

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Pendidikan merupakan satu kunci penting yang dapat menentukan arah ataupun perubahan yang terjadi pada suatu bangsa. Berdasarkan peraturan undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003, tujuan pendidikan nasional adalah untuk mengembangkan keterampilan dan membentuk pribadi serta peradaban negara yang bermartabat dalam konteks kehidupan bernegara yang luhur, memperluas kemampuan siswa agar mereka menjadi orang-orang yang bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, memiliki akhlak yang mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Hidayat, 2017).

Tujuan nasional tersebut merupakan tujuan yang bersifat luas maka untuk mempermudah pengukuran dan penilaiannya, tujuan nasional tersebut dioperasionalisasikan ke dalam tujuan institusional yang berupa tujuan pendidikan berdasarkan pada masing-masing jenjang pendidikan dan jenis lembaganya (Purwanto, 2016). Jalur pendidikan nasional yang dapat dilakukan dapat berupa pendidikan yang bersifat formal dan informal yang keduanya dapat saling memperkaya dan melengkapi satu sama lain.

Dalam melaksanakan proses pendidikan di lingkungan sekolah aktivitas belajar merupakan aktivitas yang sangat pokok, sehingga tercapai atau tidaknya tujuan pendidikan ditentukan oleh bagaimana proses belajar yang didapat oleh siswa sebagai peserta didik (Slameto, 2015). Belajar merupakan aktivitas yang berupa usaha yang dilakukan oleh individu agar mendapatkan perubahan dalam tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai *output* dari pengalaman dan interaksinya dengan lingkungan. Pada dasarnya proses belajar ialah unsur yang terkandung dalam interaksi, sehingga apabila seseorang melakukan interaksi maka dengan sendirinya individu tersebut akan belajar sesuatu yang baru yang dapat berpengaruh terhadap prestasi belajarnya.

Menurut Suryabrata (2006), Prestasi belajar merupakan perumusan nilai akhir peserta didik yang dapat diberikan oleh pengajar berupa kemajuan siswa setelah proses belajar yang dilaluinya selama masa tertentu. Hasil belajar ini dapat dijadikan sebagai tolak ukur dalam menentukan prestasi belajar peserta didik, yang juga sering diartikan berupa capaian kompetensi yang berkaitan dengan lokal tertentu yang telah dipelajari oleh siswa. Hasil dari prestasi belajar siswa diperoleh menggunakan instrumen-instrumen yang memungkinkan dapat mengukur tingkat ketercapaian hasil belajar siswa. Sedangkan indikator ketercapaiannya dapat dilihat dari jumlah pengetahuan, keterampilan dan pengalaman yang dikuasai oleh siswa (Susanti, 2019).

Pengetahuan merupakan informasi yang diorganisasikan oleh otak di dalam memori sebagai komponen sebuah sistem atau jaringan informasi

yang telah terbentuk (Baihaqi, 2016). Indikator keterampilan dapat berupa kecakapan dalam menyelesaikan sesuatu atau tugas yang diberikan. Indikator pengalaman yang dikuasai dapat berasal dari kejadian yang pernah dirasakan dalam kehidupan seseorang atau dirinya sendiri yang dapat menjadi pedoman serta pembelajaran bagi manusia. Siswa dapat dinilai berhasil dalam proses belajarnya apabila memenuhi standar minimal yang biasanya tertuang dalam standar kompetensi atau kompetensi dasar.

Keberhasilan dalam prestasi belajar memberikan arti capaian siswa yang berupa ketuntasan dalam proses belajar hingga siswa dapat menguasai kemampuan yang diharapkan dalam suatu lokal tertentu sebelum berpindah kepada lokal atau materi ajar lainnya. Apabila siswa tidak mampu menguasai atau memahami materi pelajaran yang diterima tentu hal ini akan menjadi masalah yang akan berdampak pada prestasi belajar siswa. Prestasi belajar siswa yang merupakan perumusan nilai akhir siswa baik dalam bentuk peningkatan hasil belajar maupun turunnya hasil belajar siswa dapat terlihat dari sikap atau perilaku yang ditunjukkan oleh siswa, dalam hal ini perilaku atau sikap yang diperlihatkan oleh siswa merupakan bentuk manifestasi dari hasil belajar yang diperoleh oleh siswa. *Output* dari hasil belajar yang dicapai peserta didik dapat dilihat dari nilai atau skor yang diperoleh oleh siswa yang juga dapat mencerminkan sikap atau perilaku yang ditunjukkan oleh siswa selaku peserta didik. Sehingga Peserta didik yang belum berhasil dalam belajarnya akan menunjukkan sikap atau model perilaku yang menyimpang. Seperti timbulnya sikap yang acuh, lalai terhadap tugas, melanggar peraturan, absen

dari sekolah, menjadi pribadi yang penyendiri, berdusta, hilangnya motivasi belajar, dan emosional yang tidak terkendali.

Pintrich (2000) menjelaskan, ada empat aspek dari prestasi belajar yaitu *Mastery Approach*, *Mastery Avoidance*, *Performance Approach* dan *Performance Avoidance* yang dikenal dengan teori prestasi atau *achievement goal theory*. Keempat aspek tersebut merupakan perbedaan alasan ketertarikan dalam belajar dan perbedaan cara pandang dalam mencapai kesuksesan. *Mastery Approach* merupakan aspek yang menunjukkan cara mencapai kesuksesan belajar dengan mencapai penguasaan pada materi yang diterima sehingga membuat siswa berfokus pada proses yang dijalannya. *Mastery Avoidance* merupakan aspek yang menunjukkan pengelakan penguasaan pada materi yang diterima atau pergeseran dari proses ke hasil. *Performance Approach* merupakan aspek yang menunjukkan perbuatan yang dilakukan untuk mencapai hasil yang diinginkan dengan menunjukkan kemampuan yang ada pada dirinya kepada orang disekitarnya. *Performance Avoidance* menunjukkan pengelakan perbuatan yang dilakukan untuk menghindari dari memperlihatkan ketidakmampuan yang dimiliki kepada orang disekitarnya (Wentzel & Wigfield, 2009).

*Mastery Avoidance* (pengelakan penguasaan) dalam prestasi belajar dapat terjadi pada individu yang mengalami adiksi internet (Wentzel & Wigfield, 2009). Internet telah berperan banyak untuk meningkatkan kemampuan manusia untuk terlibat dalam komunikasi interpersonal di berbagai waktu dan jarak (Young & Abreu, 2017). Dalam penggunaan sehari-harinya internet sendiri

merupakan suatu sarana untuk meningkatkan kesejahteraan dan kualitas hidup manusia, tetapi bagi sebagian orang internet justru akan berdampak pada kondisi mental yang terganggu (American Psychiatric Association, 2000).

Menurut Griffiths (2005), Ketika kebanyakan orang memikirkan tentang kata "adiksi" mereka akan memikirkan tentang adiksi "kimiawi" seperti alkoholisme atau adiksi heroin. Akan tetapi, sekarang semakin banyak pergeseran yang melihat bahwa sejumlah perilaku berpotensi adiktif, termasuk perilaku-perilaku yang tidak melibatkan substansi psikoaktif seperti alkohol atau nikotin. Ini termasuk perilaku-perilaku yang bervariasi mulai dari berjudi, makan berlebihan, seks, olahraga, bermain video game, cinta, internet, dan kerja. Penggunaan internet secara berlebihan yang diikuti dengan kesenangan yang berlebihan dan disertai dengan dorongan untuk terus menggunakan internet dapat dikatakan sebagai adiksi internet. Adiksi Internet merupakan ketergantungan yang dialami oleh individu yang diikuti dengan kesenangan yang berlebihan dan tidak terkendali yang dapat membuat pelakunya untuk terus *online* yang pada akhirnya akan menyebabkan seseorang dapat mengalami suatu gangguan atau distress.

Berdasarkan pada hasil survei yang dilakukan oleh APJII (2018), Jumlah pengguna internet di Indonesia pada tahun 2018 mencapai 171,17 juta dari total 264,16 juta orang populasi Indonesia. Hal ini berarti bahwa 64,8% dari total populasi Indonesia merupakan pengguna internet. Sedangkan kontribusi pengguna internet per provinsi di Sumatera dari seluruh pengguna internet menempatkan Sumatera selatan di posisi kedua setelah Sumatera utara.

Sedangkan untuk penetrasi pengguna internet pada tahun 2018 berdasarkan umur menempatkan mereka yang berada pada rentang umur 15-19 tahun sebagai pengguna internet tertinggi, adapun penetrasi pengguna internet berdasarkan tingkat pendidikan menunjukkan bahwa mereka yang sedang berada di bangku SMA mencapai angka 90,2%.

MMORPG (*multiplayer online role playing games*) adalah salah satu contoh aplikasi internet yang telah menjadi semakin populer. Permainan ini dimainkan di dunia maya, di mana seorang individu berakting melalui sebuah kepribadian maya yang sengaja diciptakan. Situs lain yang saat ini juga populer di kalangan remaja adalah penggunaan sosial media seperti *WhatsApp*, *facebook* dan *instagram*. Sedangkan media hiburan yang saat ini tengah banyak diminati oleh para remaja yaitu aplikasi *Youtube*. Banyaknya pengguna *youtube* saat ini didukung oleh beragamnya konten yang disediakan oleh aplikasi *youtube* baik dalam bidang kesehatan, makanan, tempat wisata, gaya hidup bahkan kehidupan sehari-hari berbagai artis terkenal pun telah tersedia dalam aplikasi tersebut. Dengan menggunakan internet seseorang dapat mengeksplorasi dunia yang sangat luas dan beragam. Keragaman konten dan mudahnya untuk mengakses berbagai aplikasi tersebut semakin menambah daya tarik penggunaan internet yang apabila dilakukan secara terus menerus tanpa adanya kontrol yang tepat tentu akan berakibat fatal pada perilaku adiktif.

Saat terjadinya pandemi *Covid 19* internet digunakan sebagai media pembelajaran sekaligus hiburan bagi siswa, yang kemudian dapat membuat siswa semakin dekat dan intens dalam penggunaan internet. Interaksi yang sering terjadi inilah yang

dapat mengakibatkan terjadinya adiksi internet pada siswa. Adiksi internet yang dialami oleh siswa dapat mengakibatkan siswa mengalami perubahan dorongan yang begitu kuat dalam dirinya dari yang sebelumnya giat belajar, berubah menjadi dorongan yang begitu besar untuk terus menggunakan perangkat-perangkat elektroniknya baik berupa *smartphone*, *tablet*, komputer ataupun perangkat lainnya, agar dapat mengakses internet dalam waktu yang tidak biasa baik untuk mencari informasi, bermain game, ataupun bersosial media sehingga mengakibatkan turunnya prestasi belajar pada seseorang. Ini sangat mungkin terjadi untuk kebiasaan internet karena begitu beragam konteks dan tidak terbatasnya momen waktu dimana internet tersebut dapat diakses.

Secara umum ada dua faktor yang dapat mempengaruhi proses belajar individu yaitu faktor internal dan eksternal. Kedua faktor tersebut di samping dapat menjadi faktor pendukung, maka dapat pula menjadi faktor penghambat yang kemudian dapat mempengaruhi hasil belajar anak. Penggunaan internet dalam lingkungan sekolah dimaksudkan untuk mempermudah proses belajar siswa namun apabila digunakan tanpa adanya kontrol dan dilakukan secara berlebihan maka akan mengakibatkan terjadinya adiksi internet pada siswa (Susanti, 2019).

SMK Teknologi Nasional merupakan salah satu sekolah yang memanfaatkan teknologi internet sebagai media pendukung dalam proses belajarnya. Untuk mempermudah proses belajar siswa, pihak sekolah memperkenankan siswanya untuk membawa *smartphone* ke sekolah agar dapat menjadi salah satu sumber pelajaran tambahan, sarana mencari

informasi dan mempermudah pencarian referensi pelajaran bagi siswa. Untuk mengetahui prestasi belajar siswa, penulis melakukan wawancara sebagai sumber studi pendahulu terhadap tiga orang siswa SMK Teknologi Nasional Palembang.

Wawancara pertama dilakukan pada subjek KI (16 Maret 2021, di ruang kelas SMK Teknologi Nasional, pukul 09.50-10.05). berikut adalah wawancara dengan KI :

*"Yo kak boleh kami pake internet untuk searching pakai hp, tapi saat disuruh guru cari materi malah buka yang lain cak youtube, main game kak ado yang malahan lagi ngepek kepergok. Sering jugo lupu tugas kak dak gaweke, sudah dikasih tugas sikok gek guru pelajaran selanjutnyo ngasih tugas pulok mano numpuk, kadangan males jugo kalo la numpuk. Kalo untuk nilai dak terlalu sih kak tapi adolah sedikit penurunannyo."*

Hasil wawancara di atas menunjukkan subjek KI sering lalai dalam menyelesaikan tugas sekolah yang diberikan oleh guru yang mengajar yang disebabkan oleh penyalahgunaan internet. Hal ini mengakibatkan subjek KI mengalami sedikit penurunan dalam hasil belajarnya.

Kedua, wawancara terhadap subjek HA (16 Maret 2021, di ruang kelas SMK Teknologi Nasional, pukul 10:11-10:23) didapatkan data sebagai berikut:

*"Pernah buka hp pas di kelas kayak what's up, IG kadang-kadang ado notif kak, galak buka yang dak disuruh guru tapi belum pernah ketauan guru kak. Yang dijelaske guru kadang dak paham, pas dikasih pertanyaan cak-cak meker b kak. Untuk nilai idak nurun jugo kak cuma ado kawan lain dikelas yang nurun nian yang lebih parah"*

*dari aku kak dio galak main game dak merhatike guru kak, pernah jugo dak gaweke tugas."*

Hasil wawancara terhadap Subjek HA menunjukkan bahwa subjek pernah membuka aplikasi media sosial saat proses belajar tengah berlangsung, sehingga subjek terkadang tidak mampu untuk memahami pelajaran yang diberikan oleh guru yang mengajar, tetapi tidak begitu mengalami penurunan yang signifikan dalam hasil belajarnya.

Ketiga, wawancara terhadap subjek AI (16 Maret 2021, di ruang kelas SMK Teknologi Nasional, Pukul 10.26-10.35). Berikut adalah hasil wawancara dengan Subjek AI :

*"Boleh bawa handphone kak ke sekolah kadang galak main game online, ado yang buka facebook, ado jugo yang sebok what'up an, ado yang main IG pernah kepergok samo guru kadang ado yang dikeluarke dari kelas. Karno sebok main HP kadang ketinggalan penjelasan guru kak, sering dak paham apo yang dijelaske guru. Pernah jugo ninggalke tugas untuk main handphone, sering tidur di kelas. Di rumah jugo lebih sering buka handphone dari pada buku dan ado nilai yang nurun kak."*

Hasil wawancara diatas menunjukkan bahwa Subjek AI pernah menggunakan *smartphone* yang dimiliki untuk membuka situs lain diluar dari materi pembelajaran. Subjek pun mengakui pernah tertidur di kelas saat proses belajar tengah berlangsung, sehingga merasa tidak jelas terhadap materi yang diberikan oleh guru yang mengajar, hal ini mengakibatkan Subjek AI mengalami penurunan dalam prestasi belajarnya.

Selain melakukan wawancara pada siswa disekolah tersebut, penulis juga melakukan wawancara dengan seorang guru yang mengajar sekaligus sebagai wakil kesiswaan di SMK Teknologi Nasional Palembang yang berinisial "WA" (16 Maret 2021, di ruang kelas SMK Teknologi Nasional, Pukul 10.37. 10-50). Berikut adalah hasil wawancara terhadap Bapak "WA" :

*"Ya memang ada lah ya tidur dikelas, minggat, dak fokus belajar, main hp saat guru menjelaskan. Hal yang paling sering dibuka WA, game online bahkan ada yang sampai menonton video atau film saat proses belajar sehingga siswa itu lupa belajar, dikasih pertanyaan dak bisa jawab, lupa waktu yang benar-benar berdampak pada proses belajar siswa. Ada juga siswa yang telat mengumpulkan tugas karena pikirannya yang bercabang karena penggunaan internet, yang seharusnya selesai jam 10 tapi malah molor lalu dikasih waktu lagi. Dan saat ujian ada saja siswa yang ngepek dikelas yang akhirnya mengakibatkan nilai siswa itu ya jadi menurun."*

Menurut seorang guru berinisial "WA" mengatakan bahwa permasalahan yang tengah terjadi di SMK Teknologi Nasional Palembang yaitu adanya siswa yang mengalami penurunan prestasi belajarnya. Terdapat siswa yang sering mengalami kehilangan konsentrasi dan fokus ketika belajar dikelas lantaran penyalahgunaan akses internet. Beliau juga pernah mendapati siswanya yang tidur di kelas dan terlambat untuk mengumpulkan tugas yang diberikan. (Hasil wawancara 16 Maret 2021, di ruang kelas SMK Teknologi Nasional, Pukul 10.37. 10-50).

Merujuk pada uraian hasil wawancara di atas, dapat diketahui bahwa sebagian siswa di SMK Teknologi Nasional Palembang mengalami penurunan dalam proses belajarnya yang kemudian mengakibatkan turunnya prestasi belajar pada siswa yang ditunjukkan dari perubahan kinerja akademik siswa, hilangnya konsentrasi dalam belajar, mengabaikan tugas, hilangnya motivasi untuk belajar dan menunjukkan sikap acuh terhadap tanggung jawabnya dalam proses belajar di sekolah.

Berdasarkan wawancara terhadap guru dan beberapa murid di sekolah tersebut dapat juga diketahui bahwa pada saat proses belajar di kelas siswa sering melakukan penyalahgunaan internet saat proses belajar tengah berlangsung, seperti membuka situs-situs lain di luar dari pada konteks pembelajaran. Adanya ketidakmampuan untuk memprioritaskan sesuatu yang kemudian diikuti dengan adanya dorongan untuk terus menggunakan internet bahkan saat berada dalam proses belajar merupakan indikasi terbesar yang menunjukkan terjadinya perilaku adiktif yang dialami oleh seseorang. Berdasarkan penjelasan dan hasil wawancara di atas membuat penelitian ini menjadi *urgent* untuk diteliti, sehingga Bapak "WA" mendukung peneliti untuk mengangkat permasalahan yang tengah terjadi di sekolah tersebut mengingat hal ini tentunya akan berdampak pada nilai akhir yang akan diperoleh oleh siswa. Sehingga penulis tertarik untuk melakukan penelitian mengenai "Hubungan Antara Adiksi Internet dengan Prestasi Belajar Pada Siswa Kelas XII SMK Teknologi Nasional Palembang."

## **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu: Adakah hubungan antara Adiksi Internet dengan Prestasi Belajar pada Siswa Kelas XII SMK Teknologi Nasional Palembang.

## **1.3. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan antara Adiksi Internet terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas XII di SMK Teknologi Nasional Palembang.

## **1.4. Manfaat penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis:

### **1. Secara Teoritis**

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangan pengetahuan secara ilmiah dalam bidang psikologi yang terkait dengan adiksi internet dan prestasi belajar pada siswa, serta dapat digunakan sebagai referensi bagi penelitian lain yang tertarik dalam bidang ini.

### **2. Secara Praktis**

#### **a. Bagi orang tua**

Memberikan informasi berupa pengetahuan pada orang tua agar dapat mendampingi anaknya saat menggunakan internet dan memberikan batasan yang tepat bagi anak mengenai penggunaan internet.

- b. Bagi siswa adiksi internet  
Mampu memberikan pengetahuan pada siswa yang mengalami adiksi internet agar dapat mengatur waktunya dengan tepat antara waktu belajar dan bermain internet.
- c. Bagi pihak sekolah  
Memberikan informasi kepada pihak sekolah agar lebih mengawasi dan membatasi penggunaan internet pada anak saat proses belajar di kelas tengah berlangsung.
- d. Bagi peneliti selanjutnya  
Diharapkan dapat memberikan inspirasi dan ide untuk penelitian selanjutnya berkaitan adiksi internet dan prestasi belajar siswa.

### **1.5. Keaslian Penelitian**

Penelitian ini memuat beberapa hasil penelitian terdahulu yang telah dilakukan dengan mengaitkan variabel yang serupa dengan penelitian ini, antara lain Penelitian yang pernah dilakukan oleh Saputra (2016) yaitu mengenai "*Hubungan kecanduan internet dengan Prestasi Belajar pada siswa kelas XI SMA Negeri 1 Koto Baru Kabupaten Dharmasraya*". Penelitian ini menggunakan sebanyak 66 siswa dengan teknik *simple random sampling* dan teknik analisis *chi square*. Dari hasil penelitian ini diperoleh bahwa adanya hubungan antara adiksi internet dengan prestasi belajar siswa kelas XI SMA Negeri 1 Koto Baru Kabupaten Dharmasraya. 39.4% sampel mengalami kecanduan internet ringan dan 42.4% sampel mengalami kecanduan internet sedang dengan klasifikasi terbanyak *cyber Relationship*.

Sedangkan media yang paling banyak digunakan untuk mengakses internet adalah *smartphone*.

Penelitian kedua dilakukan oleh Karina dan Novianty (2018) yaitu mengenai "*Hubungan kecanduan internet dengan prestasi belajar siswa siswi SMP X*". Penelitian ini menggunakan siswa-siswi kelas VI dan VII berjumlah 252 orang dengan teknik purposive sampling dan analisis data yang digunakan yaitu uji Korelasi Pearson produk momen. Dari hasil penelitian ini dapat diketahui bahwa tidak ada hubungan antara kecanduan internet dengan prestasi belajar pada siswa siswi SMP X. Hasil uji korelasi dari per-mata pelajaran dengan kecanduan internet menunjukkan adanya hubungan negatif pada mata pelajaran Agama & Budi Pekerti dan Ilmu Pengetahuan Sosial, sedangkan mata pelajaran lain tidak memiliki hubungan yang signifikan dengan kecanduan internet.

Penelitian ketiga yang dilakukan oleh Pande dan Marheni (2015) yaitu mengenai "*Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Prestasi Belajar Siswa SMP Negeri 1 Kuta*". Penelitian ini menggunakan siswa SMP Negeri 1 Kuta sebanyak 55 orang dengan Metode sampling yaitu purposive sampling. Uji analisis data yang digunakan yaitu Teknik Korelasi Product Moment Pearson. Hasil penelitian menemukan bahwa terdapat hubungan negatif signifikan antara kecanduan *game online* dan prestasi belajar.

Penelitian keempat dilakukan oleh Gameay, dkk (2015) mengenai "*Effect of parents and peer attachment on academic achievement of late adolescent nursing students - A comparative study.*" Tujuan penelitian ini untuk melihat pengaruh orang tua dan teman sejawat pada prestasi akademik siswa

perawat remaja yang terlambat dan membandingkan efek ini di kalangan siswa Saudi dan Mesir. Menggunakan desain Desain studi komparatif dengan Total subjek 492 siswa keperawatan. Penelitian ini menggunakan dua instrumen, yaitu Alat I: Data Demografi Siswa & IPK. Alat II: Skala Inventaris Lampiran IPPA terdiri dari 25 item untuk ibu, 25 item untuk Bapa, dan 25 item untuk rekan-rekan. Hasil dari penelitian ini didapat bahwa Keterikatan siswa Mesir untuk rekan-rekan mereka secara signifikan lebih tinggi daripada siswa Saudi. Sebuah skala besar yang signifikan menunjukkan keterikatan antara siswa Saudi dan Mesir adalah keterasingan ibu dan teman sejawat, keterikatan orang tua dan teman sejawat yang tinggi bekerja lebih baik pada prestasi akademis, namun keterikatan orang tua dan kelompok teman sebaya yang rendah tidak dianggap sebagai prediktor tunggal dari kinerja akademis yang buruk.

Penelitian kelima dilakukan oleh Usman, dkk (2013) yang berjudul "*Relationship between Internet Addiction and Academic Performance among Foreign Undergraduate Students*". Tujuan dari penelitian ini untuk mengidentifikasi hubungan antara Adiksi Internet (IA) dan kinerja akademis di antara mahasiswa sarjana asing di Universitas Teknologi Malaysia (UTM). Penelitian ini menggunakan 120 siswa menggunakan teknik simple random sampling yang berasal dari China, Yaman, Somalia dan Indonesia. Teknik statistik frekuensi dan persentase digunakan untuk mengidentifikasi pola penggunaan Internet; *T-test* dan anova satu arah digunakan untuk memeriksa perbedaan dalam IA dalam hal faktor demografis. Teknik *Pearson correlation* juga digunakan untuk melihat hubungan antara kinerja

adiksi internet dan akademis. Hasil penelitian mengidentifikasi bahwa tidak ada perbedaan yang signifikan dari adiksi internet dalam hal jenis kelamin, negara asal dan tidak ditemukannya perbedaan yang signifikan antara adiksi internet dengan kinerja akademik siswa.

Berdasarkan beberapa hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya, maka penulis bermaksud melakukan penelitian dengan beberapa perbedaan yang ditinjau dari Judul, jenis penelitian, populasi, sampel, tempat penelitian dan metode penelitian. Judul penelitian yang akan diteliti yaitu mengenai "Hubungan antara adiksi internet dengan prestasi belajar pada siswa kelas XII SMK Teknologi Nasional Palembang." Metode Penelitian yang digunakan yaitu kuantitatif korelasional dengan tujuan untuk mengetahui hubungan antara adiksi internet terhadap prestasi belajar pada siswa kelas XII di SMK Teknologi Nasional Palembang. Variabel *independent* penelitian ini yaitu Adiksi Internet dengan variabel *dependent* yaitu Prestasi Belajar. Subjek penelitian yang digunakan adalah siswa kelas XII di SMK Teknologi Nasional Palembang.