Instrumen observasi berupa penilaian afektif siswa yang dapat memberi dampak positif terhadap perkembangan kepribadian seseorang.

Hasil penelitian ini adalah Era globalisasi ini teknologi semakin maju, tidak dapat dipungkiri hadirnya internet semakin dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari, baik dalam kegiatan sosialisasi, pendidikan, bisnis, dsb. Tidak dapat dipungkiri bahwa media sosial mempunyai pengaruh yang besar dalam kehidupan seseorang. Seseorang yang awalnya kecil bisa menjadi besar dengan media sosial, atau sebaliknya. Pengaruh media sosial terhadap akhlak anak hampir mencakup semua aspek kehidupan seperti aspek sosial, aspek agama serta aspek moral sehingga banyak para anak-anak dan remaja yang sudah terpengaruh oleh sosial media. Pengaruh sosial media terhadap akhlak juga telah merambah pada perubahan akhlak anak pada kehidupan sehari-hari seperti akhlak kepada Tuhan, akhlak kepada orang tua, akhlak kepada guru serta akhlak kepada lingkungan dan masyarakat. Begitu juga dengan Hak Asasi Manusia (HAM) yang tengah bergeming di era revolusi industri 4.0 terhadap perilaku dan akhlak peserta didik

⁷ Rizka Purnama Sari, "Pengaruh Media Sosial dan HAM Terhadap Akhlak Peserta Didik Dalam Kegiatan Pembelajaran di SD S Tribakti Medan Marelan," *Jurnal Penelitian, Pendidikan dan Pengajaran: JPPP* 1, no. 1 (2020): 49–59.

di sekolah dasar, tidak peduli ketika akhlak anak didik rusak, akan tetapi ketika siswa di cubit untuk didisiplinkan HAM berbicara lantang.

Sejalan dengan penelitian Intan Aji Pangestu dan Purnama Rozak tentang Pengaruh Penggunaan Media Sosial Youtube Vlog Terhadap Akhlak Siswa Kelas 9 DI SMP Islam Al Musthofa Taman.⁸

Latar belakang penelitian ini adalah banyak siswa yang tidak taat peraturan sekolah seperti tidak disiplin, terlambat ke sekolah, tidak melaksanakan sholat berjamaah. Dalam sikap dan perilaku banyak siswa yang bertutur kata tidak sopan, mengandung unsur-unsur kedewasaan dan percintaan. Hal ini menunjukkan adanya sikap dan perilaku yang kurang baik dalam akhlak siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa berpengaruh media sosial terhadap akhlak siswa kelas 9 di SMP Islam Al Musthofa Taman dan populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas 9 yang bersekolah di SMP Islam Al Musthofa Taman. Teknik pengambilan sampel yang digunakan yaitu dengan teknik sampel bertujuan, yaitu dengan menyebarkan kuesioner dengan jumlah 57 responden yang diperoleh dari siswa SMP Islam Al Musthofa Taman. Metode penelitian ini adalah kuantitatif dengan menggunakan analisis regresi linier sederhana dan uji hipotesis menggunakan uji-t dengan tingkat signifikan 5%. Berdasarkan uji-t Media Sosial berpengaruh signifikan dengan nilai t hitung 9.619 > t tabel 2.00488. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Media Sosial berpengaruh signifikan dan positif terhadap akhlak siswa di SMP Islam Al Musthofa Taman.

⁸ Intan Aji Pangestu dan Purnama Rozak, "Pengaruh Penggunaan Media Sosial Youtube Vlog Terhadap Akhlak Siswa Kelas 9 di SMP Islam Al Musthofa Taman," *Al-Miskawaih: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 2, no. 1 (2021): 35–56.

Penyalahgunaan internet memiliki kolerasi dengan gangguan psikologis. Kemudian dampak dari kecanduan yang akan dialami oleh individu adalah sebagai berikut: menarik diri dari lingkungan sosial, hubungan dengan lawan jenis sedikit terganggu, hilangnya produktivitas pekerjaan/pendidikan, dan hubungan lain terhadap dirinya sendiri mulai tidak baik Velezmoro, Lacefield & Roberti.⁹

Selain itu menurut Hakim & Raj kecanduan internet dapat mengakibatkan beberapa efek samping terhadap penggunanya, yaitu : Kecemasan yang berlebihan, Depresi, Penurunan fisik dan Kesehatan mental, Penurunan hubungan interpersonal, Penurunan kinerja kerja.¹⁰ Selain itu Young & Rodgers mengatakan bahwa dampak negatif dari kecanduan internet yaitu membuat seseorang menjadi malas untuk berkomunikasi di dunia nyata karena merasa lebih menyenangkan untuk berkomunikasi dengan teman online sehingga mengakibatkan kurangnya rasa empati terhadap lingkungan sekitar.¹¹

D. Sikap siswa Madrasah Aliyah Pengguna Internet

1. Malas untuk belajar

Menurut Maya Ferdiana Rozalia, dampak negatif dari penggunaan internet atau gadget diantaranya adalah adanya penurunan konsentrasi saat belajar (pada saat belajar anak menjadi tidak fokus dan hanya teringat dengan gadget, misalnya anak teringat dengan permainan gadget seolah-olah dia seperti tokoh dalam game tersebut). Selain itu, adanya malas menulis dan membaca, (hal ini diakibatkan dari

⁹ Greenfield dan Gross, *Childrens Activities and Development, The future of children*, t.t.

¹⁰ Hakim dan Raj, "Dampak Kecanduan Internet (Internet Addiction) Pada Remaja."

¹¹ Noviana Dewi dan Stefanus Khristmasagung Trikusumaadi, "Bahaya Kecanduan Internet dan Kecemasan Komunikasi Terhadap Karakter Kerja Sama Pada Mahasiswa," *Jurnal Psikologi* 43, no. 3 (2017): 220–30.

penggunaan gadget misalnya pada saat anak membuka video di aplikasi Youtube anak cenderung melihat gambarnya saja tanpa harus menulis apa yang mereka cari).¹²

Tidak hanya itu, penurunan dalam kemampuan bersosialisasi, (misalnya anak kurang bermain dengan teman dilingkungan sekitarnya, tidak memperdulikan keadaan disekelilingnya). Selanjutnya dampak negatifnya adalah kecanduan, (anak akan sulit dan akan ketergantungan dengan gadget karena sudah menjadi suatu hal yang menjadi kebutuhan untuknya). Dampak berikutnya adalah dapat menimbulkan gangguan kesehatan, (jelas dapat menimbulkan gangguan kesehatan karena paparan radiasi yang ada pada gadget, dan juga dapat merusak kesehatan mata anak).

Perkembangan kognitif anak usia dini terhambat, (kognitif atau pemikiran proses psikologis yang berkaitan bagaimana individu mempelajari, memperhatikan, mengamati, membayangkan, memperkirakan, menilai dan memikirkan lingkungannya akan terhambat). Menghambat kemampuan berbahasa, (anak yang terbiasa menggunakan gadget akan cenderung diam, sering menirukan bahasa yang didengar, menutup diri dan enggan berkomunikasi dengan teman atau lingkungannya). Dan yang terakhir adalah dapat mempengaruhi perilaku anak usia dini, (seperti contoh anak bermain game yang memiliki unsur kekerasan yang akan mempengaruhi pola perilaku dan karakter yang dapat menimbulkan tindak kekerasan terhadap teman).¹³

¹² Maya Ferdiana Rozalia, "Pola Interaksi Sosial Siswa Pengguna Gadget Di Sma N 1 Semarang," *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan SD* 5, no. 2 (2017): 722–31.

¹³ Rozalia.

Sebagaimana hasil observasi dan wawancara dengan siswa A. ia mengatakan bahwa ketika ia sedang asik bermain internet, ia sangat sulit dan malas untuk belajar, tidak fokus lagi, karena pikirannya ke internet terus. Bahkan setiap pembelajaran ia selalu tidak fokus dengan mengajak bicara teman sebelahnya.

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa dampak penggunaan gadget. Antara lain adalah terganggunya pertumbuhan otak anak, obesitas, kurang tidur, kelainan mental, sifat agresif serta radiasi emisi. Untuk itu perlu adanya batasan dalam menggunakan gadget pada anak. Perilaku penggunaan gadget dipengaruhi oleh berbagai faktor, salah satunya adalah pengetahuan. Kurangnya pemahaman tentang dampak penggunaan gadget menjadikan anak-anak berperilaku menggunakan gadget secara berlebihan.¹⁴

Menurut Maya Ferdiana Rozalia, banyak ditemui siswa yang tidak mengerjakan tugas yang di berikan oleh guru, bahkan siswa terkadang merasa mengantuk ketika di kelas. Hal tersebut dialami oleh peneliti ketika guru kelas V menanyakan pekerjaan rumah, ada beberapa siswa yang tidak mengerjakan. Dan saat diberikan tugas, mereka tidak mau mengerjakan dengan alasan pusing. Hal tersebut serupa dengan sebuah kasus yang dari New York Times yaitu seorang anak yang mengalami kecanduan iPad. Anak tersebut terus meminta gadget nya ketika gadget tersebut tidak berada dalam genggamannya. Anak tersebut dikatakan telah ketergantungan terhadap gadget. Anak tersebut tidak dapat terlepas dari gadget, bahkan saat makan, belajar, bermain, begitu pula saat tidur.

¹⁴ Septi Anggraeni, "Pengaruh Pengetahuan Tentang Dampak Gadget Pada Kesehatan Terhadap Perilaku Penggunaan Gadget Pada Siswa SDN Kebun Bunga 6 Banjarmasin," *Faletehan Health Journal* 6, no. 2 (2019): 64–68.

Waktu belajar siswa tersita dengan adanya gadget yang mereka miliki. Tidak hanya dirumah, disekolah siswa juga bermain gadget bersama temannya setelah pulang sekolah hingga lupa waktu dan sering pulang terlambat. Apabila kegiatan belajar siswa terganggu dengan terlalu banyak bermain gadget maka akan berakibat pada penurunan prestasi belajar siswa.¹⁵

2. Sering bertengkar atau berkelahi

Menurut Yuli Pebrianti. Dampak Bermain Game Online Terhadap Kepribadian Sosial Anak SDN 1 Bahaur Kabupaten Seruyan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dampak penggunaan internet atau game online terhadap kepribadian social anak terbagi menjadi dua, yaitu dampak positif bermain game online terhadap kepribadian sosial anak meliputi a) membantu bersosialisasi; b) kerja sama; c) simpati. Adapaun dampak yang kedua adalah dampak negatif bermain game online terhadap kepribadian sosial anak adalah a) adiksi/ kecanduan b) berbicara kasar dan kotor, c) pembangkang; d) berselisih atau bertengkar; e) mengganggu orang lain.

Dampak negatif bermain game online terhadap kepribadian sosial anak meliputi: 1) Kecanduan (adiksi), game online dapat membuat anak kecanduan atau ketagihan saat sudah bermain, akhirnya anak hanya memikirkan game dan menganggap hal selain game tidak penting untuk dilakukan. 2) Berbicara kasar dan kotor, permainan game online ini dapat memberikan dampak negatif yaitu anak akan terbiasa berbicara kasar dan kotor kepada orang lain. 3) Pembangkang, terlalu sering memainkan game online anak akan menjadi pembangkang karena

¹⁵ Rozalia, "Pola Interaksi Sosial Siswa Pengguna Gadget Di Sma N 1 Semarang."

sering mengabaikan orang lain ketika berbicara dan hanya berfokus pada game. 4) Berselisih atau bertengkar, permainan game online ini di dalamnya banyak konten kekerasan hal itu juga menjadi salah satu anak penyebab anak suka berselisih atau bertarung karena sedikit banyak anak akan mengikuti apa yang ia lihat dan dengar. 5) Mengganggu orang lain, bermain game online juga dapat membuat anak terbiasa berperilaku menggoda seperti mengejek orang lain dengan kata-kata yang kurang baik.

Hal ini sebagaimana hasil observasi dan wawancara dengan siswa A2, ia mengatakan bahwa sering bertengkar dan berkelahi dengan temannya, disebabkan ia diganggu Ketika sedang asik bermain internet. Senada juga yang dikatakan oleh A3, ia mengatakan bahwa Ketika bermain internet sering marah-marah sendiri, dan apabila ditegur oleh kawannya, ia marah dan bisa memukul atau bertengkar dengan orang lain.

Penggunaan internet atau bermian game online memang memiliki dampak negatif di antaranya adalah : a) Menimbulkan adiksi (kecanduan) Kecanduan game online pada anak dapat menjadikan pengaruh buruk bagi perkembangan anak sehingga penting untuk mengetahui dampak buruk serta penanganan dari ketergantungan yang diakibatkan oleh game online.¹⁶ c) Berbicara kasar dan kotor Berbicara kasar dan kotor adalah ketika seseorang mengucapkan kata-kata yang tidak pantas atau yang mengandung unsur penghinaan kepada orang lain dalam permainan game online. Pengaruh yang diakibatkan dari kata-kata kasar (negatif)

¹⁶ Bania Amburika, Yulison Herry Chrisnanto, dan Wisnu Uriawan, "Teknik Vector Space Model (Vsm) Dalam Penentuan Penanganan Dampak Game Online Pada Ana," *Prosiding SNST Fakultas Teknik* 1, no. 1 (2016): h. 73.

sesungguhnya amat besar bagi perkembangan jiwa seseorang, baik untuk yang mengucapkannya ataupun orang lain yang menjadi objek ucapan tersebut.¹⁷

3. Sering Membolos sekolah

Sosial media merupakan alat yang memudahkan untuk berkomunikasi dan mencari informasi. Jika kurangnya edukasi maka akan disalah gunakan oleh penggunanya. Sosial media saat ini banyak digunakan oleh generasi remaja yang masih labil dengan emosionalnya karena sedang mengalami masa transisi sehingga mudah tergelincir, keingintahuan dan rasa penasaran yang tinggi menjadi pemicu perilaku yang tidak baik terhadap kegiatan belajar mengajar disekolah. Dari latar belakang dan beberapa penelitian diatas dapat diambil kesimpulannya bahwa sosial media mempengaruhi remaja. Karena remaja memiliki karakter labil egois dan mengedepankan kesenangan, salah satu yang menjadi kesenangannya adalah bermain sosial media, sehingga tidak mengepentingkan hal produktif dan berinternet atau bermain sosial media yang positif. Kesadaran terhadap sosial media dan internet di sekolah menjadi masalah, remaja atau siswa sekolah belum dapat memisahkan antara kebenaran dan kepalsuan yang di sajikan sosial media.¹⁸

Menurut hasil penelitian yang dilakukan oleh Ibrahim, dampak yang ditunjukkan dari siswa tersebut adalah asyik bermain sosial media dan mengabaikan kegiatan belajar di sekolah, tidak mengerjakan tugas sekolah karena

¹⁷ Anthony Chandra Gunawan, Arief Agung Suwasono, dan Jacky Cahyadi, "Perancangan Kampanye Iklan Layanan Masyarakat Berhenti Bicara Kasar Untuk Kalangan Anak Usia 7-12 Tahun," *Jurnal DKV Adiwarna* 1, no. 8 (2016): h. 1.

¹⁸ Aulia Ramadhani Ibrahim, Euis Eti Rohaeti, dan Maya Masyita Suherman, "Gambaran Penggunaan Sosial Media Pada Siswa Sekola Menengah Atas," *FOKUS (Kajian Bimbingan & Konseling dalam Pendidikan)* 3, no. 5 (2020): 197–201.

terlalu asyik bermain sosial media dan game. Ketika peneliti memberikan pertanyaan selanjutnya “kalau mengenai sering tidak mengumpulkan tugas?” siswa tersebut menjawab “saya lupa bu, soalnya ke asyikan main game online, chatting, bermain facebook dan instagram” Siswa kedua yang di wawancarai berinisial HS merupakan kelas XII. Perilaku yang ditunjukkan HS ialah, merokok di kamar mandi sekolah, kabur saat jam mata pelajaran matematika, sering tidak mengumpulkan tugas dan membolos. Dari hasil wawancara yang dilaksanakan peneliti dengan HS, dapat disimpulkan bahwa HS sudah kecanduan game online selain itu senang chatting bersama teman bermain game nya sehingga melalaikan sekolah dan tugas-tugasnya, saat membolos HS asyik bermain game di warung internet yang menyediakan fasilitas game online di sekitar sekolahnya, tidak fokus belajar karena lebih senang dengan Handphone dan bermain. sosial media, dia merasa bebas karena kesibukan orang tua yang tidak terlalu mengatur dan memantau kegiatannya di lingkungan sekolah maupun lingkungan pertemanannya.¹⁹

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan oleh penulis dengan siswa A4, ia mengatakan bahwa Ketika jam belajar sedang berlangsung, ia keluar untuk pergi ke toilet, namun hal itu dilakukan agar bisa membolos sekolah, dengan pergi ke warnet. Senada dengan yang dikatakan oleh siswa A5. Ia mengatakan bahwa ia sering membolos sekolah, dengan tujuan agar bisa menggunakan internet dengan sepuasnya. Bermain game online dan menonton youtube.

¹⁹ Ibrahim, Rohaeti, dan Suherman.

Dari hasil penelitian lain juga menyebutkan bahwa dampak negatif internet adalah menyebabkan sifat sosial pada siswa berkurang. Para siswa yang mendapatkan dampak negatif internet yaitu mendapatkan dampak dengan taraf rendah sebanyak 55 orang (60,44%), sedang sebanyak 30 orang (32,97%) dan rendah sebanyak 6 orang (6,59%). Temuan ini mengindikasikan bahwa para siswa mendapatkan dampak hanya sedikit pada berkurangnya sikap sosial pada para penggunanya. Internet juga menyebabkan pola interaksi siswa berubah Para siswa yang mendapatkan dampak negatif internet yaitu mendapatkan dampak dengan taraf sedang sebanyak 50 orang (54,95%), dan tinggi sebanyak 26 orang (28,57%). Temuan ini mengindikasikan bahwa intensitas pemanfaatan internet memberikan dampak yang lumayan besar pada penurunan pola interaksi siswa. Intensitas yang tinggi pada pemanfaatan internet membuat seseorang hanya berinteraksi secara maya melalui internet. Intensitas yang tinggi dalam berinternet menyebabkan seseorang tidak lagi membutuhkan intensitas yang tinggi dengan orang-orang di lingkungannya di dunia nyata.²⁰

Selain itu, internet juga menyebabkan siswa mengetahui tindakan kejahatan Para siswa yang mendapatkan dampak negatif internet yaitu mendapatkan dampak dengan taraf rendah sebanyak 67 orang (73,63%), dan sedang sebanyak 20 orang (21,98%). Temuan ini mengindikasikan bahwa intensitas pemanfaatan internet memberikan dampak relatif sangat kecil terhadap kecenderungan siswa mengenali dunia kriminalitas. Sebagai pelajar, seseorang akan cenderung lebih mengutamakan kebutuhannya dalam belajar dibandingkan

²⁰ Elfan Rahardiyana, "Pemanfaatan Internet dan Dampaknya pada Pelajar Sekolah Menengah Atas di Surabaya," dalam <http://journal.unair.ac.id/filerPDF/ln5ba2011865full.pdf> (diakses 15 Pebruari 2018), 2016.

dengan kegiatan lain. 4. Internet menyebabkan siswa mengetahui tindakan kejahatan Para siswa yang mendapatkan dampak negatif internet yaitu mendapatkan dampak dengan taraf rendah sebanyak 53 orang (58,24%), dan sedang sebanyak 34 orang (37,36%). Temuan ini mengindikasikan bahwa para siswa mendapatkan dampak relatif rendah dari kecenderungan siswa untuk memiliki kebiasaankebiasaan buruk. Siswa yang intensitasnya tinggi menggunakan internet tidak mudah terseret arus untuk mengikuti hal-hal yang tidak berguna dan mengeluarkan biaya khusus. Intensitas pemanfaatan internet yang tinggi tidak banyak mempengaruhi siswa, banyak siswa tidak terlalu pengaruh dengan dampak pemanfaatan internet sehingga tidak menjadi kecanduan hal negatif.

Menurut Zakiah, dampak negatif internet salah satunya yaitu dapat membuat seseorang kecanduan, terutama yang menyangkut pornografi dan dapat menghabiskan uang karena hanya untuk melayani kecanduan tersebut. Menurut observasi yang dilakukan, kecanduan hal negatif di internet bukan saja mengenai pornografi, namun juga ketagihan berlangganan kupon permainan. Dalam penelitian ini, ketersediaan gambar telanjang bukan hal utama dalam pemanfaatan internet yang dilakukan oleh para siswa karena lebih banyak siswa yang kurang setuju dibandingkan dengan siswa yang setuju terhadap hal tersebut. Demikian juga kegiatan menghamburhamburkan uang yang dilakukan setelah menggunakan internet tidak disukai oleh para siswa, terbukti bahwa jumlah yang tidak setuju

dan kurang setuju merupakan jumlah dominan pada perkara membuang-buang uang untuk urusan yang kurang penting.²¹

4. Perasaan Tidak Menyenangkan Bila Tidak Bermain Internet

Terjadinya globalisasi, perkembangan teknologi, dan industrialisasi serta informasi yang semakin canggih, sehingga menghasilkan produk teknologi yang tidak terhitung jumlahnya, beraneka jenis ragam tertentu untuk memenuhi kebutuhan manusia dalam pendidikan, kesehatan, serta sekedar untuk hiburan. Salah satu produk teknologi yang sedang marak dan heboh dikalangan siswa saat ini adalah video game dan game online. Video games yang terus berkembang dan beraneka ragam jenisnya, meliputi Nitendo, Sega, dan Game Online, dan yang sedang menjadi trend beberapa tahun belakangan ini terutama di kalangan siswa yaitu game online. Game online digunakan sebagai hiburan bahkan untuk mendapatkan rasa kesenangan bagi manusia.²²

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan siswa A6. Ia mengatakan bahwa Ketika tidak melakukan aktivitas yang berhubungan dengan internet, ia merasakan hati yang tidak karuan, gelisah, tidak nyaman, dan tidak tenang. Hal senada yang diungkapkan oleh siswa A7. Ia mengatakan bahwa Ketika sedang tidak menggunakan internet, perasaannya tidak karuan, gelisah, ingin selalu menggunakan internet.

Permainan internet atau game online adalah permainan yang dimainkan secara online via internet. Game online via internet yang menawarkan fasilitas lebih karena para pemain bisa berkomunikasi dengan pemain lain dari seluruh

²¹ Rahardiyana.

²² Siti Suprihatin, "Upaya Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa," *Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro* 3, no. 1 (2015): 73–82.

penjuru dunia melalui media chatting. Game online tentu mempunyai daya tarik di mata pecinta game, karena pada monitor terdapat gambar tiga dimensi yang membuat permainan semakin terasa nyata. Layaknya dunia nyata mereka dapat hidup, bergerak, bertransaksi, melakukan aktivitas sehari-hari, mendapatkan pekerjaan, mencari pasangan, di dunia virtual atau maya. Pada saat ini, bagi siswa yang tidak memiliki fasilitas game online dirumahnya, tersedia warungwarung internet (warnet) yang menyediakan fasilitas game online kondisi ini membuat siswa menjadi lebih mudah untuk bermain game dimana saja dan kapan saja tanpa mengenal waktu, yang akhirnya menyebabkan siswa menjadi kecanduan, dituduh menjadikan orang berperilaku kompulsif, tak acuh pada kegiatan lain, dan memunculkan gejala aneh, seperti rasa tak tenang pada saat keinginan bermain tidak terpenuhi.²³

Kecanduan internet disebut sebagai Internet Addiction Disorder (IAD), Stephen Juan, seorang antropolog di University of Sydney (dalam Detria, 2013:19) mengemukakan tanda-tanda umum kecanduan internet, sebagai berikut:²⁴ 1) Selalu ingin menghabiskan lebih banyak waktu di internet, sehingga akan menguras waktu efektif yang ada. 2) Jika tidak menggunakan internet, muncul gejala-gejala penarikan diri seperti kecemasan, gelisah, mudah tersinggung, bergetar, mengigil, gerakan mengetik tanpa sadar, hingga berkhayal atau bermimpi mengenai internet. 3) Jika terhubung dengan internet, gejala-gejala penarikan diri akan hilang ataupun berkurang. 4) Mengakses internet lebih lama dari yang diniatkan. 5) Cukup banyak porsi kegiatan yang digunakan untuk

²³ Suprihatin.

²⁴ Detria, "Efektivitas Teknik Manajemen Diri Untuk Mengurangi Kecanduan Game Online" (Bandung, 2013), h. 19.

aktivitas terkait internet, termasuk e-mail, browsing, chatting. 6) Mengurangi kegiatan penting, baik dalam pekerjaan, sosial, atau rekreasi, demi menggunakan internet. 7) Menyembunyikan penggunaan internet dari keluarga atau teman. 8) Internet digunakan untuk melarikan diri dari perasaan bersalah, tidak berdaya, kecemasan, atau depresi.

5. Tidak tahu waktu

Banyak manfaat yang mereka peroleh dari internet, terutama dalam proses komunikasi dan penggalian informasi, namun tidak sedikit yang menyalahgunakan penggunaan internet itu. Tidak sedikit remaja yang malas belajar karena hampir semua waktunya untuk keperluan hura-hura melalui internet. Lebih-lebih remaja atau pelajar yang tanpa malu atau takut membuka situs-situs porno. Selain itu mereka juga terpengaruh oleh omongan-omongan para orang dewasa. Semua hal itu berdampak buruk bagi diri mereka sendiri maupun orang lain yang berada di dekat mereka. Mereka yang sekilas saja menyaksikan hal-hal porno akan terus menerus menyaksikannya karena mereka ketagihan. Tak lama kemudian sifat mereka akan berubah lebih buruk dan mereka semua akan terlibat dalam pergaulan bebas. Adapun hal negatif yang ditimbulkan internet, antara lain : a. Kejahatan penculikan terhadap remaja melalui jejaring sosial di dunia maya (internet), penipuan dalam jual beli online b. Membuat remaja menjadi malas, karena waktu untuk bekerja membantu orang tua atau belajar tersita untuk bermain internet, sehingga tugas-tugas sekolah sering terlantar c. Para remaja menjadi terlalu bergantung pada internet dalam mengerjakan tugas-tugas sekolah. Padahal tugas sekolah yang seharusnya dibuat sendiri, sering

dikerjakan dengan copy paste dari suatu alamat wab atau blog. d. Pikiran para remaja teracuni oleh sesuatu yang dapat merusak moral seperti film, gambar, foto, baca yang bersifat pornografi. e. Sosialisasi remaja dalam masyarakat berkurang, karena para remaja menjadi lebih suka dan nyaman bersosialisasi dalam dunia maya.

Mereka jarang keluar rumah, mereka lebih suka menatap komputer atau laptopnya untuk bermain internet hingga lupa waktu. Jadi internet menimbulkan manfaat yang tiada batas bagi penggunaannya, meskipun dalam kenyataan masih terdapat penyalahgunaan internet yang dapat membawa pengaruh kurang baik bagi mereka.²⁵

Kecanduan bermain game online dapat dilihat dari beberapa gejala yang muncul. Pertama, siswa bermain game online seharian, dan sering bermain dalam jangka waktu lama (lebih dari tiga jam). Kedua, siswa bermain game online untuk kesenangan, cenderung seperti tak kenal lelah dan mudah tersinggung saat dilarang. Siswa yang kecanduan tidak pernah menghiraukan larangan orang tua atau orang lain untuk mengurangi intensitas bermain game online, dan siswa cenderung berontak apabila dilarang untuk bermain. Ketiga, mengorbankan kegiatan sosial, dan tidak mau mengerjakan aktivitas lain seperti tidak menghiraukan aktivitas lain yang penting baginya, seperti makan, minum, berinteraksi dengan teman sebaya atau belajar. Keempat, ingin mengurangi ketergantungannya tapi tidak bisa.

²⁵ Azwar Anggi, "Perilaku Remaja Akibat Penggunaan Jaringan Internet Di Desa Durian Sebatang Kecamatan Kedurang Bengkulu Selatan" (Skripsi, Bengkulu, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu, 2020).

Berdasarkan hasil wawancara yang penulis lakukan dengan siswa A11. Ia mengatakan bahwa bisa bermain permainan internet selama \pm 6 jam/hari karena ia mempunyai laptop sendiri dan tidak perlu pergi ke warnet untuk bermain permainan internet. Siswa A8 juga mengatakan bahwa merasa sangat puas apabila bermain permainan internet dan berhasil memenangkannya. Ia pun tidak pernah merasa bosan bermain permainan internet, bahkan dia pun enggan makan dan mengerjakan PR apabila sudah bermain permainan internet di depan laptopnya.

Sebagaimana yang dikatakan oleh siswa A9. Ia mengatakan bahwa kalau sudah asik bermain internet, ia sampai lupa waktu, lupa makan, karena merasa puas dengan hasil permainan dengan internet, sampai tidak ingat lagi untuk makan. Senada dengan yang dikatakan oleh siswa A10. Ia mengatakan bahwa jarang membantu pekerjaan di rumah bahkan untuk makan pun enggan karena sudah asyik bermain permainan internet.

Solusi untuk mengatasi dampak negatif internet adalah peran orang tua. Peran orang tua sangatlah penting dalam meminimalisir dampak merugikan dari internet. Orang tua diharapkan berperan dalam mengawasi dan mengingatkan para remaja agar tidak melalaikan tugas utama mereka, yaitu belajar. Sehingga tugas perkembangan yang harus mereka peroleh selama masa remaja dapat tercapai dan menjadi bekal dalam menyongsong masa depan. Yang tidak kalah pentingnya adalah faktor dari dalam diri sendiri, karena keimanan dari dalam dirilah yang dapat membentengi diri dari semua pengaruh atau dampak negatif suatu apapun.²⁶

6. Tidak mau membantu orang tua

²⁶ Anggi.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan siswa A12. Ia mengatakan bahwa sering menolak dan membantah membantah apabila disuruh orang tuanya yang sedang membutuhkan bantuannya. Alasannya ia sedang sibuk atau kadang menjawab “nanti” tapi tidak berangkat. Menurut Kaveri, dampak negatif dari penggunaan internet adalah sebagai berikut:²⁷ pertama, menimbulkan adiksi (kecanduan) Sebagian besar game yang beredar saat ini memang didesain supaya menimbulkan kecanduan para pemainnya. Semakin seseorang kecanduan pada suatu game maka pembuat game semakin diuntungkan karena peningkatan pembelian gold/tool/karakter dan sejenisnya semakin meningkat. Tapi keuntungan produsen ini justru menghasilkan dampak yang buruk bagi kesehatan psikologis pemainnya.

Selanjutnya adalah mendorong melakukan hal-hal yang negative walaupun jumlahnya tidak banyak tetapi cukup sering kita menemukan kasus pemain game online yang berusaha mencuri ID pemain lain dengan berbagai cara. Kemudian mengambil uang di dalamnya atau melucuti perlengkapannya yang mahal-mahal. Kegiatan mencuri ID ini biasanya juga berlanjut pada pencurian akun lain seperti facebook maupun email dengan menggunakan keylogger, software cracking atau yang sejenisnya yang bisa membobol akun seseorang.

Tidak hanya itu, dampak negative lainnya adalah berbicara kasar dan kotor Entah ini terjadi di seluruh dunia atau hanya Indonesia tetapi sejauh yang penulis temui di warnet-warnet diberbagai kota. Para pemain game online sering mengucapkan kata-kata kotor dan kasar saat bermain di warnet atau game center.

²⁷ Kaveri Subrahmanyam dkk., “The Impact of Home Computer Use on Children’s Activities and Development,” *The future of children*, 2000, h. 123.

Terbengkalainya kegiatan di dunia nyata Keterikatan pada waktu penyelesaian tugas di game dan rasa asik memainkannya seringkali membuat berbagai kegiatan terbengkalai. Waktu beribadah, tugas sekolah, tugas kuliah ataupun pekerjaan menjadi terbengkalai karena bermain game atau memikirkannya. Apalagi banyak permainan yang terus berjalan meskipun kita sudah offline. Bahkan yang lebih parah lagi adalah perubahan pola makan dan istirahat Perubahan pola istirahat dan pola makan sudah lumrah terjadi pada gamers karena menurunnya kontrol diri. Waktu makan menjadi tidak teratur dan mereka sering tidur pagi demi mendapat happy hour (internet murah pada malam-pagi hari).

Pemborosan Uang untuk membayar sewa komputer di warnet dan membeli gold/poin/karakter kadangkala nilainya bisa mencapai jutaan rupiah. Belum lagi koneksi internet, dan upgrade spesifikasi komputer di rumah. Mengganggu kesehatan duduk terus menerus di depan komputer/handphone selama berjam-jam jelas menimbulkan dampak negatif bagi tubuh. Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat dipahami bahwa bermain game online bagi peserta didik cenderung lebih banyak memberikan dampak negatif dibandingkan dengan dampak positif. Hal tersebut dapat dipahami karena game online lebih banyak mengandung muatan-muatan kekerasan, dan menyebabkan konsentrasi peserta didik terganggu, jam belajar berkurang, dan isi dari game online tidak berkaitan langsung dengan materi pelajaran di sekolah.