

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Penggunaan internet sangat populer seiring dengan berkembangnya bidang teknologi di dunia, per 30 Juni 2018 sebanyak 55,1% populasi dunia terhubung dengan internet.¹ Indonesia, khususnya, merupakan negara dengan penggunaan internet terbanyak kelima di dunia dan ketiga di Asia Pasifik setelah China dan India pada 2017.^{2,3} Kenaikkan pengguna internet pada lima tahun terakhir terlihat sangat signifikan di Indonesia, pada tahun 2012 terdapat 63 juta pengguna internet, mengalami kenaikan dua kali lipat, menjadi menjadi 143,26 juta pada tahun 2017. Penetrasi internet mencapai pada angka 54,68% dan didominasi 58,08% oleh pulau Jawa.⁴

Meskipun internet dapat memudahkan seluruh aspek kehidupan manusia, namun ketika internet digunakan secara berlebihan dapat menimbulkan kecanduan. Kecanduan internet adalah salah satu masalah yang berhubungan dengan teknologi informasi dan komunikasi.⁵

Beberapa studi telah mendalami gangguan kecanduan internet sebagai keadaan patologis dan mendeskripsikannya dengan bermacam-macam istilah seperti "*Internet Addiction Disorder*" oleh Young pada tahun 1996, "*Pathologic Internet Usage*" oleh Davis pada tahun 2001 dan "*Internet Behavior Addiction*" oleh Wang pada tahun 2001.⁶⁻⁸

Di Asia Tenggara, prevalensi gangguan kecanduan internet berkisar antara 0-47,7%.⁹ Pada penelitian lain yang dilakukan pada anak 11-13 tahun di Surabaya, didapatkan bahwa 27,2% responden mengalami gangguan kecanduan internet.¹⁰ Berdasarkan hasil Survey Penetrasi dan Perilaku Pengguna Internet Indonesia 2017 yang diselenggarakan oleh Asosiasi Penyelenggaraan Jaringan Internet Indonesia (APJII), sebanyak 75,05% dari anak usia 13-18 tahun terhubung dengan internet.⁴ Hal ini cukup mengkhawatirkan karena prevalensi kecanduan internet cukup tinggi dalam rentang usia muda.¹¹

Gangguan kecanduan internet pada pelajar dapat berpengaruh terhadap perubahan sikap, tingkat depresi, dan prestasi akademik.¹¹⁻¹⁴ Masalah yang ditimbulkan pada akademik merupakan suatu aspek yang tingkat keparahannya paling tinggi dibandingkan dengan aspek lainnya yaitu hubungan sosial, keuangan, pekerjaan, dan kesehatan fisik.⁶

Masalah akademik yang timbul ini dipaparkan oleh Young karena orang yang mengalami gangguan kecanduan internet cenderung tidak menyelesaikan tugasnya dan tidur larut malam sehingga tidak dapat fokus pada jam sekolah keesokan harinya. Selain itu, gangguan kecanduan internet juga dapat menyebabkan gangguan kesehatan fisik seperti *eyestrain*, *back strain*, dan *Carpal Tunnel Syndrome* yang dapat mengganggu proses belajar mengajar.^{6,15}

Oleh karena tingginya prevalensi gangguan kecanduan internet pada anak usia sekolah dan dampak yang dapat ditimbulkannya, peneliti ingin mengetahui pengaruh gangguan kecanduan internet terhadap nilai akademik pada pelajar.

1.2 Rumusan Masalah

1.2.1 Pernyataan Masalah

Peneliti ingin mengetahui pengaruh gangguan kecanduan internet terhadap nilai akademik.

1.2.2 Pertanyaan Masalah

1. Berapa prevalensi gangguan kecanduan internet pada siswa?
2. Apakah terdapat pengaruh gangguan kecanduan internet terhadap nilai akademik?

1.3 Hipotesis Penelitian

Terdapat pengaruh gangguan kecanduan internet terhadap nilai akademik.

1.4 Tujuan Penelitian

1.4.1 Tujuan Umum

Menurunkan angka gangguan kecanduan internet dikalangan siswa.

1.4.2 Tujuan Khusus

1. Memperoleh data prevalensi gangguan kecanduan internet pada siswa.
2. Mengetahui pengaruh gangguan kecanduan internet terhadap nilai akademik.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Manfaat Penelitian bagi Masyarakat

- a. Untuk meningkatkan pengetahuan tentang pengaruh gangguan kecanduan internet terhadap nilai akademik.
- b. Sebagai bahan penyuluhan untuk meningkatkan kewaspadaan terhadap gangguan kecanduan internet.

1.5.2 Manfaat Penelitian bagi Pendidikan

- a. Untuk mengetahui salah satu dampak dari gangguan kecanduan internet.
- b. Untuk mengetahui seberapa jauh pengaruh gangguan kecanduan internet terhadap nilai akademik.

1.5.3 Manfaat Penelitian bagi Penelitian Selanjutnya

- a. Agar penelitian ini dapat menjadi referensi dan dapat dikembangkan lebih luas lagi.