

**KECANDUAN INTERNET PADA REMAJA DAN IMPLIKASINYA
TERHADAP LAYANAN BIMBINGAN DAN KONSELING**

SKRIPSI

*Diajukan kepada Tim Penguji Skripsi Jurusan Bimbingan dan Konseling
sebagai Salah Satu Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan*



OLEH
SHERLY FATMALISA
54172/2010

JURUSAN BIMBINGAN DAN KONSELING
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2014

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

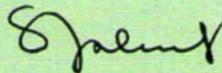
**KECANDUAN INTERNET PADA REMAJA DAN IMPLIKASINYA
TERHADAP LAYANAN BIMBINGAN DAN KONSELING**

NAMA : SHERLY FATMALISA
NIM/BP : 54172/2010
JURUSAN : BIMBINGAN DAN KONSELING
FAKULTAS : ILMU PENDIDIKAN

Padang, Agustus 2014

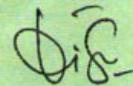
Disetujui Oleh:

Pembimbing I



Dr. Svahniar, M.Pd., Kons
NIP. 19601103 198503 2 001

Pembimbing II



Dina Sukma, S.Psi., S.Pd., M.Pd
NIP. 19810916 200912 2 001

HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

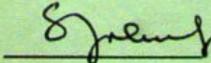
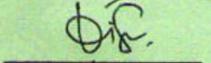
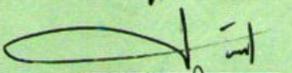
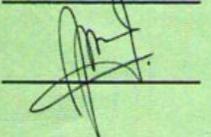
*Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi
Jurusan Bimbingan dan Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang*

**KECANDUAN INTERNET PADA REMAJA DAN IMPLIKASINYA
TERHADAP LAYANAN BIMBINGAN DAN KONSELING**

NAMA : SHERLY FATMALISA
NIM/BP : 54172/2010
JURUSAN : BIMBINGAN DAN KONSELING
FAKULTAS : ILMU PENDIDIKAN

Padang, Agustus 2014

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
Ketua	: Dr. Syahniar, M.Pd., Kons	
Sekretaris	: Dina Sukma, S.Psi., S.Pd., M.Pd	
Anggota	: Drs. Asmidir Ilyas, M.Pd., Kons	
Anggota	: Ifdil, S.HL, S.Pd., M.Pd., Kons	
Anggota	: Nurfarhanah, S.Pd., M. Pd., Kons	

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Padang, 15 Agustus 2014
Yang Menyatakan

Sherly Fatmalisa

ABSTRAK

Judul : Kecanduan Internet Pada Remaja dan Implikasinya Terhadap Layanan Bimbingan dan Konseling
Peneliti : Sherly Fatmalisa (54172/2010)
Pembimbing : 1. Dr. Syahniar, M.Pd., Kons
2. Dina Sukma, S.Psi., S.Pd., M.Pd

Internet merupakan salah satu media yang banyak diminati oleh banyak orang mulai dari orang dewasa, remaja bahkan sampai anak-anak. Internet dimanfaatkan dalam membantu pekerjaan baik dibidang bisnis, komunikasi, informasi, dan pendidikan. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh penggunaan internet terbanyak berasal dari kalangan remaja. Selain itu, ditemukannya siswa yang terindikasi mengalami kecanduan internet. Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan kecanduan internet pada remaja yang ditinjau dari dimensi kecanduan internet yaitu *salience*, *mood modification*, *tolerance*, *withdrawal symptoms*, *conflict*, dan *relapse*. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan deskriptif. Populasi penelitian adalah siswa SMK Negeri 6 Padang dengan jumlah 706 dengan sampel 88 orang yang dipilih dengan teknik *purposive sampling*. Instrumen yang digunakan yaitu angket. Data dianalisis dengan teknik statistik deskriptif.

Temuan penelitian adalah kecanduan internet pada remaja sebagian besar berada pada kategori sedang dengan rincian (1) Kecanduan Internet pada Remaja ditinjau dari dimensi *salience* sebagian besar berada pada kategori sedang, (2) dimensi *mood modification* sebagian besar berada pada kategori sedang, (3) dimensi *tolerance* sebagian besar berada pada kategori sedang, (4) dimensi *withdrawal symptoms* sebagian besar berada pada kategori sedang, (5) dimensi *conflict* sebagian besar berada pada kategori tinggi, dan (6) dimensi *relapse* sebagian besar berada pada kategori sedang.

Dari hasil penelitian dapat dilihat bahwa untuk kecanduan internet pada remaja secara umum berada pada kategori sedang. Namun ditemukan salah satu kecanduan internet untuk dimensi *conflict* berada pada kategori sedang. Implikasi hasil penelitian bagi bimbingan dan konseling adalah sebagai dasar penyusunan program guna mencegah dan menanggulangi dampak penggunaan internet. Kemudian disarankan juga kepada Kepala sekolah agar dapat lebih memperhatikan penggunaan koneksi internet di sekolah. Kerja sama guru pembimbing dengan wali kelas, guru mata pelajaran dan personil sekolah lainnya juga akan sangat membantu mengidentifikasi siswa yang mengalami kecanduan internet agar segera diberikan pelayanan.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“Kecanduan Internet pada Remaja dan Implikasinya terhadap Layanan Bimbingan dan Konseling”**. Tujuan penulisan skripsi ini adalah untuk memenuhi persyaratan memperoleh gelar sarjana pendidikan strata satu (S1) pada jurusan Bimbingan dan Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Dalam melaksanakan dan penyelesaian skripsi, peneliti banyak mendapatkan bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati peneliti sampaikan ucapan terima kasih yang tulus kepada:

1. Bapak Dr. Daharnis, M.Pd., Kons selaku Ketua Jurusan Bimbingan dan Konseling Universitas Negeri Padang.
2. Bapak Drs. Erlamsyah, M.Pd., Kons selaku Sekretaris Jurusan Bimbingan dan Konseling Universitas Negeri Padang.
3. Ibu Dr. Syahniar, M.Pd., Kons selaku Pembimbing I yang senantiasa meluangkan waktu, memberikan bimbingan, arahan, ilmu, gagasan, dan semangat dengan penuh kesabaran kepada peneliti untuk kesempurnaan penulisan skripsi.
4. Ibu Dina Sukma, S.Psi., SPd., M.Pd., selaku Pembimbing II sekaligus Pembimbing Akademik yang senantiasa meluangkan waktu, memberikan motivasi, bimbingan, arahan, ilmu, gagasan, dan semangat dengan penuh kesabaran kepada peneliti untuk kesempurnaan penulisan skripsi.
5. Bapak Drs. Asmidir Ilyas, M.Pd., Kons, Bapak Ifdil, S.HI., S.Pd., M.Pd., Kons, Ibu Nurfarhanah, S.Pd., M.Pd., Kons, selaku penguji sekaligus Penimbang Instrumen (*Judge*) yang memberikan motivasi, masukan, dan saran untuk perbaikan dan kesempurnaan penulisan skripsi.

6. Bapak dan Ibu Dosen Jurusan Bimbingan dan Konseling UNP yang telah memberikan berbagai ilmu pengetahuan yang sangat membantu dalam penyelesaian skripsi.
7. Kepala Sekolah, Koordinator BK, Guru BK, Karyawan, dan Siswa SMK N 6 Padang yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk memperoleh sejumlah informasi penting dalam penyelesaian skripsi.
8. Ibu Fadriati dan Ayah Marlius beserta seluruh anggota keluarga tercinta yang senantiasa dengan penuh kesabaran memberikan motivasi, semangat, dan bantuan lainnya baik secara moril maupun materil untuk penyelesaian skripsi.
9. Rekan-rekan mahasiswa Jurusan Bimbingan dan Konseling, khususnya angkatan 2010 yang senantiasa memberikan motivasi dan masukan berharga demi penyelesaian skripsi.

Semoga Allah SWT memberikan imbalan yang setimpal untuk segala bantuan yang telah diberikan kepada peneliti berupa pahala dan kemuliaan di sisi-Nya. Peneliti menyadari bahwa penulisan ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh sebab itu, dengan kerendahan hati peneliti mengharapkan kritikan dan saran yang bersifat membangun demi perbaikan untuk penulisan di masa yang akan datang. Peneliti sangat berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi kemajuan dan perkembangan ilmu pengetahuan, khususnya pada bidang Bimbingan dan Konseling. Akhir kata peneliti ucapkan terima kasih.

Padang, Mei 2014

Peneliti

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN PENGESAHAN	
HALAMAN PERSETUJUAN	
SURAT PERNYATAAN	
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Batasan Masalah	8
D. Rumusan Masalah	8
E. Pertanyaan Penelitian	9
F. Asumsi	9
G. Tujuan Penelitian	10
H. Manfaat Penelitian	10
BAB II. KAJIAN TEORI	
A. Remaja	12
1. Pengertian Remaja	12
2. Ciri-ciri Remaja	12
3. Tugas Perkembangan Remaja	16
B. Internet	19
1. Pengertian Internet	19
2. Sejarah Internet	21
3. Aplikasi yang terdapat dalam Internet	22
C. Kecanduan Internet	25
1. Pengertian Kecanduan	25
2. Pengertian Kecanduan Internet	26
3. Ciri-ciri Kecanduan Internet	28
4. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kecanduan Internet	33
5. Dimensi Kecanduan Internet	35

D. Implikasi Kecanduan Internet pada Remaja terhadap Layanan Bimbingan dan Konseling.....	37
1. Pengertian Bimbingan dan Konseling.....	37
2. Tujuan Bimbingan dan Konseling	39
3. Jenis Layanan Bimbingan dan Konseling	39
E. Kerangka Konseptual	41
BAB III. METODOLOGI PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	43
B. Populasi dan Sampel	43
C. Jenis dan Sumber Data	46
D. Definisi Operasional	47
E. Instrumen Penelitian.....	48
F. Teknik Pengumpulan Data	50
G. Teknik Analisis Data	50
BAB IV. HASIL PENELITIAN	
A. Deskripsi Data	52
B. Pembahasan	61
C. Implikasi terhadap Bimbingan dan Konseling.....	68
BAB V. PENUTUP	
A. Kesimpulan	72
B. Saran	73
KEPUSTAKAAN	75
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Populasi Penelitian.....	44
2. Distribusi Sampel Penelitian.....	46
3. Alternatif Pilihan Jawaban.....	49
4. Kriteria Pengolahan Data Hasil Penelitian.....	50
5. Mean, Standar Deviasi (SD), Skor Tertinggi (ST) dan Skor Terendah (SR) Kecanduan Internet pada Remaja di SMKN 6 Padang	51
6. Rekapitulasi Kecanduan Internet pada Remaja di SMK N 6 Padang	53

GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Konseptual	41
2. Histogram Kecanduan Internet Secara Keseluruhan	54
3. Histogram Kecanduan Internet untuk Kategori <i>Salience</i>	55
4. Histogram Kecanduan Internet untuk Kategori <i>Mood Modification</i>	56
5. Histogram Kecanduan Internet untuk Kategori <i>Tolerance</i>	57
6. Histogram Kecanduan Internet untuk kategori <i>Withdrawal Symptoms</i>	58
7. Histogram Kecanduan Internet untuk Kategori <i>Conflict</i>	59
8. Histogram Kecanduan Internet untuk Kategori <i>Relapse</i>	60

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Kisi-kisi Instrumen Penelitian.....	78
2. Instrumen Penelitian	79
3. Tabulasi Kecanduan Internet pada Remaja Secara Keseluruhan.....	85
4. Tabulasi Kecanduan Internet pada Remaja Dilihat dari Sub Variabel	87
5. Pengolahan Data	97
6. Surat-surat	100

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sejak awal peradaban, manusia selalu termotivasi memperbaharui teknologi agar dapat memberi kemudahan dalam membantu pekerjaannya. Majunya teknologi informasi ditandai dengan hadirnya internet. Teguh Wahyono (2009:131) menyatakan secara sederhana internet dapat diartikan sebagai sebuah jaringan komputer dunia di mana semua individu dapat berkomunikasi dengan bahasa yang sama. Kekuatan utama dari internet saat ini adalah dengan dimungkinkannya sebuah hubungan bagi setiap orang melalui sebuah komputer dan sebuah jaringan telepon. Sejalan dengan itu, Severin dan Tankard (2001:23) menyatakan internet pada dasarnya sebuah jaringan antar komputer yang saling berkaitan. Young (dalam Mitchaelyni, 2010) menyatakan:

Internet dapat menjadi suatu teknologi sosial yang besar untuk membantu seseorang berhubungan dengan orang lain dan untuk memperluas cakrawala sosial mereka. Pada saat yang sama, internet bisa menjadi suatu teknologi sosial mengisolasi jika orang menggunakannya untuk menghindari kontak dengan orang-orang di sekitar mereka dan melarikan diri dari dunia nyata.

Internet merupakan salah satu media yang banyak diminati oleh banyak orang mulai dari orang dewasa, remaja bahkan sampai anak-anak. Internet bukan hanya sebagai alat pengiriman, pertukaran, dan pengambilan keputusan saja, melainkan memiliki fungsi lainnya diantaranya memberikan kemudahan dalam berbisnis, berkarir, berkomunikasi, menjalankan proses

belajar-mengajar, menyiarkan/memperoleh berita, mempermudah menjalin relasi baru, dan menjadi sarana hiburan. Mortiner (dalam Santrock, 2007:456) mengungkapkan terdapat perubahan besar di mana pengguna komputer dan internet oleh remaja meningkat pesat melebihi kecepatan dalam revolusi teknologi. Hal tersebut diperkuat dengan hasil riset yang dilakukan oleh Mark Plus Inc (dalam Hardiyansyah Masya, 2013) di mana penelitian ini dilakukan pada bulan Agustus-September 2011 di Jabodetabek, Semarang, Medan, Makasaar, Denpasar, Pekanbaru, Palembang, dan Banjarmasin yang hasilnya menunjukkan bahwa penggunaan internet di Indonesia terus meningkat setiap tahunnya. Di tahun 2010 lalu rata-rata penggunaan internet di kota tersebut masih 30-35% dan di tahun 2011 meningkat dengan kisaran 40-45% yang mana 80% dari pengguna internet merupakan remaja.

Masa remaja merupakan salah satu periode dalam rentangan kehidupan manusia. Periode remaja dikatakan masa transisi dari masa kanak-kanak ke masa dewasa. Elida Prayitno (2006:3) menyatakan dalam masa ini individu akan dihadapkan pada banyak tantangan perkembangan, baik dari dalam diri maupun dari lingkungan. Tantangan dalam diri sendiri seperti perubahan fisik yang sangat menonjol yang memerlukan penyesuaian agar tidak timbul kesulitan bagi remaja itu sendiri. Perkembangan internet merupakan salah satu tantangan dari lingkungan yang nantinya akan dihadapi oleh remaja yang juga membutuhkan penyesuaian. Jadi masa remaja dapat diartikan sebagai masa yang membutuhkan penyesuaian terhadap perubahan yang terjadi baik perubahan pada fisik dan tuntutan lingkungan yang ada.

Remaja menggunakan internet untuk berbagai keperluan diantaranya mencari informasi, bermain *game online*, mencari bahan untuk tugas sekolah, mengakses jejaring sosial. Sejalan dengan itu, Young (dalam Mitchaelyani, 2010:3) menyebutkan remaja menghabiskan lebih banyak waktu untuk *online* sehingga mengurangi komunikasi dan interaksinya secara langsung dengan orang lain. Remaja yang menjadi pengguna internet akan menghabiskan banyak waktunya di depan komputer terutama berkaitan dengan aktivitas yang dapat dilakukannya dengan internet seperti bermain *game online* atau menggunakan aplikasi jejaring sosial dan lain sebagainya.

Penggunaan internet di Indonesia pada kalangan remaja lebih kepada penggunaan jejaring sosial dan merambah pada permainan *game online*. Fenomena ini dapat dilihat dalam kutipan Tribunnew.com pada 6 Oktober 2013 yaitu Indonesia berada pada peringkat lima besar pengguna jejaring sosial terbanyak di dunia. Urutannya yaitu Amerika Serikat (120,7 juta), Inggris (25,5 juta), Indonesia (23,6 juta), Turki (20,6 juta), dan Prancis (17,9 juta). Sedangkan data dari *Entertainment Software Association* pada 2007 dijelaskan bahwa satu *game online* bisa dimainkan oleh lebih dari 11,5 juta orang di seluruh dunia.

Keberadaan internet membuka ruang kehidupan manusia semakin luas yang dikenal dengan *cybercommunity* (masyarakat maya) yang komunitas terbanyak juga berasal dari kalangan remaja. Menurut Burhan Bungin (dalam Winda Marnita, 2013:3) remaja ingin mendapat pengakuan dan dihargai oleh

orang tua dan teman sebaya sehingga remaja memanfaatkan dunia maya (*cybercommunity*) untuk mengaktualisasikan dirinya.

Pada saat sekarang ini internet telah banyak dimanfaatkan sebagai perlengkapan studi dan alat bantu pekerjaan individu sehingga internet turut berperan dalam cara berpikir, berkomunikasi, berelasi, berkreasi, bertingkah laku, dan mengambil keputusan. Penggunaa internet memicu munculnya kegemaran tersendiri dalam mencari informasi terbaru, menjalin hubungan dengan orang lain, dan menjadi sarana penghilang stress dengan memanfaatkan aplikasi yang tersedia di internet.

Keberadaan internet banyak memberikan dampak positif berupa kemudahan bagi manusia diantaranya mempermudah pekerjaan baik dibidang bisnis, komunikasi, informasi, dan pendidikan. Sifat internet yang tidak terbatas waktu akses menyebabkan individu dapat mengakses internet kapan saja dan di mana saja. Oleh sebab itu, penggunaan internet dapat membuat seseorang sangat bergantung pada internet sehingga individu mengalami kecanduan internet. MarkMurray (dalam Rifka Sari dan Liza Marini, 2011) menyatakan kecanduan merupakan perilaku ketergantungan baik secara fisik maupun psikologis dalam suatu aktivitas. Individu biasanya secara otomatis akan melakukan apa yang disenangi pada kesempatan yang ada. Orang yang mengalami kecanduan internet akan merasa bahwa dunia maya di layar komputernya lebih menarik dibandingkan dengan kehidupan nyata sehari-hari sehingga membatasi dirinya berinteraksi dengan dunia nyata dan cenderung mengabaikan pekerjaan yang seharusnya dilakukan.

Kecanduan internet semakin banyak dialami oleh individu karena didukung juga dengan adanya ponsel murah yang dilengkapi dengan *vitur* internet *mobile*. Meskipun pertumbuhan *mobile* internet tergolong cepat, namun warnet masih menjadi lokasi yang dominan dimanfaatkan di Indonesia untuk mengakses internet. Jumlah pengguna internet akan terus bertambah seiring dengan semakin mudahnya koneksi internet, tersebarnya jaringan, serta juga semakin tersedianya peralatan komputer, handphone, iPhone, dan BlackBerry.

Menurut Young (dalam Rifka Sari dan Liza Marini, 2011) kecanduan internet memiliki pengertian yang sama dengan perilaku kecanduan lainnya, yang di dalamnya melibatkan perilaku kompulsif, kurangnya ketertarikan pada aktivitas lain, berhubungan dengan ketergantungan yang lain, dan adanya *gejala-gejala* fisik dan mental yang muncul ketika adanya usaha untuk menghentikan perilaku tersebut. Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi seseorang kecanduan internet yaitu faktor gender, kondisi psikologis, kondisi sosial ekonomi, tujuan dan waktu penggunaan internet.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan Rifka Sari dan Liza Marini (2011) tentang *Hubungan Kontrol Diri dengan Kecanduan Internet Pada Remaja* diperoleh hasil bahwa terdapat hubungan yang negatif antara kontrol diri dengan kecanduan internet pada remaja. Remaja yang mengalami kecanduan internet karena memiliki kontrol diri yang rendah. Senada dengan itu, berdasarkan penelitian Ita Novita Purba (2012) diketahui bahwa interaksi yang terjadi melalui penggunaan internet khususnya jejaring sosial

mengurangi peluang seseorang untuk menangkap tanda-tanda komunikasi dari orang lain. Berbeda dengan interaksi yang secara langsung di mana individu dapat menangkap gerak-gerik, raut muka, nada suara, dan lain sebagainya dari lawan komunikasinya.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan Guru BK di SMK N 6 Padang pada 18 Oktober 2013 diperoleh informasi bahwa siswa lebih senang jika proses belajar menggunakan internet, adanya siswa yang lebih banyak menghabiskan waktunya untuk menggunakan internet dibandingkan menggulang pelajaran, ada juga siswa yang dipanggil orang tuanya karena sering terlambat datang ke sekolah atau tidur di waktu jam pelajaran yang salah satu pemicunya yaitu kelebihan dalam pengaksesan internet, membolos sekolah dan ditemukan di warnet.

Berdasarkan wawancara pada 18 Oktober 2013 dengan lima orang siswa diketahui adanya siswa yang lebih banyak menghabiskan waktu dengan bermain internet pada jam pelajaran maupun di luar jam pelajaran (sepulang sekolah langsung ke warnet), setiap siswa memiliki beberapa situs jejaring sosial, biasanya mengakses internet \pm 3jam/hari sehingga menggabaikan aktivitas yang seharusnya dilakukan, penggunaan internet lebih banyak untuk hiburan dibandingkan untuk belajar seperti untuk bermain *game online* bahkan sampai pagi dan akses internet paling banyak menggunakan telepon.

Menurut Fenti Hikmawati (2012:1) bimbingan dan konseling merupakan pelayanan bantuan untuk peserta didik baik secara perorangan maupun kelompok agar mampu mandiri dan berkembang secara optimal

dalam bidang pengembangan kehidupan pribadi, kehidupan sosial, kemampuan belajar dan perencanaan karir melalui berbagai jenis layanan dan kegiatan pendukung berdasarkan norma-norma yang berlaku. Bimbingan dan konseling bertujuan untuk membantu mengentaskan permasalahan yang dihadapi oleh individu agar tercipta kehidupan efektif. Berdasarkan fenomena di atas diketahui bahwa banyak siswa yang terindikasi mengalami kecanduan internet karena lebih banyak menghabiskan waktunya mengakses internet daripada menggulang pelajaran, ditemukannya siswa yang mengakses internet pada jam pelajaran, dan lain sebagainya. Kecanduan internet dapat menimbulkan permasalahan seperti tidak konsentrasi mengikuti PBM, tidur larut malam gara-gara keasikan *chatting* atau bermain *game online*, nilai belajar menurun dan lain sebagainya. Permasalahan terkait dengan kecanduan internet hendaknya disadari oleh orang tua, guru dan khususnya guru BK secepat mungkin agar nantinya dapat dilakukan pencegahan ataupun penanggulangan kepada siswa yang sudah terindikasi mengalami kecanduan internet. Oleh sebab itu, peneliti ingin meneliti tentang “**Kecanduan Internet pada Remaja dan Implikasinya Terhadap Layanan Bimbingan dan Konseling**”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian masalah di atas, maka dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Sebagian siswa menghabiskan waktunya mengakses internet untuk hiburan bukan untuk belajar.

2. Sebagian siswa tidak mampu mengontrol diri dalam penggunaan internet.
3. Adanya siswa yang lebih senang mengakses internet daripada mengulang pelajaran.
4. Adanya siswa yang mengakses internet lebih dari tiga jam bahkan sampai pagi sehingga menggabaikan aktivitas yang seharusnya dilakukan.

C. Batasan Masalah

Untuk memfokuskan penelitian ini maka peneliti membatasi penelitian ini berkaitan dengan:

1. Kecanduan internet pada remaja ditinjau dari dimensi *salience*.
2. Kecanduan internet pada remaja ditinjau dari dimensi *mood modification*.
3. Kecanduan internet pada remaja ditinjau dari dimensi *tolerance*.
4. Kecanduan internet pada remaja ditinjau dari dimensi *withdrawal symptoms*.
5. Kecanduan internet pada remaja ditinjau dari dimensi *conflict*.
6. Kecanduan internet pada remaja ditinjau dari dimensi *relapse*.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan sebelumnya, masalah pokok penelitian dirumuskan sebagai berikut: bagaimana gambaran kecanduaninternet pada remaja di SMK N 6 Padang dan implikasinya terhadap layanan bimbingan dan konseling.

E. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang dikemukakan dalam batasan dan rumusan masalah, pertanyaan yang akan dijawab dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana gambaran kecanduan internet pada remaja ditinjau dari dimensi *salience*?
2. Bagaimana gambaran kecanduan internet pada remaja ditinjau dari dimensi *mood modification*?
3. Bagaimana gambaran kecanduan internet pada remaja ditinjau dari dimensi *tolerance*?
4. Bagaimana gambaran kecanduan internet pada remaja ditinjau dari dimensi *withdrawal symptoms*?
5. Bagaimana gambaran kecanduan internet pada remaja ditinjau dari dimensi *conflict*?
6. Bagaimana gambaran kecanduan internet pada remaja ditinjau dari dimensi *relapse*?

F. Asumsi

Asumsi dalam penelitian ini adalah:

1. Internet merupakan jaringan komunikasi dan informasi global yang dapat digunakan oleh setiap orang.
2. Internet merupakan salah satu media yang digunakan dalam kegiatan belajar.
3. Internet memberikan banyak pilihan situs yang bisa digunakan oleh setiap orang.

G. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk:

1. Mendeskripsikan kecanduan internet pada remaja di SMK N 6 Padang ditinjau dari dimensi kecanduan internet.
2. Mendeskripsikan kecanduan internet pada remaja di SMK N 6 Padang dan implikasinya terhadap layanan bimbingan dan konseling.

H. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis
 - a. Sebagai pengembangan ilmu bimbingan dan konseling khususnya mengenai kecanduan internet pada remaja.
 - b. Hasil penelitian ini selanjutnya dapat menjadi dasar pengetahuan bagi penelitian lain yang juga ingin meneliti tentang kecanduan internet pada remaja.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi peneliti, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi untuk mengetahui tentang kecanduan internet pada remaja.
 - b. Bagi pihak sekolah dan institusi pendidikan lainnya, dapat menjadikan hasil penelitian ini sebagai salah satu referensi dalam menyusun kebijakan, materi pelatihan atau seminar, pengembangan program-program lainnya yang terkait dengan penanganan kecanduan internet pada remaja.

- c. Bagi guru BK, hasil penelitian ini diharapkan dijadikan bahan pertimbangan dalam memberikan layanan bimbingan dan konseling yang materi layanannya difokuskan kepada upaya pencegahan ataupun penganggulangan kecanduan internet pada remaja.

BAB II KAJIAN TEORI

A. Remaja

1. Pengertian Remaja

Istilah *adolescence* atau remaja berasal dari kata Latin yaitu *adolescere* yang berarti “tumbuh” atau “bertumbuh menjadi dewasa”. Hurlock (1990) menjelaskan bahwa masa remaja merupakan masa transisi dari tahap perkembangan anak-anak menuju masa dewasa yang melibatkan perubahan baik pada aspek fisik, kognitif maupun psikososial.

Pengertian remaja dapat dijelaskan dengan dua cara, yaitu dengan menjelaskan definisinya dan periode umurnya. Dari segi definisinya, remaja dapat dikatakan sebagai individu yang telah mengalami masa balig atau telah berfungsinya hormon reproduksinya. Dari segi umur, para pakar psikologi sepakat bahwa yang dimaksud dengan remaja adalah seorang individu yang pada rentangan umur antara 13 sampai 21 tahun.

2. Ciri-Ciri Remaja

Menurut Blair dan Jones (dalam Elida Prayitno, 2006) sejumlah ciri khas perkembangan remaja yaitu:

- a. Mengalami perubahan fisik (pertumbuhan). Perubahan fisik pada periode ini paling pesat jika dibandingkan dengan periode sebelum maupun sesudahnya. Perkembangan tulang-tulang mereka memanjang lebih cepat sehingga tubuh bertambah tinggi dengan cepat pula. Otot-otot bertambah kuat dan membesar sehingga tubuh

makin besar dan kokoh. Perkembangan jantung, pencernaan, ginjal dan berbagai organ tubuh lainnya bertambah kuat dan bertambah besar atau panjang sedangkan bagian organ tubuh yang selama ini belum aktif maka pada periode ini mulai aktif, misalnya fungsi organ seksual. Sejalan dengan itu, Havighurts (dalam Hurlock, 1990) menyatakan masa remaja sebagai periode yang penting karena pada masa ini remaja mengalami perkembangan fisik dan mental yang cepat dan penting di mana semua perkembangan itu memerlukan penyesuaian mental dan pembentukan sikap, nilai dan minat baru.

- b. Mempunyai energi yang melimpah baik secara fisik dan psikis. Energi yang melimpah tersebut mendorong mereka berprestasi dan berkeaktivitas. Periode remaja merupakan periode paling kuat secara fisik dan paling kreatif secara mental sepanjang periode perkembangan manusia. Selain itu, Havighurts (dalam Hurlock, 1990) menjelaskan bahwa masa remaja dapat menimbulkan ketakutan karena adanya stereotipe budaya yang memandang bahwa remaja merupakan anak-anak yang tidak rapi, tidak dapat dipercaya dan cenderung merusak sehingga menyebabkan orang dewasa harus membimbing dan mengawasi kehidupan mereka. Masa remaja juga dipandang sebagai masa yang tidak realistis karena pada masa ini individu melihat diri sendiri dan orang lain sesuai dengan apa yang diinginkannya bukan sesuai dengan apa adanya.

- c. Menggarahkan perhatian kepada teman sebaya dan secara berangsur melepaskan diri dari keterikatan dengan keluarga. Dalam hal ini, remaja bukan berarti tidak membutuhkan keluarga tetapi mereka sangat membutuhkan bantuan atau sokongan keluarga dalam membina hubungan sosial dengan teman sebaya. Aktivitas dengan teman sebaya sangat besar peranannya dalam mengembangkan kemampuan remaja.
- d. Remaja memiliki ketertarikan dan keterikatan yang kuat dengan lawan jenis. Pada periode remaja mulai timbul keinginan untuk akrab dengan lawan jenis, tempat menyatakan isi hati atau berbagai rasa. Sejalan dengan itu, Menurut Santrock (2007) pada masa remaja individu akan lebih senang dan banyak menghabiskan waktu bersama teman sebaya dibandingkan dengan keluarga.
- e. Periode yang idealis. Periode remaja merupakan periode terbentuknya keyakinan tentang kebenaran, agama dan konsep-konsep ideal. Remaja menginginkan bahwa nilai-nilai kebenaran, keagamaan dan kebijaksanaan benar-benar terjadi di masyarakat.
- f. Menunjukkan kemandirian. Remaja menunjukkan keinginan untuk mengambil keputusan sendiri tentang diri mereka sendiri. Remaja ingin menentukan sendiri jurusan atau sekolah, karir, dan teman-teman yang ingin dijadikan teman akrab. Jika orang tua dan guru menuntut remaja patuh terhadap semua keinginan mereka maka akan terjadi konflik pada diri remaja.

g. Berada dalam periode transisi. Remaja berada pada periode transisi dari masa anak-anak ke masa dewasa sehingga remaja akan mengalami berbagai kesulitan dalam penyesuaian diri untuk menempuh kehidupan sebagai calon orang dewasa. Remaja akan mengalami kebingungan menghadapi diri sendiri dan sikap-sikap orang di sekitarnya yang sering memperlakukan mereka sebagai anak-anak, namun sering pula menuntut mereka bertingkah laku seperti orang dewasa. Sejalan dengan itu, Havighurts (dalam Hurlock, 1990) menyatakan masa remaja sebagai usia bermasalah. Setiap periode perkembangan manusia mempunyai permasalahan sendiri, namun masalah pada masa remaja sering menjadi masalah yang sulit diatasi dengan baik oleh remaja. Adapun alasan masalah pada periode ini sulit diatasi karena:

- 1) Sepanjang masa kanak-kanak, masalah yang terjadi sebagian diselesaikan oleh orang tua dan guru. Namun pada masa remaja, individu kebanyakan tidak mampu mengatasinya karena pada periode sebelumnya permasalahan lebih banyak dibantu penyelesaiannya sehingga remaja belum berpengalaman untuk mengatasi permasalahan yang dihadapinya pada periode remaja.
- 2) Remaja merasa mandiri sehingga mereka ingin mengatasi permasalahan yang dihadapinya sendiri sehingga menolak bantuan dari orang tua dan guru.

- h. Pencarian identitas diri. Periode remaja merupakan periode dimana remaja mencari identitas dirinya. Remaja ingin menjadi seorang yang dianggap benar dalam menghadapi kehidupan. Dalam hal ini remaja membutuhkan keyakinan hidup yang benar untuk mengarahkan tingkah laku mereka yang disebut dengan filsafat hidup. Remaja butuh filsafat hidup agar dapat memposisikan dirinya secara sosial, emosional, moral dan intelektual yang nantinya remaja mampu memperoleh kebahagiaan pada dirinya. Selain itu, menurut Havighurts (dalam Hurlock, 1990) pencarian identitas diri dimulai pada akhir masa kanak-kanak dan pada masa remaja ini lebih ditekankan pada penyesuaian diri dengan standar kelompok dibandingkan bersikap individualistik. Pada periode ini muncul keinginan untuk menjadi pribadi yang berbeda dari orang lain.

3. Tugas Perkembangan Remaja

Setiap periode perkembangan, individu dihadapkan pada tugas perkembangan yang harus dicapainya karena sifatnya yang saling berkesinambungan dan saling mempengaruhi. Menurut Havighurts (dalam Elida Prayitno, 2006) tugas-tugas perkembangan yang seharusnya dicapai pada masa remaja yaitu:

- a. Menguasai kemampuan membina hubungan baru dan lebih matang dengan teman sebaya yang sama atau berbeda jenis kelamin. Kemampuan membina hubungan baru tersebut adalah kemampuan

berpikir positif, empati, altruistik, dan kontrol kebiasaan memahami orang lain.

b. Menguasai kemampuan melaksanakan peranan sosial sesuai dengan jenis kelamin:

1) Sebagai pria sejati mampu melakukan peranan sebagai berikut:

- a) Membina pergaulan dengan teman lawan jenis.
- b) Berkeinginan yang kuat untuk melindungi wanita dan orang-orang lemah.
- c) Memiliki keyakinan diri dalam bergaul.
- d) Memiliki kemampuan berpikir positif terhadap orang lain.
- e) Menyukai dan menampilkan cara-cara berkomunikasi yang sopan, suka mendengarkan atau memberikan rasa penghormatan kepada orang lain.

2) Sebagai wanita sejati mampu melaksanakan peranan sebagai berikut:

- a) Mampu membina hubungan dan bekerjasama dengan teman sebaya lawan jenis.
- b) Bertingkah laku lembut, ramah dan baik hati kepada orang lain.
- c) Menampakkan kasih sayang yang dalam terhadap anak-anak dan orang-orang yang lemah.

- d) Mampu melakukan komunikasi yang sopan, suka mendengarkan, mengucapkan kata-kata yang menyenangkan dan menimbulkan perasaan dihormati pada orang lain.
 - e) Berpikir positif terhadap orang lain.
- c. Menerima keadaan fisik dan mempergunakannya secara efektif sesuai dengan jenis kelamin yang dimilikinya yaitu:
- 1) Remaja pria yang menerima tubuhnya sebagai pria yang maskulin, akan termotivasi untuk memelihara bentuk tubuhnya dengan otot-otot yang menonjol dan kuat. Remaja ini akan menyenangi kegiatan olahraga yang membentuk pertumbuhan dan kekuatan otot sehingga penampilannya menjadi lebih maskulin.
 - 2) Remaja yang menerima dirinya sebagai wanita akan berusaha memelihara tubuhnya agar tampil anggun dengan perbandingan ukuran tubuh yang ideal, posisi dan gerakan yang menarik. Remaja wanita memiliki keinginan dan ketekunan untuk merawat tubuh agar selalu bersih dan menarik.
 - 3) Remaja juga mengerti prinsip-prinsip reproduksi yang meliputi peristiwa-peristiwa menstruasi, kehamilan, proses melahirkan, memelihara diri agar tetap tampil rapi dan bersih, bertingkah laku sopan dalam menjaga diri dan menghindari hubungan seksual sebelum menikah.

- d. Mencapai kemerdekaan (kebebasan) emosional dari orang tua dan orang dewasa lainnya. Remaja mampu mengembangkan kasih sayang terhadap orang tua, perasaan hormat terhadap orang dewasa lainnya dan membina ikatan emosional dengan lawan jenis.
- e. Memiliki kemampuan untuk mandiri secara ekonomi. Remaja yang matang memiliki dorongan untuk membiayai hidupnya sendiri.
- f. Memperoleh kemampuan untuk memilih dan mempersiapkan diri dalam karir. Remaja sudah memiliki keyakinan nilai-nilai untuk bekal hidup dalam karir, memiliki ketetapan hati untuk memilih karir yang akan ditekuni dan mengarahkan diri dalam pendidikan serta berkepribadian yang sesuai dengan tuntutan karir yang mereka pilih.
- g. Mengembangkan keterampilan intelektual dan konsep-konsep yang perlu untuk menjadi warga negara yang berkemampuan.
- h. Memiliki keinginan untuk bertanggungjawab terhadap tingkah laku sosial dimana remaja menjunjung tinggi nilai-nilai sosial, mencintai, dan ingin bertingkah laku sosial yang manusiawi.
- i. Memiliki perangkat nilai dan sistem etika dalam bertingkah laku. Remaja telah memiliki sikap dan nilai-nilai dasar dalam bertingkah laku sesuai dengan filsafat hidupnya.

B. Internet

1. Pengertian Internet

Internet merupakan kepanjangan dari *Interconnection Networking* atau *International Networking* yang berarti jaringan yang menghubungkan

komputer di seluruh dunia tanpa dibatasi oleh jumlah unit menjadi satu jaringan yang bisa saling mengakses. Melalui internet, satu komputer dapat berkomunikasi secara langsung dengan komputer lain di berbagai belahan dunia.

Menurut Allan (dalam ayuagussari13.wordpress.com: 2013) internet merupakan sekumpulan jaringan komputer yang saling terhubung secara fisik dan memiliki kemampuan untuk membaca dan menguraikan protokol komunikasi tertentu yang disebut *Internet Protocol (IP)* dan *Transmission Control Protocol (TCP)*.

Kemajuan teknologi khususnya internet memudahkan setiap individu berkomunikasi jarak jauh, mengirim paket data dalam waktu singkat dan cepat tanpa harus mendatangi tempat yang dimaksudkan. Beberapa fungsi internet yaitu:

- a. Mantransfer data, file dan mengakses internet
- b. Media komunikasi audio visual
- c. Salah satu media hiburan

Selain itu, internet memberikan pengaruh yang besar dalam berbagai bidang kehidupan manusia. Adapun alasannya yaitu:

- 1) Informasi pada internet bisa diakses 24 jam dalam sehari sehingga internet mampu menembus batas ruang dan waktu.
- 2) Biaya murah dan bahkan gratis.
- 3) Kemudahan akses informasi dan melakukan transaksi.
- 4) Kemudahan membangun relasi dengan pelanggan.

5) Materi yang diinginkan dapat ditemukan dengan mudah.

Jadi, internet merupakan hubungan antara berbagai jenis komputer dan jaringan di dunia yang berbeda sistem operasi maupun aplikasinya yang memberikan kemudahan bagi individu dalam berbagai hal.

2. Sejarah Perkembangan Internet

Rudi Hidayat (2006) mengungkapkan sejarah internet dimulai pada 1969 ketika Departemen Pertahanan Amerika *Defence Advanced Research Projects Agency* (DARPA) memutuskan untuk mengadakan riset tentang bagaimana cara menghubungkan sejumlah komputer sehingga membentuk jaringan organik. Program riset ini dikenal dengan nama ARPAnet (*Advanced Research Projects Agency*). ARPAnet dibangun untuk tujuan membuat komputer yang tersebar agar dapat menghindari pemusatan informasi di satu titik yang diperkirakan rawan untuk dihancurkan bila terjadi peperangan. Apabila salah satu bagian dari jaringan terputus, jalur yang melalui jaringan tersebut secara otomatis dipindahkan ke jalur lainnya.

Pada tahun 1986 dibentuk NSFNET (*National Science Foundation Network*) yang mulai menggantikan ARPAnet. Pada tahun 1990 ARPAnet dibubarkan. Tahun 1992, komputer saling tersambung membentuk jaringan yang sudah dapat berkomunikasi dengan seluruh komputer di seluruh dunia dan di tahun yang sama muncul istilah *surfing the internet*.

Pada tahun 1994, situs internet telah tumbuh menjadi 3000 alamat halaman dan untuk pertama kalinya *virtual-shopping* atau *e-retail* muncul di internet. Seiring perkembangannya, saat sekarang ini internet yang sudah mudah diakses dan tak terbatas ruang dan waktu memberikan kemudahan pada pekerjaan manusia baik dibidang bisnis, komunikasi, informasi dan pendidikan.

3. Aplikasi Yang Terdapat Dalam Internet

Menurut Abdul Kadir dan Terra Ch Triwahyuni (2005) menjelaskan bahwa aplikasi yang terdapat dalam internet diantaranya:

a. *E-mail*

E-mail merupakan aplikasi yang digunakan untuk melakukan pertukaran surat elektronik. *E-mail* memberikan kemudahan dalam berkomunikasi karena sifatnya yang murah dan cepat. Adapun kerja dari aplikasi ini sama dengan pengiriman surat melalui pos biasa yaitu menggunakan alamat dan tempat tujuan. Dengan *e-mail* data dikirim secara elektronik sehingga sampai di tujuan sangat cepat. *E-mail* juga dapat digunakan untuk mengirim file-file (program gambar, grafik dsb). *E-mail* (*Elektronik Mail*) merupakan aplikasi yang memungkinkan untuk mengirim surat berupa teks ketikan di komputer ke penerima di seluruh dunia dalam waktu sangat singkat. Saat ini *E-mail* juga memungkinkan seseorang untuk mengirimkan berbagai dokumen elektronik, gambar, suara, video, dan lain sebagainya.

b. *Newsgroup*

Newsgroup merupakan suatu kelompok diskusi yang tidak menggunakan *e-mail*. Diskusi digunakan untuk melakukan koneksi langsung ke lokasi *newsgroup*. Dalam hal ini ada mekanisme untuk menjadi anggota terlebih dulu untuk mengakses suatu *newsgroup*. Untuk mengakses *newsgroup* diperlukan perangkat lunak yang dinamakan *newsreader*. *Newsreader* yaitu suatu program yang dipasangkan di komputer.

c. *Mailing List*

Mailing list (list) atau grup diskusi adalah suatu sumber daya di internet yang memungkinkan anggota suatu kelompok berdiskusi melalui surat elektronis. Jika ada seorang anggota kelompok yang mengirimkan surat maka semua anggota akan mendapatkan surat tersebut. Untuk menjadi anggota dari suatu *mailing list* harus mendaftar ke suatu *mailing list*. Sedangkan untuk keluar dari keanggotaan maka perlu mengirim *e-mail* ke alamat *e-mail* tertentu.

d. *IRC (Internet Relay Chat)*

IRC (Internet Relay Chat) atau lebih dikenal dengan nama singkat *chat* yang merupakan sumber data di internet yang memungkinkan dialog secara langsung dalam bentuk tertulis. Dialog yang dilakukan sangat menarik karena dapat diikuti oleh banyak orang. Aplikasi internet yang digunakan untuk berdiskusi di internet atau yang biasa disebut dengan istilah *chatting*. *Chatting* dapat dilakukan dengan cara mengetik teks dan mengirimkannya kepada

orang lain. Melalui chatting seseorang dapat berkenalan dan bercerita dengan orang-orang yang ada di seluruh dunia.

e. *Telnet*

Telnet merupakan komponen klien/server yang terdapat dalam paket TCP/IP yang berfungsi untuk melakukan login (masuk ke dalam suatu sistem) jarak jauh. Dalam hal ini klien yang melakukan *telnet*akan berfungsi sebagai terminal.

f. *FTP (File Transfer Protocol)*

FTP (File Transfer Protocol) merupakan suatu protokol yang digunakan untuk melakukan transfer berkas. Klien dapat mengirimkan berkas ke server *FTP* untuk mengambil berkas dari server *FTP*. Proses untuk mengirimkan berkas milik klien ke server *FTP* dan menyalinnya di komputer klien dinamakan *download*. Aplikasi internet yang digunakan untuk mengirimkan atau mengambil file ke atau dari sebuah komputer lain. *FTP* digunakan untuk mencari dan mengambil (*download*) arsip file di suatu server di internet. Selain itu, *FTP* juga digunakan untuk meng-*upload* file materi situs (*homepage*) sehingga dapat diakses oleh pengguna dari pelosok dunia.

g. *Gopher*

Gopher merupakan perangkat yang memungkinkan pemakai untuk menemukan informasi yang terdapat pada server *gopher* melalui menu yang bersifat hierarkis. Aplikasi yang digunakan untuk mencari informasi yang ada di internet. Namun informasi yang dicari

hanya terbatas pada teks. Untuk mendapatkan informasi dari gopher, kita harus menghubungkan diri dari *gopher* server yang ada di intrnet.

h. Archie

Archie merupakan perangkat yang dapat digunakan untuk melakukan pencarian berkas pada situ *FTP*.

i. Veronica

Veronica (Very Easy Rodent-Oriented Netwide Index to Computer Archives) merupakan kemampuan tambahan yang dipakai untuk melakukan pencarian pada situs-situs *gopher*.

j. WAIS (Wide Area Information Servers)

WAIS (Wide Area Information Servers) merupakan perangkat yang digunakan untuk melakukan pencarian data pada internet yang dilaksanakan dengan menyebutkan nama basis data dan kata kunci yang dicari.

k. www (Word Wide Web)

www (Word Wide Web) merupakan sistem yang dimungkinkan pengaksesan informasi dalam internet dalam internet melalui pendekatan *hypertext*. *Word Wide Web (www)* merupakan aplikasi internet yang paling banyak digunakan sebagai aplikasi multimedia di mana memungkinkan seseorang untuk mengakses berbagai informasi baik berupa teks, gambar, suara bahkan video.

C. Kecanduaan Internet

1. Pengertian Kecanduan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia edisi keempat (2009:245) kecanduan diartikan sebagai kejangkitan suatu kegemaran sehingga lupa hal-hal yang lainnya. Sejalan dengan itu, Carpenter (dalam Ita Novita Purba, 2012) menjelaskan bahwa kecanduan merupakan suatu kondisi di mana seseorang ketergantungan kepada suatu aktivitas yang menimbulkan masalah dalam penyesuaian.

Kecanduan dapat menjadi suatu masalah yang bersifat personal dan juga bisa bersifat sosial. Kecanduan dapat menjadi masalah personal karena individu yang kecanduan biasanya memiliki kontrol diri yang lemah sehingga mengabaikan aktivitas lain. Selain itu kecanduan dapat memberikan dampak negatif terhadap individu baik dalam aspek kesehatan dan ekonomi. Sedangkan, kecanduan dapat menjadi masalah sosial karena kecanduan akan mempengaruhi komunikasi dan interaksi dengan orang lain. Hal tersebut terjadi karena individu yang telah kecanduan akan mudah marah, depresi, sulit diatur jika ada orang lain yang mengatur aktivitas yang menjadi kecanduannya tersebut.

2. Pengertian Kecanduan Internet

Menurut Young (dalam Rifka Sari dan Liza Marini, 2011) kecanduan internet memiliki pengertian yang sama dengan perilaku kecanduan lainnya, dimana didalamnya melibatkan perilaku kompulsif, kurangnya ketertarikan pada aktivitas lain, berhubungan dengan ketergantungan yang lain, dan adanya gejala-gejala fisik dan mental yang muncul ketika adanya usaha untuk menghentikan perilaku tersebut.

Individu dinyatakan kecanduan internet yaitu individu yang menghabiskan banyak waktunya dan fungsi interaktif internet dan terlibat dalam berbagai forum yang tersedia dalam internet.

Sejalan dengan itu, Ferris (1997) mengemukakan kecanduan internet merupakan suatu gangguan psikofisiologis yang meliputi *tolerance* (penggunaan dalam jumlah yang sama akan menimbulkan respon minimal, jumlah harus ditambah agar dapat membangkitkan kesenangan dalam jumlah yang sama), *withdrawal symptoms* (khususnya menimbulkan kecemasan dan perubahan mood), gangguan afeksi (depresi dan sulit menyesuaikan diri) dan terganggunya kehidupan sosial (menurun atau hilang sama sekali baik dari segi kualitas maupun kuantitas).

Senada dengan itu, Young dan Rodgers (1999) mengartikan kecanduan internet sebagai sebuah sindrom yang ditandai dengan menghabiskan sejumlah waktu yang sangat banyak dalam menggunakan internet dan tidak mampu mengontrol penggunaannya saat online. Individu yang dikategorikan kecanduan internet akan menunjukkan sindrom seperti merasa cemas, depresi, atau hampa saat tidak menggunakan internet, dan lain sebagainya.

Menurut Brenner (dalam Rifka Sari dan Liza Marini, 2011) individu dapat mengalami kecanduan ketika menghabiskan waktunya selama 19 jam per minggu, dimana dalam penggunaannya individu menunjukkan adanya keinginan untuk menambah waktu penggunaan internet, adanya ketidaknyamanan yang dirasakan ketika individu tersebut

tidak menggunakan internet, dan adanya keinginan secara terus-menerus untuk menggunakan internet.

Kecanduan terhadap internet menunjukkan munculnya masalah-masalah yang terjadi dalam keluarga, lingkungan sosial, dalam kehidupan sekolah, dan pekerjaan. Individu yang mengalami kecanduan internet akan mengalami masalah yang signifikan dalam hidupnya seperti masalah kesehatan, keuangan, pekerjaan, konsentrasi, belajar, dan masalah sosial. Semakin interaktif fungsi internet yang dirasakan oleh individu maka akan semakin besar kecenderungan individu tersebut mengalami kecanduan.

Berdasarkan penjelasan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa kecanduan internet adalah penggunaan internet yang bersifat patologis yang ditandai dengan ketidakmampuan individu untuk mengontrol waktu penggunaan internet, menghabiskan banyak waktu dalam menggunakan internet minimal 3 jam per hari, perilaku tersebut dilakukan berulang-ulang, tidak tertarik untuk melakukan aktivitas lainnya, merasa dunia maya lebih menarik dibandingkan kehidupan nyata dan munculnya perasaan yang tidak menyenangkan ketika individu berusaha untuk menghentikan tingkah laku tersebut.

3. Ciri-Ciri Kecanduan Internet

Menurut Young, Freitag dan Weaver (dalam Helly P. Soejipto, 2011:78) adapun gejala-gejala kecanduan internet yaitu:

- a. Keasikan dengan internet dan selalu memikirkannya selagi *off-line* (*internet preoccupation*).

- b. Selalu menambah waktu online.
- c. Tidak mampu untuk mengontrol penggunaan internet.
- d. Mudah marah dan gelisah bila tidak sedang online.
- e. Menggunakan internet sebagai pelarian dari masalah.
- f. Membohongi keluarga atau teman mengenai jumlah waktu yang digunakan untuk online.
- g. Kehilangan teman, pekerjaan, ataupun kesempatan pendidikan dan karir karena penggunaan internet.
- h. Terus menggunakan internet walaupun dana untuk online menipis.
- i. Depresi, kemurungan, kegelisahan, dan kecemasan meningkat jika tidak menggunakan internet.
- j. Mengalami gangguan tidur atau perubahan pola tidur akibat penggunaan internet.
- k. Merasa bersalah dan penyesalan yang dalam akibat penggunaan internet.

Menurut Young (dalam Fatina Fachraini Elfa, 2011) individu yang mengalami kecanduan internet dapat dilihat dari beberapa gejala-gejala yang muncul seperti selalu membayangkan aktivitas-aktivitas yang dapat dilakukan ketika menggunakan internet, merasa membutuhkan waktu yang lebih banyak untuk menggunakan internet, merasa tidak mampu menghentikan penggunaan internet, munculnya masalah-masalah dalam hubungan dengan orang lain baik dalam keluarga, pekerjaan, atau

pendidikan, dan merasa adanya perasaan tidak berguna, merasa bersalah atau perasaan cemas ketika tidak menggunakan internet.

Menurut Suller (dalam Helly P. Soejipto, 2011:78) seseorang dinyatakan telah kecanduan internet jika:

- 1) Sampai melalaikan hal-hal penting karena kebiasaan tersebut.
- 2) Hubungan dengan orang-orang terdekatnya terganggu karena kebiasaan tersebut.
- 3) Orang-orang yang dekat dengannya mengeluh, terganggu, kecewa, dan merasa diabaikan karena kebiasaan tersebut.
- 4) Marah, tersinggung, dan tidak suka jika perilakunya tersebut dikritik.
- 5) Merahasiakan atau menutup-nutupi perilaku tersebut.
- 6) Berusaha untuk berhenti tapi tidak mampu.

Menurut Young (1996 dan 1999) seseorang yang telah kecanduan internet akan menunjukkan kriteria sebagai berikut:

- a. Merasa keasikan dengan internet.
- b. Perlu waktu tambahan dalam mencapai kepuasan sewaktu menggunakan internet.
- c. Tidak mampu mengontrol, mengurangi, atau menghentikan penggunaan internet.
- d. Merasa gelisah, murung, depresi, atau lekas marah ketika berusaha mengurangi atau menghentikan penggunaan internet.
- e. Mengakses internet lebih lama dari yang diharapkan.

- f. Kehilangan orang-orang terdekat, pekerjaan, kesempatan pendidikan, atau karir gara-gara penggunaan internet.
- g. Membohongi keluarga, terapis, atau orang-orang terdekat untuk menyembunyikan keterlibatan lebih jauh dengan internet.
- h. Menggunakan internet sebagai jalan keluar mengatasi masalah atau menghilangkan perasaan seperti keadaan tidak berdaya, rasa bersalah, kegelisahan atau depresi.

Senada dengan itu, Babington (dalam Helly P. Soejipto, 2011:78) menggolongkan gejala-gejala yang nampak pada orang yang kecanduan internet menjadi dua yaitu:

- 1) Gejala-gejala fisik yang terdiri dari:
 - a) Berkurangnya perhatian terhadap kebutuhan-kebutuhan pribadi dan kesehatan.
 - b) Masalah pada *neuromuscular* akibat penggunaan komputer yang berlebihan.
 - c) Penyakit-penyakit lain akibat penggunaan komputer yang berlebihan diantaranya gangguan atau berkurangnya waktu tidur, berubahnya pola makan, sulit berkonsentrasi, gangguan pada mata dan tulang belakang, dan agitasi psikomotorik (*cybershake*).
- 2) Gejala-gejala psikologis dan sosial termasuk diantaranya:
 - a) Penggunaan komputer secara kompulsif dan kelewatan dalam waktu penggunaannya.
 - b) Mengalami *euforia* saat sedang online.

- c) Ketidakmampuan untuk mengontrol perilaku seperti tidak dapat berhenti atau mematikan komputer bila sudah online.
- d) Walaupun mencoba untuk berhenti tapi selalu saja kembali melakukannya.
- e) Menyangkal bahwa dirinya sudah kecanduan walaupun gejalanya sudah jelas.
- f) Menarik diri dari lingkungan sosial karena merasa cemas atau depresi bila jauh dari komputer dalam jangka waktu tertentu.
- g) Mendapat masalah dengan keluarga, pekerjaan, dan teman-teman.
- h) Mengulang-ulang aktivitas dengan komputer dalam rangka melepaskan diri dari masalah atau kecanduan yang lain.

Orzack (dalam Helly P. Soejipto, 2011:79) juga menggolongkan gejala-gejala yang nampak pada orang yang kecanduan komputer menjadi dua golongan yaitu:

- a. Gejala-gejala psikologis yaitu mengalami *euforia* saat menggunakan komputer, tidak mampu menghentikan aktivitasnya, membutuhkan waktu tambahan dalam menggunakan komputer, mengabaikan keluarga, teman-teman dan pendidikan, merasa depresi bila jauh dari komputer, berbohong kepada keluarga dan orang lain mengenai aktivitasnya, dan mendapatkan masalah dengan sekolah atau pekerjaanya.
- b. Gejala-gejala fisik yaitu mengalami *carpal tunnel syndrom*, mata menjadi kering, migren atau sakit kepala, sakit punggung, gangguan

pada pola makan, mengabaikan kesehatan pribadi, dan gangguan tidur.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa kecanduan internet dapat dilihat dari perilaku gejala-gejalayang dialaminya di mana gejala-gejalayang dialami oleh seseorang yang mengalami kecanduan internet seperti keinginan untuk mengakses internet, sering membayangkan aktivitas-aktivitas yang dapat dilakukan ketika menggunakan internet, adanya keinginan untuk menambah waktu akses internet, merasa tidak mampu menghentikan ataupun membatasi penggunaan internet dan munculnya perasaan tidak berguna, merasa bersalah ataupun cemas ketika tidak menggunakan internet.

Selain itu, seseorang yang terindikasi kecanduan internet akan menunjukkan perilaku kompulsif. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia edisi keempat (2008) kompulsif yaitu sesuatu yang bersifat mendorong atau bersifat memaksa. Jadi perilaku kompulsif yaitu suatu perilaku yang bersifat memaksa. Berdasarkan ciri-ciri yang telah dibahas sebelumnya diketahui bahwa seseorang yang mengalami kecanduan internet akan menyebabkan seseorang menjadi ketergantungan. Kecanduan internet menimbulkan *euforia* (perasaan nyaman/gembira yang berlebihan) ketika menggunakan internet dan perasaan tidak senang jika tidak menggunakan internet tidak dilakukan, dibatasi ataupun dihentikan.

4. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kecanduan Internet

Menurut Young, Pistner (dalam Rifka Sari, 2011) faktor-faktor yang mempengaruhi seseorang kecanduan internet yaitu:

a. Gender

Gender mempengaruhi jenis aplikasi yang digunakan oleh seseorang yang nantinya menyebabkan kecanduan terhadap internet. Laki-laki cenderung mengalami kecanduan terhadap *game online*, situs porno, dan perjudian *online*, sedangkan perempuan lebih sering mengalami kecanduan jejaring sosial. Namun, perkembangan jejaring sosial juga memicu laki-laki mengalami kecanduan jejaring sosial karena di dalam aplikasi jejaring sosial juga ditemukan aplikasi *game online* dan lain sebagainya.

b. Kondisi Psikologis

Kecanduan internet cenderung timbul akibat adanya masalah-masalah emosional seperti depresi dan gangguan kecemasan sehingga melalui aplikasi yang disediakan di internet mampu menjadi pengalihan psikologis terhadap perasaan-perasaan yang tidak menyenangkan tersebut.

c. Kondisi Sosial Ekonomi

Kondisi sosial ekonomi memberikan kontribusi yang besar bagi seseorang mengalami kecanduan internet. Individu yang telah bekerja memiliki kemungkinan lebih besar mengalami kecanduan internet dibandingkan dengan individu yang belum bekerja. Selain itu, individu

yang tergolong dalam status ekonomi menengah ke atas juga memiliki kemungkinan yang besar juga jika individu tersebut memiliki fasilitas yang memadai dalam mengakses internet.

d. Tujuan dan Waktu Penggunaan Internet

Tujuan penggunaan internet akan menentukan sejauhmana individu tersebut akan mengalami kecanduan internet, terutama dikaitkan dengan banyaknya waktu yang digunakan untuk mengakses internet. Individu yang menggunakan internet untuk tujuan pendidikan memiliki kemungkinan lebih kecil mengalami kecanduan internet dibandingkan dengan individu yang menggunakan internet sebagai upaya mengatasi atau melarikan diri dari masalah-masalah yang dihadapinya.

5. Dimensi kecanduan Internet

Menurut Griffiths (dalam Rifka Sari dan Liza Marini, 2011) dimensi untuk menentukan apakah individu sudah tergolong kecanduan internet yaitu:

a. Salience

Hal ini terjadi ketika pengguna internet menjadi aktivitas yang paling penting dalam kehidupan individu, mendominasi pikiran individu (pre-okupasi atau gangguan kognitif), perasaan (merasa sangat butuh), dan tingkah laku (kemunduran dalam perilaku sosial).

b. Mood modification

Keterlibatan yang tinggi saat menggunakan internet yang terlihat dari terdapatnya perasaan senang dan tenang (seperti menghilangkan stress) ketika perilaku kecanduan itu muncul.

c. Tolerance

Tolerance merupakan proses dimana terjadinya peningkatan jumlah penggunaan internet untuk mendapatkan efek yang menyenangkan ketika menggunakan internet. Kepuasan yang diperoleh ketika menggunakan internet secara terus-menerus dalam jumlah waktu yang sama akan menurun secara mencolok sehingga individu berangsur-angsur harus meningkatkan waktu penggunaan internet.

d. Withdrawal Symptoms

WithdrawalSymptoms merupakan perasaan yang tidak menyenangkan yang terjadi karena penggunaan internet dikurangi atau tidak dilanjutkan sehingga berpengaruh pada fisik dan psikologis individu itu sendiri. Pengaruh fisik yang terjadi seperti pusing dan insomnia. Sedangkan pengaruh psikologisnya seperti mudah marah atau *moodiness*.

e. Conflict

Hal ini mengarah pada konflik yang terjadi antara pengguna internet dengan lingkungan sekitarnya (konflik interpersonal), konflik dalam tugas lainnya (pekerjaan, tugas, kehidupan sosial dan

hobi) atau konflik yang terjadi dalam dirinya sendiri (konflik intrapersonal atau merasa kurangnya kontrol) yang disebabkan karena terlalu banyak menghabiskan waktu untuk mengakses internet.

f. Relapse

Hal ini merupakan kecenderungan untuk berulangnya kembali pola penggunaan internet dan bahkan kecenderungan untuk menggunakan kembali internet secara berlebihan. Kondisi ini terjadi segera setelah adanya usaha penghentian penggunaan internet atau setelah pengontrolan penggunaan internet.

D. Implikasi Kecanduan Internet pada Remaja Terhadap Layanan Bimbingan dan Konseling

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia edisi keempat (2008:529) implikasi merupakan keterlibatan atau keadaan terlibat. Berdasarkan hasil penelitian ini akan dibahas keterkaitan antara kecanduan internet pada remaja terhadap layanan bimbingan dan konseling.

1. Pengertian Bimbingan dan Konseling

Prayitno dan Erman Amti (2009:99) mengemukakan bahwa bimbingan merupakan proses pemberian bantuan yang dilakukan oleh orang yang ahli kepada seorang atau beberapa individu, baik anak-anak, remaja, maupun dewasa agar orang yang dibimbing dapat mengembangkan kemampuan dirinya sendiri dan mandiri dengan memanfaatkan kekuatan individu dan sarana penunjang yang

dikembangkan berdasarkan norma-norma yang berlaku. Sejalan dengan itu, Winkel dan Sri Hastuti (2005: 27) mendefinisikan bimbingan: (1) suatu usaha untuk melengkapi individu dengan pengetahuan, pengalaman dan informasi tentang dirinya sendiri, (2) suatu cara untuk memberikan bantuan kepada individu untuk memahami dan mempergunakan secara efektif dan efisien segala kesempatan yang dimiliki untuk perkembangan dirinya, (3) sejenis pelayanan kepada individu-individu agar mereka dapat menentukan pilihan, menetapkan tujuan dengan tepat dan menyusun rencana yang realistis sehingga dapat menyesuaikan diri dengan memuaskan diri dalam lingkungan dimana mereka hidup, (4) suatu proses pemberian bantuan atau pertolongan kepada individu dalam memahami diri sendiri, menghubungkan pemahaman tentang dirinya sendiri dengan lingkungan, serta memilih, menentukan dan menyusun rencana sesuai dengan konsep diri dan tuntutan lingkungan.

Menurut Prayitno dan Erman Amti (2009:105) konseling merupakan suatu proses pemberian bantuan yang dilakukan melalui wawancara konseling oleh seorang ahli (disebut konselor) kepada individu yang sedang mengalami suatu masalah (disebut klien) yang bermuara pada terentaskannya masalah yang dihadapi klien. Sejalan dengan itu, John McLeod (2010:5) mendefinisikan konseling sebagai suatu hubungan profesional antara konselor yang terlatih dengan klien yang biasanya bersifat individual, walaupun terkadang melibatkan lebih dari satu orang

yang tujuannya untuk membantu mengatasi gangguan-gangguan yang dialami klien agar klien mampu mengatasi permasalahan tersebut.

Berdasarkan pengertian bimbingan dan konseling di atas maka dapat disimpulkan bahwa bimbingan dan konseling merupakan suatu proses pemberian bantuan dari seorang ahli (konselor) kepada individu (klien) dalam rangka mengatasi permasalahan yang dialaminya sehingga individu menjadi lebih mandiri dalam mengembangkan potensi-potensi yang dimilikinya.

2. Tujuan Bimbingan dan Konseling

Menurut Prayitno dan Erman Amti (2009) tujuan umum bimbingan dan konseling adalah untuk membantu individu mengembangkan diri secara optimal sesuai dengan tahap perkembangan dan predisposisi yang dimilikinya (seperti kemampuan dasar dan bakat-bakatnya), berbagai latar belakang yang ada (seperti latar belakang keluarga, pendidikan, status sosial ekonomi), serta sesuai dengan tuntutan positif lingkungannya. Adapun tujuan khusus bimbingan dan konseling yaitu penjabaran tujuan umum yang dikaitkan secara langsung dengan permasalahan yang dialami oleh individu yang bersangkutan. Tujuan bimbingan dan konseling setiap individu berbeda-beda dan tidak boleh disamakan.

3. Jenis Layanan Bimbingan dan Konseling

Berdasarkan kajian teori dan permasalahan yang ditemukan di lapangan maka jenis layanan bimbingan dan konseling yang dapat diberikan terkait dengan kecanduan internet antara lain:

1) Layanan Informasi

Dalam menjalani kehidupan dan perkembangannya, individu membutuhkan berbagai informasi baik untuk keperluan kehidupannya sehari-hari sekarang maupun untuk perencanaan kehidupannya di masa depan. Menurut Prayitno (2004) layanan informasi berusaha memenuhi kekurangan individu akan informasi yang mereka butuhkan. Dalam layanan informasi individu diberikan informasi dan pemahaman baru yang nantinya dapat digunakan untuk kepentingan hidup dan perkembangannya. Keterkaitan masalah kecanduan internet pada remaja dengan pemberian layanan bimbingan dan konseling dapat dilihat dari materi layanan seperti pentingnya kontrol diri dalam penggunaan internet, dampak kecanduan internet dan lain sebagainya

2) Layanan Konseling Individual

Menurut Dewa Ketut Sukardi dan Nila Kusmawati (2008:62) konseling individual/perorangan adalah pelayanan bimbingan dan konseling yang memungkinkan peserta didik (klien/konseli) mendapatkan pelayanan langsung tatap muka (secara perorangan) dengan guru BK/Konselor dalam rangka pembahasan dan pengentasan permasalahan pribadi yang dideritanya.

3) Layanan Bimbingan Kelompok

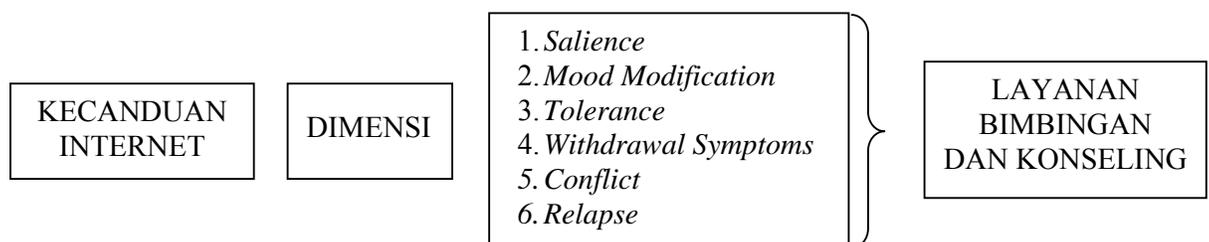
Layanan bimbingan kelompok merupakan salah satu jenis layanan Bimbingan dan Konseling yang ditujukan kepada beberapa orang dengan memanfaatkan dinamika kelompok untuk memperoleh berbagai macam informasi dan pemahaman baru dari topik yang dibahas. Usaha yang dapat dilakukan oleh guru BK dalam membantu mengatasi kecanduan internet pada remaja yaitu dengan menyelenggarakan bimbingan kelompok dengan topik tugas yang membahas tentang dampak kecanduan internet.

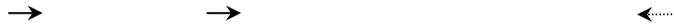
4) Layanan Penguasaan Konten

Layanan penguasaan konten adalah layanan bantuan kepada individu (sendiri-sendiri ataupun dalam kelompok) untuk menguasai kemampuan atau kompetensi tertentu melalui kegiatan belajar. Kemampuan ataupun kompetensi yang dipelajari itu merupakan satu unit konten yang di dalamnya terkandung fakta dan data, konsep, proses dan lain sebagainya sehingga melalui konten tersebut individu dapat memenuhi dan mengatasi kesulitan yang dialaminya. Permasalahan kecanduan internet pada remaja dapat ditanggulangi dengan penyelenggaraan layanan penguasaan konten dengan materi yang disesuaikan dengan kecanduan internet seperti manajemen waktu ataupun penggunaan waktu senggang.

E. Kerangka Konseptual

Adapun kerangka konseptual dari penelitian ini adalah sebagai berikut:





Gambar 1 kecanduan internet pada remaja dan implikasinya terhadap pelayanan bimbingan dan konseling

Berdasarkan bagan di atas secara konseptual dapat digambarkan desain penelitian untuk mengungkapkan kecanduan internet pada remaja dan implikasinya terhadap layanan bimbingan dan konseling. Pada bagan tersebut dijelaskan bahwa untuk mengukur kecanduan internet pada remaja maka digunakan dimensi kecanduan yaitu dimensi *salience*, *mood modification*, *tolerance*, *withdrawal symptoms*, *conflict*, dan *salience*.

BAB V PENUTUP

Pada bab V akan dikemukakan kesimpulan dari hasil penelitian yang diperoleh. Di samping itu juga diberikan beberapa saran penting terkait dengan hasil penelitian.

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh data bahwa kecanduan internet pada remaja di SMK N 6 Padang sebagian besar berada pada kategori sedang. Adapun rinciannya yang berkaitan dengan sub variabel *salience*, *mood modification*, *tolerance*, *withdrawal symptoms*, *conflict*, dan *relapse* dikemukakan beberapa kesimpulan, yakni:

1. Kecanduan internet siswa di SMK N 6 Padang untuk dimensi *salience* sebagian besar berada pada kategori sedang.
2. Kecanduan internet siswa di SMK N 6 Padang untuk dimensi *mood modification* sebagian besar berada pada kategori sedang.
3. Kecanduan internet siswa di SMK N 6 Padang untuk dimensi *tolerance* sebagian besar berada pada kategori sedang.
4. Kecanduan internet siswa di SMK N 6 Padang untuk dimensi *withdrawal symptoms* sebagian besar berada pada kategori sedang.
5. Kecanduan internet siswa di SMK N 6 Padang untuk dimensi *conflict* sebagian besar berada pada kategori tinggi.
6. Kecanduan internet siswa di SMK N 6 Padang untuk dimensi *relapse* sebagian besar berada pada kategori sedang.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dikemukakan pada bab IV, maka dapat dikemukakan beberapa saran, yaitu:

1. Guru BK

Guru BK/Konselor sangat diharapkan dapat memperhatikan penggunaan internet oleh siswa agar meminimalisir kemungkinan siswa terindikasi mengalami kecanduan internet. Selain itu, hendaknya guru BK/Konselor memberikan layanan yang sesuai dan terkait dengan penggunaan internet dalam rangka melakukan tindakan *preventif* (pencegahan) agar bisa meminimalisir siswa yang mengalami kecanduan internet. Selain itu, untuk siswa yang sudah terindikasi mengalami kecanduan internet, maka hendaknya diberikan layanan sesegera mungkin agar permasalahan tersebut tidak berpengaruh terhadap pengembangan potensi siswa. Adapun layanan yang dapat diberikan seperti layanan informasi, bimbingan kelompok, dan penguasaan konten yang materi layanannya disesuaikan dengan tujuan layanan itu sendiri yang terkait dengan penggunaan internet.

2. Wali Kelas

Wali kelas diharapkan mampu bekerjasama dengan guru BK/Konselor dalam mengawasi penggunaan internet oleh siswa khususnya di sekolah dan membantu mengidentifikasi siswa yang mengalami kecanduan internet.

3. Sekolah

Berdasarkan hasil penelitian, maka pihak sekolah dalam hal ini terutama Kepala Sekolah diminta untuk dapat lebih memberi perhatian besar terhadap penggunaan koneksi internet di sekolah dan bekerjasama dengan guru BK/Konselor serta personil sekolah lainnya dalam mengidentifikasi siswa yang mengalami kecanduan internet.