



RESEARCH ARTICLE

**REKONSTRUKSI KOGNITIF, SOSIAL-EMOSIONAL SISWA
MELALUI INTERNET POSITIF**
(Studi Penggunaan Internet/Smartphone pada Siswa MTs Negeri 7 Model Jakarta)

Najwaa Chadeeja Alhady, Ara Fahana Salsabila, Nazula Nur Azizah

MTs Negeri 7 Jakarta

e-mail: albadynajwa@gmail.com

Naskah diterima: 30 Oktober 2017, direvisi: 5 Januari 2018, disetujui: 6 Februari 2018

Abstract

This paper attempts to know the characteristics of students in using the internet/smartphone and how the of internet/smartphone influence the cognitive, social and emotional development of students. This quantitative research reveal the characteristics of internet usage among teenagers, especially regarding the length of time to access internet/smartphone, the amount of data usage and source of financing the purchase of data/pulse. The results also showed the influence of internet/smartphone usage on student achievement. Achievements in social, skills and communication subjects have greater scores compared to exact subjects (Mathematics and Science). This explains that students who use the Internet have broader insights, have foreign language skills, and are able to develop their creativity. The best use time range (ideal) is in the range of 7-11 hours per week or 1-1, 5 hours per day. While use under 7 hours per week and use of over 11 hours per week did not provide a significant effect on cognitive improvement.

Keywords: *Influence of Internet, Youth, Cognitive, Social-emosional.*

Abstrak

Penelitian ini berupaya mengetahui karakteristik siswa dalam menggunakan internet/*smartphone* dan bagaimana pengaruh penggunaan tersebut terhadap perkembangan kognitif, sosial dan emosi siswa. Hasil penelitian secara kuantitatif menjelaskan waktu lamanya mengakses internet/*smartphone*, besarnya penggunaan data dan sumber pembiayaan pembelian data/pulsa. Hasil penelitian juga menunjukkan adanya pengaruh penggunaan internet/*smartphone* terhadap prestasi siswa. Pengaruh tersebut tidak selalu berdampak negatif terhadap capaian prestasi. Capaian prestasi pada mata pelajaran sosial, keterampilan dan komunikasi memiliki skor yang lebih besar dibandingkan dengan pelajaran eksakta (Matematika dan IPA). Siswa yang menggunakan internet memiliki wawasan yang lebih luas, memiliki keterampilan berbahasa asing, dan mampu mengembangkan kreatifitasnya. Rentang penggunaan waktu terbaik (ideal) berada pada kisaran 7-11 jam per minggu atau 1-1, 5 jam per hari. Sedangkan penggunaan di bawah 7 jam per minggu dan penggunaan di atas 11 jam per minggu tidak memberikan pengaruh yang berarti terhadap peningkatan kognitif.

Kata Kunci: Pengaruh Internet, Remaja, Prestasi, Sosial-emosial.

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi sudah sedemikian cepat sehingga tanpa disadari sudah mempengaruhi setiap aspek kehidupan manusia. Dewasa ini produk teknologi sudah menjadi kebutuhan sehari-hari dalam menjalankan aktivitas kehidupan. Penggunaan televisi, telepon *facsimile*, *celluler phone*, dan internet sudah bukan menjadi hal yang aneh ataupun baru lagi, khususnya di kota-kota besar (Ahmad Fadhillah, 2011).

Kemajuan teknologi seperti televisi, *smartphone*, laptop, bahkan internet bukan hanya melanda masyarakat yang hidup di perkotaan namun dapat dinikmati oleh masyarakat di pelosok-pelosok desa (Nesy Aryani Fajrin, 2013).

Penggunaan telepon pintar menjadi kebutuhan yang sangat penting bagi kehidupan saat ini yang memerlukan mobilitas tinggi. Fasilitas-fasilitas yang terdapat didalamnya pun tidak hanya terbatas pada fungsi telepon dan SMS (*short messages service*) saja. Telepon pintar atau yang biasa disebut *smartphone* dapat digunakan sebagai sarana bisnis, penyimpanan berbagai macam data, sarana musik/hiburan, bahkan sebagai alat dokumentasi. Hal ini menjadikan *smartphone* sebagai salah satu perkembangan komunikasi yang paling aktual di Indonesia selama lebih dari lima tahun terakhir (Ina Astarti Utaminingsih, 2006).

Pengguna *smartphone* di Indonesia terus meningkat. Bahkan, hasil riset menunjukkan Indonesia berada diperingkat ketiga dalam daftar pengguna *smartphone* terbesar di asia pasifik dengan jumlah pengguna 83,18 juta pada tahun 2018. Pengguna tersebut terdiri dari berbagai kalangan termasuk kalangan peserta didik yang masih duduk di bangku SMP (Pengguna Smartphone Tertinggi, 2016).

Hampir setiap individu mulai dari anak-anak hingga orang tua kini memiliki *smartphone*. Tentu saja hal ini bukan hanya terjadi tanpa alasan karena daya konsumsi dan kebutuhan masyarakat saat ini sudah sangat jauh berbeda dibandingkan beberapa dekade ke belakang. Kini kebutuhan akan komunikasi dan informasi menjadi hal yang paling penting bagi semua kalangan masyarakat, ditambah dengan mudah-

nya mengakses berbagai macam layanan (fitur) yang ditawarkan dari penyedia jasa layanan dari produsen *smartphone* itu sendiri dan berbagai *provider* pendukung. *Smartphone* memiliki fitur menarik yang ditawarkan dan seringkali membuat anak-anak cepat akrab dengannya.

Sebanyak 36 persen pengguna *smartphone* Indonesia menghabiskan waktu 4-8 jam dalam sehari memakai perangkat bergerak. Sebuah survei yang dilakukan CLSA pada 2015 menunjukkan lebih dari 90% pengguna *smartphone* memerlukan waktu tidak kurang dari 2 jam per hari dalam menggunakan perangkat ponsel pintar. Bahkan, 32,5 persen pengguna *smartphone* ini membutuhkan lebih dari 8 jam untuk mengakses ponselnya (Pengguna Akses Ponsel, 2018).

Banyak manfaat positif yang diperoleh dari penggunaan gadget yang dikemukakan oleh psikolog terutama mempermudah Komunikasi. *Smartphone* merupakan salah satu alat yang memiliki teknologi yang canggih. Jadi semua orang dapat dengan mudah berkomunikasi. Membangun kreatifitas anak (*smartphone* memberikan beragam informasi yang juga bisa mendorong anak menjadi lebih kreatif). Anak akan lebih mudah dalam mencari segala informasi dan berita yang dibutuhkan olehnya, terutama dalam hal belajar sambil bermain ataupun bermain sambil belajar. Dalam usia ini, anak memang masih berada di dalam masa yang mengasyikan untuk bermain. Namun tak melepaskan diri dari sebuah proses pembelajaran yang juga harus dilakukan”.

Namun penggunaan *smartphone* secara berlanjut akan berdampak buruk bagi pola perilaku anak dalam kesehariannya, anak-anak yang cenderung terus-menerus menggunakan *smartphone* akan sangat tergantung dan menjadi kegiatan yang harus dan rutin dilakukan oleh anak dalam aktifitas sehari-hari. Tidak dipungkiri saat ini anak lebih sering bermain *smartphone* dari pada belajar dan berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya, Hal ini mengkhawatirkan, sebab pada masa anak-anak mereka masih tidak stabil, memiliki rasa keingin tahuan yang sangat tinggi, dan berpengaruh pada meningkatnya sifat konsumtif pada anak-anak untuk itu penggunaan *smartphone* pada anak-anak perlu mendapatkan perhatian khusus bagi orang tua

(M. Hafiz Al-Ayouby, 2017). Beberapa kasus mengenai dampak negatif dari *smartphone* ini sering sekali menimpa anak-anak. Mulai dari kecanduan internet, game, dan juga konten-konten yang berisi pornografi.

Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Ahmad Fadhilah (2011) diketahui bahwa penggunaan *smartphone* mempengaruhi aktivitas belajar siswa sebesar 65,28 persen yang artinya *smartphone* mempunyai pengaruh yang cukup buruk terhadap aktivitas belajar siswa.

Berdasarkan uraian di atas, nampak bahwa di samping memberikan manfaat positif internet/*smartphone* dapat memberikan pengaruh yang buruk. Demikian sehingga pemanfaatan di kalangan pelajar sangat menarik untuk diteliti. Patut dieksplorasi lebih lanjut melalui penelitian ini bagaimana karakteristik penggunaan internet/*smartphone* pada siswa di MTs Negeri 7 Model Jakarta. Patutu pula diteliti bagaimana pengaruh penggunaan internet/*smartphone* terhadap kognitif dan sosial-emosional pelajar, serta seberapa besar pengaruh penggunaan internet/*smartphone* terhadap kognitif dan sosial-emosional siswa.

B. Kajian Pustaka

Teknologi internet memberikan memudahkan siswa sebagai sumber dan media belajar. Pemanfaatan internet sebagai sumber dan media belajar mampu membantu siswa agar dapat belajar mandiri. Siswa dapat mengakses secara daring (*online*) berbagai macam jenis informasi seperti perpustakaan, jurnal, biografi, rekaman, koran, sejarah dan yang lainnya. Dalam hal ini menurut Yudi Munadi (2013) siswa dapat berperan sebagai seorang peneliti, analisis atau apa saja dan tidak hanya konsumen informasi saja.

Informasi yang dianalisis dapat berupa informasi yang relevan dengan materi yang sedang dipelajari. Melalui internet, siswa juga dapat saling bekerja sama dengan siswa lain dengan saling mengirim *e-mail* untuk mendiskusikan bahan ajar atau sekedar bertukar pendapat. Internet memiliki efek yang baik terhadap proses dan hasil belajar siswa di kelas maupun di luar kelas seperti di ruang praktik. Terjadinya kemandirian, akselerasi,

pengayaan perluasan, efektivitas dan produktivitas pembelajaran dapat terjadi dalam penggunaan internet bagi siswa. Dalam pembelajaran Korespondensi, pemanfaatan Internet dapat dilihat dari pencarian materi-materi, membandingkan materi surat yang ada di buku dan yang ada di internet, serta contoh-contoh bentuk surat yang ada di Internet.

Menurut Susena (2016) internet memberikan **dampak Positif sekaligus dampak negatif**. Dampak positif seperti kemudahan dalam memperoleh informasi, internet mendukung transaksi dan operasi bisnis atau yang dikenal dengan sebutan *e-business*, internet bermanfaat sebagai media belajar, hiburan, dan komunikasi. Sedangkan dampak negatifnya internet menyebabkan berkurangnya sifat sosial pada siswa, pola interaksi siswa berkurang dan menyebabkan siswa mengetahui tindakan kejahatan.

Sementara itu penggunaan prangkat (*gadget*) *smartphone* secara menerus akan berdampak buruk bagi pola perilaku anak dalam kesehariannya, anak-anak yang cenderung terus-menerus menggunakan *gadget* akan sangat tergantung dan menjadi kegiatan yang harus dan rutin dilakukan oleh anak dalam aktifitas sehari-hari, tidak dipungkiri saat ini anak lebih sering bermain *gadget* dari pada belajar dan berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Hal ini mengkhawatirkan, sebab pada masa anak-anak mereka masih tidak stabil, memiliki rasa keingintahuan yang sangat tinggi, dan berpengaruh pada meningkatnya sifat konsumtif pada anak-anak untuk itu penggunaan *gadget* pada anak-anak perlu mendapatkan perhatian khusus bagi orang tua. Beberapa kasus mengenai dampak negatif dari *smartphone* ini sering sekali menimpa anak-anak. Mulai dari kecanduan internet, game, dan juga konten-konten yang berisi pornografi. Bahkan anak-anak jaman sekarang atau yang lebih dikenal dengan anak "*kids jaman now*" ini, lebih mementingkan *smartphone*-nya sendiri dan lebih asik dengan *gadget*-nya daripada mendengarkan perintah dari orangtua, bahkan seringkali melawan kepada orangtua.

Dari aspek kesehatan, sejumlah penelitian mengungkapkan dampak buruk *smartphone*

bagi anak usia dini. Terutama anak-anak yang sedang mengalami masa pertumbuhan mereka. Anak-anak yang masih berusia dibawah 2 tahun sebaiknya jangan terlalu lama menggunakan gadget, baik itu *smartphone*, tablet maupun komputer PC. Beberapa pengaruh *smartphone* bagi kesehatan adalah susah tidur, kurang gerak, Gangguan pada mata, nyeri/Sakit, Konsentrasi jadi pendek, Kemampuan bersosialisasi berkurang, Rasa cemas yang berlebihan, Gangguan mental, Perilaku agresif, pelupa, kecanduan, terkena radiasi (Dampak Buruk *Smartphone*, 2016).

Hasil Penelitian Rahardiyani (2018) menunjukkan bahwa para siswa yang mendapatkan manfaat internet sebagai media belajar yaitu mendapatkan manfaat dengan taraf tinggi sebanyak 40 orang (43,96%), sedang sebanyak 32 orang (35,16%) dan rendah sebanyak 19 orang (20,88%). Temuan ini mengindikasikan bahwa para siswa mendapatkan manfaat sangat banyak dari internet sebagai media belajar. Dari beberapa dampak negatif dari intensitas pemanfaatan internet yang dibahas, dampak negatif yang dominan mempengaruhi siswa adalah dampak bahwa internet bisa menurunkan pola interaksi siswa dalam lingkungan sosialnya. Dampak negatif yang lain seperti misalnya sikap sosial, perkenalan kepada dunia kejahatan, maupun kecanduan terhadap hal-hal negatif tidak sempat dialami oleh para siswa yang intensitas pemanfaatan internetnya tergolong berat sekalipun.

Namun dalam penelitian ini Rahardian (2018) tidak mengungkap berapa lama waktu terbaik penggunaan internet/*smartphone* yang memberikan pengaruh positif dan berapa lama intensitas internet yang memberikan pengaruh negatif.

C. Metodologi Penelitian

1. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Madrasah Tsanawiyah Negeri 7 Jakarta yang berlokasi di Jalan Penganten Ali No.103, Kecamatan Ciracas, Jakarta Timur. Penelitian dilaksanakan selama tiga bulan yakni bulan Nopember 2017 - Januari 2018.

Metode Penelitian

Dalam penelitian ini Ahmad Fadhilah (2011) menggunakan penelitian kuantitatif yakni penyelidikan tentang masalah kemasyarakatan atau kemanusiaan yang didasarkan pada pengujian suatu teori yang tersusun atas variabel-variabel, diukur dengan bilangan-bilangan dan dianalisis dengan prosedur statistik. Bertujuan menentukan apakah generalisasi-generalisasi prediktif dari teori tertentu yang diselidiki terbukti kebenarannya.

Adapun dalam Penelitian penelitian ini menggunakan penelitian *kuantitatif* dengan menggunakan “metode statistik deskriptif analisis yakni metode yang ditujukan untuk mendeskripsikan atau menggambarkan fenomena-fenomena yang ada, baik berupa alami maupun rekayasa manusia dengan sifat kajiannya menggunakan ukuran, jumlah atau frekuensi” (Nana Syaodih Sukmadinata, 2006). Dan ditunjang oleh data-data yang diperoleh melalui penelitian lapangan (*field research*) yaitu mengumpulkan data dari objek yang diteliti.

Dalam bagian ini akan diuraikan pula bahasan tentang variabel dan metode penentuan populasi dan sampel.

Menurut Anas Sudijono (2009) kata variabel berasal dari bahasa Inggris *variable* yang berarti arti “ubahan”, “faktor tak tetap”, atau “gejala yang dapat diubah-ubah”. Adapun menurut Suharsimi Arikunto (1992) variabel adalah objek penelitian, atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian”.

Variabel dalam penelitian ini terdiri dari dua variabel yaitu:

- a) Variabel penggunaan alat komunikasi *smartphone* yang merupakan variabel X sebagai variabel bebas.
- b) Variabel prestasi siswa merupakan variabel Y sebagai variabel terikat.

2. Populasi dan Sampel

Dalam penelitian ini yang menjadi populasi adalah seluruh siswa yang ada di MTs Negeri 7 Model Jakarta yang berjumlah 600 siswa, tersebar pada 18 kelas, yaitu kelas VII sebanyak 6 kelas berjumlah 240 siswa, kelas VIII ada 6 kelas berjumlah

240 siswa, dan kelas IX ada 6 kelas berjumlah 240 siswa (Herman Wasito, 1992).

Untuk menyederhanakan proses pengumpulan data dan pengolahan data, maka Peneliti mengambil teknik *sampling*. *Sampling* (pengambilan sampel) menurut Nana Syaodih Sukmadinata (2006) merupakan suatu proses pemilihan dan penentuan jenis sampel dalam perhitungan besarnya sampel yang akan menjadi subyek atau obyek penelitian.

Pengambilan sampel penelitian ini berdasarkan pendapat Suharsimi Arikunto (1992), yaitu: "Apabila subyeknya kurang dari 100, lebih baik diambil semua sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi. Selanjutnya jika jumlah subyeknya lebih besar, dapat diambil 10-15%, atau 20-25%, atau lebih". Dengan demikian jumlah sampel pada penelitian ini adalah sebanyak 60 siswa dari seluruh jumlah populasi. Dalam pemilihan sampel Peneliti menggunakan *Metode Random Sampling* yaitu cara pengambilan sampel secara acak adalah pemilihan ukuran sampel dari suatu populasi di mana setiap anggota populasi mempunyai peluang yang sama untuk menjadi sampel. Agar tercapai keterwakilan setiap maka akan dipilih 20 siswa pada masing-masing kelas, sementara pada setiap kelas kuesioner disebarakan secara acak pada tiap-tiap ruang kelas.

3. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang dipakai untuk mengumpulkan data melalui pedoman tertulis tentang pengamatan wawancara, dan daftar pertanyaan (angket) yang disiapkan untuk mendapatkan informasi dari responden (Ronny Kountur, 2013). Adapun materi data dan informasi yang akan dijaring dituangkan ke dalam angket (daftar pertanyaan).

4. Teknik Pengumpulan data

Untuk memperoleh data yang diperlukan maka Peneliti menggunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut:

a. Observasi

Secara umum dapat diartikan cara menghimpun bahan-bahan keterangan (data)

yang dilakukan dengan mengadakan pengamatan dengan pencatatan secara sistematis terhadap fenomena-fenomena yang sedang dijadikan sasaran pengamatan (Anas Sudjiono, 2006). Dalam hal ini peneliti mengamati kondisi umum sekolah MTs Negeri 7 Model Jakarta.

b. Interview (wawancara)

Suatu cara yang digunakan untuk mendapatkan jawaban dari responden dengan jalan bertanya sepihak dan dari jawaban yang diberikan responden kepada pewawancara untuk dijadikan informasi melalui pedoman wawancara (Suharsimi Arikunto, 1992). Wawancara dilakukan secara terbatas kepada siswa, guru dan kepala sekolah di MTs Negeri 7 Model Jakarta.

c. Angket atau kuesioner

Berupa sejumlah pertanyaan tertulis (kuesioner) yang digunakan untuk memperoleh informasi dari narasumber (responden) tentang pribadi dan hal-hal yang ia ketahui. Kuesioner dapat juga diartikan suatu daftar yang berisikan rangkaian pertanyaan mengenai suatu masalah atau bidang yang akan diteliti (Narbuka, Cholid dan Ahmad, 2004). Penyebaran angket/ kuesioner diberikan kepada sampel yang telah ditentukan yaitu siswa kelas VII, VIII dan IX yang telah dipilih secara acak (random sampling).

D. Pembahasan dan Hasil

1. Karakteristik Responden

Responden untuk penelitian ini sebanyak 60 orang siswa yang dipilih secara acak. Apabila dilihat dari komposisinya terdiri dari 49 orang perempuan (82 persen dari total responden) dan 11 orang laki-laki (18 persen) sebagaimana ditunjukkan dalam tabel berikut:

Tabel 1

Komposisi Responden Menurut Jenis Kelamin

No.	Jenis kelamin Responden	Jumlah (Orang)	Persentase
1	Laki-laki	11	18%
2	Perempuan	49	82%
	Total	60	100%

Sumber: Hasil analisis kuesioner

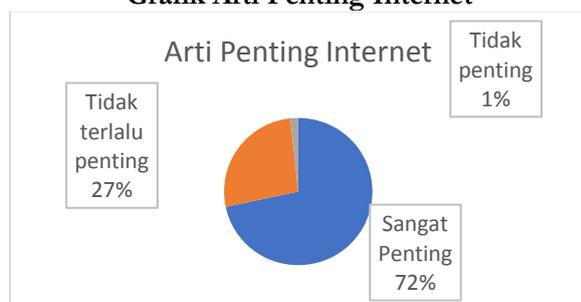
Dilihat dari struktur umur responden adalah remaja yang berumur antara 12-15 tahun. Seluruhnya berasal dari kelas VII sampai kelas XI pada MTs Negeri 7 Model Jakarta.

2. Penggunaan Internet dalam Pandangan Responden

a) Arti Penting Internet

Kehadiran internet sangat dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari terutama di kalangan remaja. Hal ini dinyatakan oleh 72 persen atau 43 responden yang menyatakan bahwa internet sangat penting. Namun sebagian lagi menyatakan bahwa internet tidak terlalu penting (27 persen) sedangkan yang menyatakan tidak penting sebanyak 1 persen. Agar lebih jelasnya rujuk gambar 1.

Gambar 1.
Grafik Arti Penting Internet



Sumber: Hasil analisis kuesioner

b) Akses Terhadap Internet

Sebagian besar remaja mengakses internet melalui perangkat cerdas (*smartphone*). Hal tersebut diketahui dari hasil survei dimana 92 persen responden menggunakan *smartphone*, sementara yang menggunakan warung internet (*Warnet*) sebanyak 2 persen, dan sisanya atau 7

persen responden menggunakan perangkat *smartphone* dan *Warnet*.

Akses terhadap internet bagi seluruh responden hanya dilakukan di luar lingkungan sekolah. Hal ini berdasarkan kebijakan dan aturan sekolah yang melarang penggunaan internet pada saat siswa bersekolah.

Akses internet yang dilakukan di luar sekolah atau rumah masing-masing siswa menggunakan akses data dari provider kartu berbayar pada *smartphone* dan sambungan WIFI.

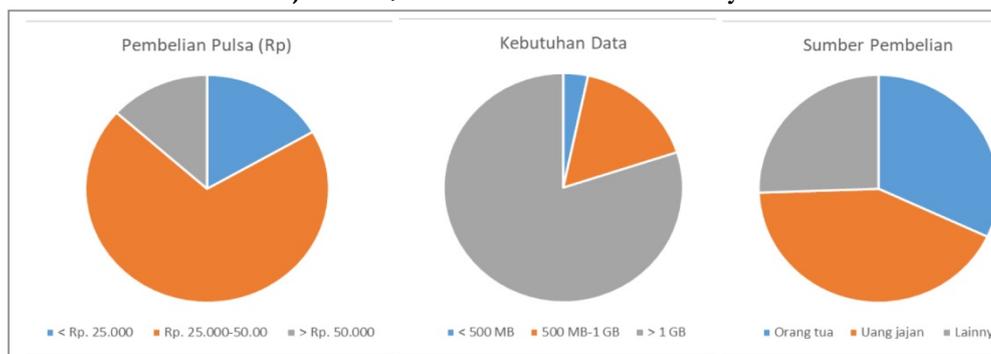
Banyaknya konsumsi data yang dihabiskan oleh masing-masing responden sebagian besar di atas 1 Gigabyte (GB) per bulan, yakni dinyatakan 80% responden, sedangkan 17 persen menggunakan 500 Megabyte (MB) hingga 1GB per bulan, dan hanya 3 persen responden yang mengaku hanya menghabiskan kurang dari 500 MB per bulan.

Belanja pulsa untuk aktivasi paket data berkisar antara 25.000 – 50.000 Rupiah yang dinyatakan oleh 70 persen responden, sisanya 17 persen mengaku membeli pulsa kurang dari 25.000 Rupiah dan 13 persen responden membeli pulsa di atas 50.000 Rupiah.

Sumber pembelian pulsa dan data cukup beragam, sebagian besar sudah mampu menyisihkan uang jajan untuk pembelian pulsa (dilakukan oleh 33 persen responden). Meskipun demikian 32 persen responden mengaku masih membebankan biaya pembelian pulsa kepada orang tua, dan 20 persen dari sumber lainnya.

Informasi mengenai akses penggunaan internet dapat dilihat pada grafik dalam gambar di bawah ini. Sedangkan lebih rincinya disajikan dalam lampiran.

Gambar 2
Belanja Pulsa/Data dan Sumber Pembiayaan



Sumber: Hasil analisis kuesioner

Tabel 2
Karakteristik dan Pandangan Responden

A.1	No.	Jenis kelamin Responden	Jumlah (Orang)	Persentase
	1	Laki-laki	11	18%
	2	Perempuan	49	82%
		Total	60	100%

B.1	No.	Arti penting internet	Jumlah (Orang)	Persentase
	1	Sangat Penting	43	72%
	2	Tidak terlalu penting	16	27%
	3	Tidak penting	1	2%
		Total	60	100%

B.2	No.	Cara Akses	Jumlah (Orang)	Persentase
	1	Smartphone	55	92%
	2	Warnet	1	2%
	3	Kedua-duanya	4	7%
		Total	60	100%

B.3	No.	Belanja Pulsa	Jumlah (Orang)	Persentase
	1	< Rp. 25.000	10	17%
	2	Rp. 25.000-50.00	42	70%
	3	> Rp. 50.000	8	13%
		Total	60	100%

B.4	No.	Konsumsi data	Jumlah (Orang)	Persentase
	1	< 500 MB	2	3%
	2	500 MB-1 GB	10	17%
	3	> 1 GB	48	80%
		Total	60	100%

B.5	No.	Kepemilikan WIFI	Jumlah (Orang)	Persentase
	1	memiliki	18	30%
	2	Tidak	42	70%
	3	Menumpang	0	0%
		Total	60	100%

B.6	No.	Sumber Dana	Jumlah (Orang)	Persentase
	1	Orang tua	15	32%
	2	Uang jajan	20	33%
	3	Lainnya	12	20%
		Total	47	78%

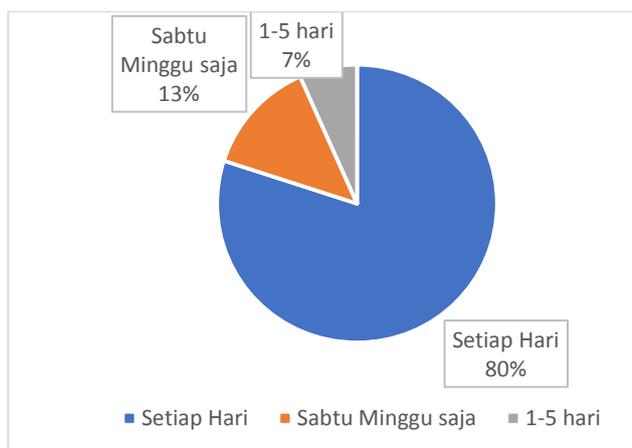
Sumber: Hasil analisis kuesioner

c) Intensitas Penggunaan Internet

Siswa yang menjadi responden dalam penelitian ini mengaku menggunakan internet setiap hari, yakni dinyatakan oleh 80 persen responden. 13 persen responden

hanya mengakses internet pada hari libur sekolah (hari sabtu dan minggu saja), sedangkan 7 persen menggunakan internet 3-5 hari dalam seminggu. Lebih lengkapnya tersaji pada gambar di bawah ini.

Gambar 3
Intensitas Penggunaan Internet/Smartphone



Sumber: Hasil analisis kuesioner

Dilihat dari lamanya penggunaan, 39,33 persen responden menghabiskan waktu antara 1-5 jam per hari untuk mengakses internet, 34 persen menghabiskan waktu kurang dari 1 jam, dan 26,67 persen menghabiskan waktu lebih dari 5 jam. Lebih jelasnya lihat tabel di bawah ini.

Tabel 4.3
Durasi Waktu Penggunaan Internet

No.	Kelompok Penggunaan	JUMLAH PENGGUNA (Orang)					Jumlah	Persentase
		Video/Musik	Media Sosial	Game	Belajar	Diluar sekolah		
1	Kurang dari 1 jam	20	12	38	10	22	102	34.00
2	1-5 jam	24	24	12	42	16	118	39.33
3	> 5 jam	16	24	10	8	22	80	26.67
Total		60	60	60	60	60	300	100
Persentase		20.00	20.00	20.00	20.00	20.00	100	

Sumber: Hasil analisis kuesioner

Dilihat dari kontennya, sebagian besar alokasi waktu dihabiskan untuk media sosial (*social media*) yakni 24,93 persen, 21,58 persen untuk melakukan browsing di luar keperluan sekolah, 20,11 persen dihabiskan untuk me-

nonton video dan musik dan 20,11 persen untuk browsing keperluan sekolah (belajar) dan sisianya 13,27 persen dihabiskan untuk bermain game baik *online* maupun *offline*. Lebih lengkapnya disajikan pada tabel di bawah ini.

Tabel 4
Waktu Penggunaan Menurut Konten

No.	Kelompok Penggunaan	ALOKASI WAKTU (Jam/hari)					Jumlah	%
		Video/Musik	Media Sosial	Game	Belajar	Diluar sekolah		
1	< 1 jam	10	6	19	5	11	51	6.84
2	1-5 jam	60	60	30	105	40	295	39.54
3	> 5 jam	80	120	50	40	110	400	53.62
Total		150	186	99	150	161	746	100
Persentase		20.11	24.93	13.27	20.11	21.58	100	
Rata-rata penggunaan (siswa/jam/hari)		2.50	3.10	1.65	2.50	2.68	2.07	

Sumber: Hasil analisis kuesioner

Apabila durasi penggunaan dijumlahkan dan kemudian di-sortir secara sederhana dengan mengurutkan berdasarkan durasinya

dari tinggi ke durasi rendah, maka diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 5
Hasil Sortir Responden Menurut Durasi Penggunaan Internet

Durasi (Jam/Minggu)	Nilai MTK	Nilai IPA	Nilai B.Ind	Nilai B. Ingg	Nilai SB	Nilai PraKar	Nilai IPS	Skor Nilai	Keterangan
15	2	1	2	3	2	2	2	14	MENENGAH
15	2	1	2	3	2	2	2	14	
14	3	2	2	2	2	2	2	15	
14	2	2	2	2	2	2	2	14	
14	3	2	2	2	2	2	2	15	
14	2	2	2	2	2	2	2	14	
13	2	1	2	2	2	2	3	14	
13	2	1	2	2	2	2	3	14	
12	2	2	1	2	2	2	2	13	
12	3	2	2	2	1	2	2	14	
12	2	2	2	2	2	2	2	14	
12	2	2	1	2	2	2	2	13	
12	3	2	2	2	1	2	2	14	
12	2	2	2	2	2	2	2	14	
11	2	2	2	3	2	3	3	17	
11	2	1	2	1	3	2	2	13	
11	3	2	2	2	2	2	2	15	
11	2	1	2	2	2	2	2	13	
11	1	1	2	2	2	2	3	13	
11	2	2	2	3	2	3	3	17	
11	2	1	2	1	3	2	2	13	
11	3	2	2	2	2	2	2	15	
11	2	1	2	2	2	2	2	13	
11	1	1	2	2	2	2	3	13	
10	2	2	3	3	2	2	3	17	
10	3	2	2	2	2	2	2	15	
10	2	2	3	3	2	2	3	17	
10	3	2	2	2	2	2	2	15	
9	2	2	2	1	2	2	2	13	
9	2	2	2	2	2	2	2	14	
9	2	2	2	1	2	2	2	13	
9	2	2	2	2	2	2	2	14	
8	2	2	2	3	2	2	2	15	
8	3	2	2	2	3	2	2	16	
8	1	1	2	2	2	1	2	11	
8	1	1	2	2	2	2	3	13	
8	2	2	3	2	3	3	3	18	
8	2	1	2	2	3	3	2	15	
8	2	1	2	2	1	2	2	12	
8	2	1	2	3	2	2	2	14	

Durasi (Jam/Minggu)	Nilai MTK	Nilai IPA	Nilai B.Ind	Nilai B. Ingg	Nilai SB	Nilai PraKar	Nilai IPS	Skor Nilai	Keterangan
8	2	2	2	3	2	2	2	15	
8	3	2	2	2	3	2	2	16	
8	1	1	2	2	2	1	2	11	
8	1	1	2	2	2	2	3	13	
8	2	2	3	2	3	3	3	18	
8	2	1	2	2	3	3	2	15	
8	2	1	2	2	1	2	2	12	
8	2	1	2	3	2	2	2	14	
7	2	2	2	2	2	2	3	15	
7	1	3	1	2	1	1	2	11	
7	1	1	2	2	2	2	3	13	
7	3	3	2	2	2	2	3	17	
7	2	2	2	2	2	2	3	15	
7	1	3	1	2	1	1	2	11	
7	1	1	2	2	2	2	3	13	
7	3	3	2	2	2	2	3	17	
6	2	1	2	2	2	2	2	13	
6	2	2	2	2	2	2	2	14	
6	2	1	2	2	2	2	2	13	
6	2	2	2	2	2	2	2	14	

Sumber: Hasil analisis kuesioner

Dari tabel hasil sortir di atas dapat diketahui bahwa siswa yang menggunakan internet 7 sampai 11 jam memiliki skor nilai yang lebih tinggi dibandingkan yang lainnya. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa rentang penggunaan waktu terbaik (ideal) berada pada kisaran 7-11 jam per minggu atau 1-1,5 jam per hari. Sedangkan penggunaan di bawah 7 jam per minggu dan penggunaan di atas 11 jam per minggu tidak memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan prestasi.

3. Capaian Kognitif (Prestasi Akademik)

Sebagian besar responden (72,86 persen) memiliki nilai akademis yang baik yakni di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) untuk seluruh mata pelajaran yang ditanyakan dalam

kuesioner yakni Matematika, IPA, Bahasa Indonesia, Bahasa Inggris, Seni Budaya, Prakarya, dan IPS (KKM, 2013). Sementara itu 14,67 persen memiliki nilai di atas 90 sedangkan sisanya 12 persen responden memiliki nilai di bawah 75.

Mata pelajaran sosial, keterampilan dan komunikasi memiliki nilai yang lebih besar dibandingkan dengan pelajaran eksakta (Matematika dan IPA). Hal ini menjelaskan bahwa siswa yang menggunakan internet memiliki wawasan yang lebih luas, memiliki keterampilan berbahasa asing, dan mampu mengembangkan kreatifitasnya. Lebih jelasnya Capaian prestasi akademik disajikan dalam tabel di bawah ini.

Tabel 6
Capaian Kognitif (Prestasi Akademik)

No.	Kelompok Nilai	Jumlah Responden (Orang)								
		MTK	IPA	B. Indo	B. Ingg	SB	Pra Karya	IPS	Jumlah	%
1	<75	10	24	4	4	6	4	-	52	12
2	75-90	38	32	52	46	46	50	42	306	72.86
3	>90	12	4	4	10	8	6	18	62	14.76
Total		60	60	60	60	60	60	60	420	100.00
Persentase		14.29	14.29	14.29	14.29	14.29	14.29	14.29	100.00	

Sumber: Hasil analisis kuesioner

4. Analisis Pengaruh

Untuk melihat pengaruh penggunaan internet terhadap prestasi siswa menggunakan analisis statistik. Analisis dilakukan dengan bantuan perangkat lunak MS-Excell (Tata cara perhitungan Excell, 2018). Hasilnya ditunjukkan oleh tabel sebagai berikut:

Tabel 7
Hasil Analisis Regresi Antara Variabel Durasi Penggunaan Internet Dengan Prestasi Akademik

Regression Statistics	
Multiple R	0.378515
R Square	0.143273
Adjusted R Square	0.027945
Standard Error	2.441933
Observations	60

Sumber: Hasil analisis regresi menggunakan MS-Excell.

Dari tabel di atas dapat ditafsirkan secara sederhana, bahwa:

- Ada hubungan yang sangat erat yaitu 0,378515 antara durasi penggunaan internet dengan capaian prestasi. Tanda Positif menunjukkan bahwa hubungannya searah. Jika Persentase durasi penggunaan internet tinggi maka Tingkat prestasi juga semakin tinggi.
- Apabila dikuadratkan R² tingkat determinasi/sumbangan efektif sebesar 0,143273 (14,32%)= artinya variabel lamanya penggunaan internet memiliki sumbangan efektif 14,32% (dampak/implikasi) sisanya 6,33% dipengaruhi oleh lain-lain.
- Bahwa besar kontribusi penggunaan internet terhadap tingkat prestasi adalah 0,0279 atau 2,79%

E. Kesimpulan dan Saran

1. Kesimpulan

Penggunaan internet ataupun *smartphone* sudah mulai berkembang di kalangan pelajar, khususnya pelajar di MTs Negeri 7 Model Jakarta. Dari hasil penelitian dan pembahasan di atas dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

- Karakteristik penggunaan internet di kalangan remaja adalah sebagai berikut:
 - Sebagian besar remaja mengakses internet melalui perangkat cerdas (*smartphone*), hanya sedikit menggunakan jasa Warnet. Akses terhadap internet bagi seluruh responden hanya dilakukan di luar lingkungan sekolah. Hal ini berdasarkan kebijakan dan aturan sekolah yang melarang penggunaan internet saat siswa bersekolah.
 - Akses internet yang dilakukan di luar sekolah atau rumah masing-masing siswa menggunakan akses data dari provider kartu berbayar pada *smartphone* dan sambungan WIFI.
 - Konsumsi data yang dihabiskan oleh masing-masing responden sebagian besar di atas 1 Gigabyte (GB) per bulan, meskipun ada yang penggunaannya lebih rendah, yakni berkisar antara 500 Megabyte (MB) hingga 1GB per bulan. Sementara belanja pulsa untuk aktivasi paket data berkisar antara 25.000 – 50.000 Rupiah per bulan.
 - Sumber pembelian pulsa dan data cukup beragam, sebagian besar sudah mampu menyisihkan uang jajan untuk pembelian pulsa, namun sebagian mengaku masih membebaskan biaya

pembelian pulsa kepada orang tua, dan sumber lainnya.

b. Pengaruh penggunaan internet terhadap prestasi:

- Pengaruh penggunaan internet ataupun smartphone tidak selalu berdampak negatif terhadap capaian prestasi, khususnya di MTnN 7 Model Jakarta. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada hubungan yang sangat erat antara durasi penggunaan internet dengan capaian prestasi.
- Tanda Positif dalam hubungan regresi menunjukkan bahwa hubungannya searah, yakni jika durasi penggunaan internet tinggi maka tingkat prestasi juga semakin tinggi.
- Capaian prestasi Mata pelajaran sosial, keterampilan dan komunikasi memiliki nilai yang lebih besar dibandingkan dengan pelajaran eksakta (Matematika dan IPA). Hal ini menjelaskan bahwa siswa yang menggunakan internet memiliki wawasan yang lebih luas, memiliki keterampilan berbahasa asing, dan mampu mengembangkan kreatifitasnya.
- Rentang penggunaan waktu terbaik (ideal) berada pada kisaran 7-11 jam per minggu atau 1-1,5 jam per hari. Sedangkan penggunaan di bawah 7 jam per minggu dan penggunaan di atas 11 jam per minggu tidak memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan prestasi.

c. Dampak positif penggunaan internet mungkin terjadi apabila penggunaannya diarahkan pada hal-hal yang positif dan penggunaannya dibatasi di luar jam sekolah.

2. Saran

Adapun saran yang peneliti sampaikan dalam penelitian ini adalah:

a. Para orang tua, dan guru sebaiknya tetap membatasi anak-anak mereka agar tidak terlalu lama berinteraksi dengan *smartphone*.

b. Dalam penelitian ini tidak diungkap terlampau jauh perihal dampak buruk penggunaan internet (*smartphone*), untuk itu bagi orang tua dan pendidik sebaiknya tetap mengawasi, mengarahkan bahkan membatasi anak/siswa agar tidak terlalu sering membuka situs internet ataupun permainan lainnya. Karena internet selain memiliki dampak positif, dalam beberapa studi internet juga memiliki dampak negatif yang dapat memicu anak untuk bertindak kejahatan.

c. Bagi siswa meskipun diketahui bahwa penggunaan internet memberikan pengaruh positif, namun harus lebih mampu mengatur waktunya untuk lebih sering membuka buku pelajaran ataupun buku lain yang memiliki kandungan yang bermanfaat di dalamnya, agar prestasi di sekolah mereka tidak menurun.

d. Pergunakanlah internet ataupun *smartphone* untuk melihat atau mencari berita-berita yang bermanfaat, mengerjakan tugas sekolah dan memberi dampak yang baik atau positif bagi peningkatan kemampuan berbahasa, penggalan ide dan kreatifitas penunjang olahraga, seni dan keterampilan. Sehingga dengan demikian penggunaan internet tidak memberikan dampak negatif atau berdampak buruk.

Daftar Pustaka

- Al-Ayouby, M. Hafiz. (2017). *Dampak penggunaan gadget pada anak usia dini (Studi di PAUD dan TK. Handayani Bandar Lampung)*. [Skripsi]. Universitas Lampung.
- Arikunto, Suharsimi. (1992). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Fadhilah, Ahmad. (2011). *Pengaruh penggunaan alat komunikasi handphone (hp) terhadap aktivitas belajar siswa SMP Negeri 66 Jakarta Selatan*. [Skripsi]. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Fajrin, Nesy Aryani. (2013). *Pengaruh penggunaan handphone terhadap pola pemikiran remaja di era globalisasi*. [Skripsi]. Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.

- Kountur, Ronny. (2003). *Metode untuk penulisan skripsi & tesis*. Jakarta: CV.Taruna Grafika.
- Munadi, Yudhi. (2013). *Media pembelajaran: sebuah pendekatan baru*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Narbuka, C., & Abu, A. (2004). *Metodologi penelitian*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Rahardiyana, E. K. (2018). *Pemanfaatan internet dan dampaknya pada pelajar sekolah menengah atas di surabaya*. 15 Februari 2018. <http://journal.unair.ac.id/filerPDF/ln5ba2011865full.pdf>
- Sudjiono, Anas. (2009). *Pengantar statistik pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. (2006). *Metode penelitian pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarta.
- Susena, E. (2016). *Dampak penggunaan internet terhadap kecerdasan pelajar*. <http://www.poltekindonusa.ac.id/wp-content/uploads/2016/05/Vol-1-2-2014-DAMPAK-PENGGUNAAN-INTERNET-TERHADAP-KECERDASAN-PELAJAR-Edy-Susena.pdf>
- Utaminingsih, I. A. (2006). *Pengaruh penggunaan ponsel pada remaja terhadap interaksi sosial remaja (Kasus SMUN 68 Salemba Jakarta Pusat DKI Jakarta)*. [Skripsi]. Intitut Pertanian Bogor.
- Wasito, Herman. (1992). *Pengantar metodologi penelitian*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- 14 Dampak buruk smartphone bagi anak tercinta. 11 Januari 2018. <https://www.jurnalweb.com/dampak-buruk-smartphone-bagi-anak/>
- 33% Pengguna akses ponsel pintar lebih dari 8 Jam/Hari. 11 Januari 2018. <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2016/11/02/33-pengguna-smartphone-akses-perangkatnya-lebih-dari-8-jam-per-hari>
- Pengguna smartphone tertinggi di asia-pasifik 2016. 11 Januari 2018. <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2016/08/08/pengguna-smartphone-tertinggi-di-asia-pasifik-2016>
- <https://inasari894.wordpress.com/2013/12/24/205/> 10 Januari 2018. <https://junaidichaniago.wordpress.com/2008/06/25/analisis-regresi-dengan-excel/>