

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Prestasi Belajar

2.1.1. Pengertian Prestasi Belajar

Menurut Rosyid (2020), Prestasi belajar adalah hasil dari suatu kegiatan pembelajaran dengan perubahan yang dicapai seseorang. Tingkat keberhasilan tersebut dinyatakan dalam bentuk simbol, angka, huruf, maupun kalimat dengan standaisasi yang telah ditetapkan. Hasil belajar ini dapat dijadikan bahan pertimbangan dalam menentukan prestasi belajar peserta didik, hasil ini juga dapat dimaknai sebagai pencapaian pemahaman terkait dengan materi atau lokal tertentu yang telah disampaikan oleh guru dan dipelajari oleh siswa.

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. Sedangkan menurut Muhibbin (dalam Marbun, 2018) Prestasi belajar merupakan keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang kemudian dinyatakan dalam bentuk skor atau nilai dari hasil ujian mengenai materi pelajaran tertentu.

Berdasarkan definisi dari beberapa tokoh di atas dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar adalah hasil akhir yang diperoleh oleh siswa setelah melalui

proses belajar dan ujian di sekolah, yang dapat dinyatakan dalam bentuk huruf atau angka yang oleh guru selaku pengajar dan pendidik bagi siswa.

2.1.2. Aspek-aspek Prestasi Belajar

Menurut Susanti (2019) prestasi belajar terdiri dari lima aspek antara lain:

1. Kemampuan informasi verbal

Kapabilitas informasi verbal ialah kemampuan yang dimiliki oleh individu untuk menyampaikan secara lisan pengetahuan yang dimilikinya tentang fakta tertentu yang diketahuinya. Dalam aplikasinya informasi verbal dapat diperoleh dengan membaca buku dan sebagainya. Informasi tersebut diklasifikasikan sebagai suatu fakta, asas dan nama dapat digeneralisasi. Misalnya apakah siswa mampu menyampaikan teori yang telah dijelaskan oleh guru atau pengajar yang bersangkutan, ketika proses belajar di kelas berlangsung.

2. Kemampuan Intelektual

Intelek berasal dari kata "*intellect*" yang artinya Proses kognitif atau berpikir, daya yang berhubungan serta kemampuan untuk menilai dan mempertimbangan, kemampuan mental dan intelegensi individu. Kemampuan intelektual dapat berupa kapasitas secara umum dari kesadaran individu dalam berpikir, penyesuaian diri, pemecahkan masalah dengan bijaksana, tepat dan cepat, baik yang dialami oleh dirinya ataupun lingkungan sekitarnya. Kemampuan intelektual yang ada pada setiap individu dapat

diidentifikasi dengan memerhatikan sikap kecerdasannya (*intelligent behavior*).

3. Strategi kognitif

Strategi kognitif adalah kapabilitas atau kemampuan yang dimiliki individu yang bertugas untuk mengatur bagaimana cara siswa mengelola belajarnya, baik ketika sedang mengingat ataupun berfikir tentang pembelajarannya. Hal ini juga merupakan proses pengendali atau pengatur pelaksanaan tindakan yang akan dilakukan individu dalam proses pembelajarannya. Strategi kognitif ini juga dapat berupa kemampuan internal individu yang terorganisasi yang dapat membantu individu dalam melaksanakan proses belajar baik dalam proses berpikirnya, pemecahan masalah yang dihadapi hingga pengambilan keputusan yang dilakukan oleh individu.

4. Sikap

Menurut Berkowitz (1972), sikap dapat dikelompokkan menjadi tiga konsep pemikiran yaitu sikap merupakan suatu bentuk pertimbangan berupa reaksi dari perasaan yang dirasakan terhadap objek tertentu yang bersifat kontributif atau sebaliknya. Kedua, sikap bermakna semacam kesiapan untuk bertindak terhadap objek tertentu dengan cara tersendiri. Ketiga, sikap adalah suatu bentuk dari komponen berpikir, merasakan dan bertindak yang ketiganya saling bertautan dan berhubungan dalam memahami, merasakan dan berperilaku terhadap suatu objek. Sehingga dapat didefinisikan secara umum bahwa sikap adalah sebuah tanggapan yang dimulai dengan reaksi yang bersifat tertutup atau belum terpapar pada

rangsangan atau objek namun setelah adanya proses belajar yang berkualitas maka individu dapat memainkan peran kemanusiaannya di lingkungan masyarakatnya dengan baik (Murfiah,2017).

5. Keterampilan motorik

Keterampilan merupakan suatu kemampuan yang melibatkan akal, fikiran, ide ataupun kreatifitas dalam mengerjakannya. Keterampilan dapat berupa membuat dan mengubah sesuatu hingga memiliki makna yang dapat menghasilkan *value* dari hasil dari aktivitas yang dilakukan. Keterampilan dalam diri seseorang dapat dikembangkan dengan melatihnya secara terus menerus hingga dapat membuat seseorang menjadi profesional atau ahli di bidang tertentu. Keterampilan motorik berupa kemampuan yang meliputi kecepatan, ketepatan, dan kelincahan gerakan otot serta anggota badan yang dapat diperlihatkan seperti pada penggunaan alat-alat peraga kimia seperti gelas ukur, buret laboratorium atau corong pemisah.

Dari penjelasan diatas disimpulkan aspek-aspek prestasi belajar antara lain meliputi Kemampuan informasi verbal, Kemampuan Intelektual, Strategi kognitif, sikap yang dihasilkan dari proses belajar dan Keterampilan motorik yang diperoleh sebagai hasil dari proses pembelajaran yang telah dilalui oleh seorang individu.

2.1.3. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Prestasi Belajar

Menurut Susanti (2019), prestasi belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor antara lain:

1. Faktor Hereditas

Faktor ini dapat bermakna sebagai pemindahan atau pewarisan ciri biologis tertentu dari kedua orang tua yang dapat juga diartikan sebagai pembawaan. Pembawaan merupakan konsep yang dipercayai bahwa adanya potensi dasar manusia akan berkembang sendiri seiring dengan adanya interaksi dengan lingkungan. Faktor ini ialah faktor yang berasal dari dalam yang dapat berpengaruh terhadap perkembangan atau perubahan individu yang lebih condong pada bentuk atau karakteristik individu yang diturunkan oleh kedua orang tua. Faktor yang bersifat genetik ini dapat pula dimaknai sebagai daya atau potensi baik secara fisik maupun psikis yang dimiliki oleh individu sejak masa sebelum kelahiran yang bersifat alamiah.

2. Motivasi

Sardiman (2004) mendefinisikan motivasi belajar sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang dapat menghasilkan aktivitas belajar dan menjamin kelangsungan dari aktivitas belajar tersebut yang kemudian dapat memberikan arah pada aktivitas belajar yang membuat tujuan belajar yang dikehendaki menjadi terlaksana. Motivasi pada siswa dapat mempengaruhi kerja keras siswa untuk

mendapatkan nilai hasil akhir, sehingga ketika menemukan hambatan peserta didik akan tetap berusaha menyelesaikan sampai akhir sehingga dapat memiliki nilai hasil belajar yang baik. Motivasi diibaratkan sebagai dorongan bagi individu untuk terus bergerak dan berusaha dalam mencapai tujuan dalam proses belajarnya (Wahyuni, 2010).

3. Gaya Belajar

Gaya belajar merupakan preferensi yang berbeda yang dimiliki oleh setiap individu dalam melakukan proses belajarnya. Misalnya ada yang lebih menyukai informasi yang berbentuk gambar, ada pula yang suka belajar pada malam hari, ada pula yang suka belajar berkelompok, belajar sambil mendengarkan musik dan lain sebagainya. Gaya belajar yang dipilih oleh seseorang umumnya merupakan cara yang paling efisien dalam mempelajari informasi baru, khususnya gaya belajar yang berkaitan dengan preferensi dan modalitas fisik yaitu visual, auditori dan kinestetik.

4. Lingkungan Belajar

Lingkungan belajar merupakan tempat atau area yang menyatakan kondisi saat proses belajar berlangsung baik pada lingkungan sekolah ataupun lingkungan rumah. Dalam lingkungan belajarnya siswa hidup dalam berinteraksi dengan lingkungannya, sehingga tidak bisa terhindarkan dari lingkungan alamiah dan lingkungan sosial atau budaya. Keduanya mempunyai pengaruh yang kuat terhadap proses belajar dan hasil belajar siswa di sekolah

(Djamarah, 2011). Lingkungan belajar pada prinsipnya digunakan untuk menciptakan pengalaman yang tidak terbatas di ruang kelas saja, tetapi di luar ruang kelas pun dapat terjadi. Lingkungan belajar dapat pula terjadi di dalam dunia teknologi atau dunia virtual.

Menurut Eggen (2012), iklim ruang kelas yang positif sangat penting dalam proses pembelajaran, karena tidak ada strategi pengajaran atau model pembelajaran yang efektif jika iklim ruang kelasnya negatif bahkan tidak kondusif untuk siswa belajar.

5. Bakat dan minat

Menurut Susanti (2019), Bakat merupakan potensial yang dibawa oleh individu sejak lahir dan ada kaitannya dengan kegiatan yang disenangi oleh individu dan terkait dengan *perceptuality*, psikomotor dan intelektualitas. Perkembangan bakat dapat dimiliki oleh siswa secara individual (Sunarto & Hartono, 2018). Sedangkan minat adalah kecenderungan yang menetap pada individu yang membuatnya menjadi cenderung pada bidang atau *fashion* tertentu yang dapat menimbulkan rasa senang ketika berada pada bidang tersebut yang kemudian menjadi sumber motivasi seseorang untuk melakukan apa yang ingin dilakukannya. Minat berhubungan dengan kepuasan, ketika minat melahirkan manfaat yang tinggi maka kepuasan akan meningkat begitupun sebaliknya.

6. Strategi Pembelajaran

Strategi belajar adalah suatu rencana tindakan atau serangkaian aktivitas yang

termasuk didalamnya menggunakan metode dan bermanfaatnya berbagai potensi daya atau kekuatan dalam proses belajar. Dalam konteks pembelajaran konstruktivitas strategi pembelajaran yang digunakan selalu mengarah pada penggunaan pendekatan yang berpusat pada siswa (*students cented learning*). pembelajaran pendekatan berpusat pada siswa memungkinkan siswa selalu terlibat dalam setiap aktivitas pembelajaran, mengerjakan proyek, menulis, berdiskusi membantu teman yang dalam kesusahan atau melakukan eksperimen. Dengan demikian siswa akan terlibat secara langsung dan termotivasi untuk belajar dengan baik dan memecahkan masalah dengan tepat (Susanti, 2019).

Lebih lanjut Hermawan (2010), menjelaskan bahwa keberhasilan studi atas prestasi belajar siswa dipengaruhi oleh faktor dari dalam dan dari luar siswa. Faktor dari dalam mencakup kecerdasan, strategi belajar, motivasi dan sebagainya. Sedangkan faktor eksternal meliputi fasilitas belajar, cara mengajar guru, sistem pemberian *feedback* (umpan balik), dan sebagainya.

Berdasarkan penjabaran faktor prestasi belajar di atas, dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar dipengaruhi oleh Faktor kecerdasan, Hereditas, motivasi, Gaya Belajar, lingkungan belajar, fasilitas/sarana belajar, metode mengajar guru, adanya umpan balik, bakat minat dan strategi pembelajaran.

2.1.4. Prestasi Belajar Dalam Perspektif Islam

Prestasi belajar dalam perspektif islam tidak dapat terpisahkan dari perbuatan belajar itu sendiri, karena belajar merupakan suatu proses. Sedangkan prestasi belajar merupakan hasil dari proses pembelajaran tersebut. Berikut adalah beberapa ayat yang berkaitan dengan proses belajar antara lain :

QS. Al-Mujaadilah Ayat 11

يٰۤاَيُّهَا الَّذِيْنَ ءَامَنُوْا اِذَا قِيْلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوْا فِى الْمَجْلِسِ فَاَفْسَحُوْا
يَفْسَحِ اللّٰهُ لَكُمْ وَاِذَا قِيْلَ اَنْشُرُوْا فَاَنْشُرُوْا يَرْفَعُ اللّٰهُ الَّذِيْنَ ءَامَنُوْا
مِنْكُمْ وَالَّذِيْنَ اٰتُوْا الْعِلْمَ دَرَجٰتٍ وَاللّٰهُ بِمَا تَعْمَلُوْنَ خَبِيْرٌ ﴿۱۱﴾

Artinya: "Hai orang-orang beriman apabila dikatakan padamu: "berlapang-lapanglah dalam majelis", maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan:" berdirilah kamu", maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Maha Mengetahui apa yang kamu kerjakan."

Menurut Basyir (2017) makna dari ayat diatas ditujukan kepada orang-orang yang beriman kepada Allah dan Rasul-Nya serta menjalankan syariat-Nya. Dalam ayat tersebut dikatakan apabila Allah telah memeritahkan kepada orang beriman untuk melapangkan satu sama lain dalam majelis, maka

hendaknya setiap orang yang beriman dapat memenuhi seruan tersebut, sehingga Allah pun akan membalasnya dengan memberikan kelapangan kepada orang memenuhinya dengan kelapangan atau pertolongannya baik di dunia maupun akhirat. Kemudian apabila diperintahkan untuk berdiri dari majelis karena suatu urusan yang berupa kebaikan bagi setiap orang, maka hendaknya mereka berdiri maka Allah pun akan meninggikan derajat atau kedudukan bagi orang mukmin yang mukhlis di antara mereka, Allah pun akan meninggikan kedudukan bagi orang yang berilmu dengan pahala yang banyak yang akan membuat Allah ridho atasnya. Sungguh Allah mengetahui segala perbuatan manusia bahkan yang tersembunyi sekalipun. Dan Allah akan membalas setiap perbuatan baik manusia. Ayat ini pun mengisyaratkan tentang kedudukan, keistimewaan dan tingginya derajat orang yang berilmu.

QS. Ar-Ra'd Ayat 11

لَهُمْ مَعْقِبَاتٌ مِّنْ بَيْنِ يَدَيْهِ وَمِنْ خَلْفِهِ يَحْفَظُونَهُ مِنْ أَمْرِ اللَّهِ إِنَّ اللَّهَ لَا يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّى يُغَيِّرُوا مَا بِأَنْفُسِهِمْ وَإِذَا أَرَادَ اللَّهُ بِقَوْمٍ سُوءًا فَلَا مَرَدَّ لَهُ وَمَا لَهُمْ مِنْ دُونِهِ مِنْ وَالٍ ﴿١١﴾

Artinya: "Bagi manusia ada malaikat-malaikat yang selalu mengikutinya bergiliran, di muka dan di belakangnya mereka menjaganya atas perintah Allah. Sesungguhnya Allah tidak mengubah keadaan sesuatu kaum sehingga mereka mengubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri. Dan apabila Allah menghendaki

keburukan terhadap sesuatu kaum, maka tak ada yang dapat menolaknya; dan sekali-kali tak ada pelindung bagi mereka selain Dia.”

Menurut Basyir (2017) makna dari ayat diatas adalah bahwa Allah mempunyai malaikat yang selalu mengikuti manusia secara bergiliran baik dari depan dan belakang manusia atas perintah Alah. Malaikat tersebut mencatat setiap perbuatan baik atau buruk yang dilakukan manusia. Sungguh Allah tidak akan mengubah nasib yang telah diberikan-Nya kepada suatu kaum kecuali apabila kaum tersebut mau berusaha akan hal itu. Ayat ini menegaskan agar setiap mukmin senantiasa mau berusaha untuk mengapai kebaikan bagi dunia dan akhiratnya. Namun apabila Allah menghendaki keburukan pada kelompok manusia maka tidak ada tempat untuk menghindar dari-Nya. Melainkan hanya Allah sebagai pelindung dan pengurus dari setiap urusan manusia.

QS. Al-Baqarah Ayat 148

وَلِكُلِّ وِجْهَةٍ هُوَ مُوَلِّئُهَا فَاسْتَبِقُوا الْخَيْرَاتِ أَيْنَ مَا تَكُونُوا يَأْتِ بِكُمْ اللَّهُ

جَمِيعًا إِنَّ اللَّهَ عَلَىٰ كُلِّ شَيْءٍ قَدِيرٌ ﴿١٤٨﴾

Artinya: *"Dan bagi tiap-tiap umat ada kiblatnya (sendiri) yang ia menghadap kepadanya. Maka berlomba-lombalah kamu (dalam membuat) kebaikan. Di mana saja kamu berada pasti Allah akan mengumpulkan kamu sekalian (pada hari kiamat). Sesungguhnya Allah Maha Kuasa atas segala sesuatu."*

Menurut Basyir (2017) makna dari ayat diatas dimaksudkan bahwa masing-masing dari tiap umat mempunyai kiblat di mana mereka menghadap kepadanya di dalam sholat. Maka kalian wahai orang-orang yang mukmin hendaklah berlombalah kalian dalam melakukan amal-amal kebaikan yang telah Allah syariatkan di dalam agama-Nya. Allah mengumpulkan akan mengumpulkan setiap manusia pada Hari Kiamat dari tempat atau belahan bumi manapun manusia itu berasal, karena sungguh Allah Maha berkuasa atas segala sesuatu.

Dalam praktiknya prestasi belajar tidak dapat terpisahkan dari perbuatan belajar itu sendiri, karena belajar merupakan suatu proses. Sedangkan prestasi belajar merupakan hasil dari proses pembelajaran tersebut. Ketika seseorang melakukan proses belajar untuk menuntut ilmu maka pahala kebaikan akan didapat olehnya, karena menuntut ilmu merupakan satu perkara yang sangat dicintai oleh Allah sehingga Allah akan menaikkan derajat dan memuliakan orang-orang yang berilmu.

Seseorang yang belajar untuk menuntut ilmu akan menjadikannya mulia dihadapan Allah dan atas izin Allah pun akan senantiasa menjaganya ketika hendak menuntut ilmu karena Allah. Oleh sebab itu, hendaknya setiap manusia dapat memanfaatkan setiap waktu luang yang diberikan oleh Allah untuk berlomba-lomba dan selalu bersemangat untuk belajar guna memperkaya ilmu pengetahuannya. Dengan ilmu tersebut seseorang dapat beramal dengan benar

sesuai dengan ketentuan syariat, bermanfaat bagi orang banyak dan dapat beramal salih dengan menyampaikan apa yang telah diketahuinya kepada orang lain.

2.2. Adiksi Internet

2.2.1. Pengertian Adiksi Internet

Menurut Shaw dan Black (2008), Adiksi Internet merupakan ketergantungan yang dialami oleh individu yang diikuti dengan kesenangan secara berlebihan dan tidak terkendali yang dapat membuat pelakunya terus *online* yang pada akhirnya akan menyebabkan seseorang dapat mengalami suatu gangguan atau distress.

Young dan Abreu (2017) mendefinisikan adiksi internet sebagai suatu istilah yang mencakup perilaku dan permasalahan kendali impuls. Lebih lanjut Mustafa (2011) berpendapat bahwa adiksi internet adalah gangguan kendali impuls yang dapat membuat pengguna mengalami ketagihan, sehingga pengguna menjadi sulit berhenti seperti judi patologis. Sedangkan Griffiths (2007), mendefinisikan adiksi internet sebagai tingkah laku adiksi yang meliputi interaksi yang terjadi antara manusia dengan mesin tanpa disertai dengan penggunaan obat-obatan.

Berdasarkan penjelasan dari para ahli, dapat disimpulkan bahwa adiksi internet adalah suatu kebiasaan untuk terus *online* yang sudah menjadi keharusan untuk dilakukan oleh individu

demikian mendapatkan kesenangan tanpa mempertimbangkan manfaat yang didapat, sehingga apabila penggunaan internet dihentikan akan menimbulkan perasaan tidak nyaman atau bahkan menimbulkan suatu gangguan psikologis.

2.2.2. Aspek-aspek Adiksi Internet

Menurut Young (1998) adiksi internet terdiri dari enam aspek antara lain:

A. Ciri khas (*salience*)

Aspek *salience* ini berkaitan dengan timbulnya pemikiran individu secara berlebihan dan terang-terangan terhadap internet, yang dapat membuat individu berfantasi dan berkhayal mengenai internet.

B. Penggunaan yang berlebihan (*excessive use*)

Hilangnya pengertian tentang penggunaan waktu yang tepat dan mulai mengabaikan kebutuhan dasar kehidupan. Aspek ini juga diikuti dengan individu yang cenderung akan merahasiakan waktu *online* nya dari keluarga atau orang terdekat.

C. Antisipasi (*anticipation*)

Antisipasi ini dapat terjadi apabila individu menggunakan internet sebagai bentuk coping dari masalah yang dialami, atau sebagai media pelarian diri dari masalah yang tengah dihadapi. Hal ini mengakibatkan individu secara bertahan menjadikan kegiatan berinternet sebagai kegiatan yang dianggap pokok dalam hidupnya sehingga akan secara

dominan mengisi ruang pemikiran individu, perasaan yang dialami dan perilaku dari individu.

D. Mengabaikan pekerjaan (*neglect to work*)

Individu dengan adiksi internet dapat mengabaikan pekerjaannya karena aktivitas internet, hal ini akan membuat produktivitas dan kualitas kerja yang menurun.

E. Kurang kontrol (*lack of control*)

Kegagalan dalam mengendalikan diri berakibat pada bertambahnya pula intensitas dan waktu yang dihabiskan untuk melakukan kegiatan berinternet baik berupa durasi atau pun frekuensi yang digunakan dalam penggunaan internet.

F. Pengabaian kehidupan sosial (*neglect to social life*)

Pengabaian kehidupan sosial terjadi pada individu yang dengan sengaja mengurangi kegiatan sosial atau menghindari interaksi dengan lingkungan hanya untuk mengakses internet. Ditandai dengan individu yang lebih banyak menggunakan waktunya untuk melakukan kegiatan yang ada kaitannya dengan internet dan meminimalisir kegiatan di luar aktivitas yang berhubungan dengan internet, hal inilah yang membuat individu menjadi pribadi yang cenderung mengabaikan aktivitas sosialnya (Young & black, 2017).

Lebih lanjut menurut Gross (2012), aspek- aspek dari adiksi internet dibagi menjadi 7 aspek antara lain :

A. *Salience*

Salience terjadi ketika berkaitan dengan timbulnya pemikiran individu secara berlebihan dan terang-terangan terhadap internet, yang dapat membuat individu berfantasi dan berkhayal mengenai internet walaupun tidak tengah mengakses perangkat internet tersebut.

B. *Mood modification*

Aspek modifikasi suasana hati dapat menjurus pada pengalaman individu itu sendiri yang merupakan hasil dari berinternet yang telah dilakukan yang juga dapat memperlihatkan strategi coping yang dilakukannya.

C. *Tolerance*

Aspek ini berupa suatu proses dimana terjadinya peningkatan intensitas penggunaan internet individu mulai terjadi yang kemudian berefek pada perubahan dari suasana hati individu.

D. *Withdrawal symptoms*

Aspek ini dapat berupa perasaan tidak nyaman yang terjadi akibat penggunaan internet yang dikurangi atau terhenti, sehingga membuat individu mudah marah, cemas, bosan, gugup atau kehilangan minat dan kesenangan dalam melakukan aktivitas lain atau merasa terlepas dari dirinya sendiri.

E. *Conflict*

Aspek dari konflik ini mengacu pada masalah yang terjadi pada pengguna internet

terhadap lingkungan di sekitarnya atau dapat berupa permasalahan yang terjadi dari dalam diri sendiri yang disebabkan karena sering menghabiskan waktu untuk berinternet.

F. *Relapse*

Relapse yaitu kecenderungan terulangnya lagi pola berinternet yang tidak tepat setelah adanya kendali. Hal ini dapat terjadi pada seseorang yang mencoba untuk berhenti menggunakan internet secara berlebih tetapi disertai dengan perasaan yang tidak nyaman sehingga mulai menggunakannya lagi (Gross, 2012).

Berdasarkan pemahaman di atas dapat disimpulkan bahwa adiksi internet terdiri dari beberapa aspek yang meliputi ciri khas (*salience*), Penggunaan yang berlebihan (*excessive use*), Antisipasi (*anticipation*), Mengabaikan pekerjaan (*neglect to work*), Kurang kontrol (*lack of control*), Mengabaikan kehidupan sosial (*neglect to social life*), *Mood modification*, *Tolerance*, *Withdrawal symptoms*, *Conflict* dan *Relapse*.

2.2.3. Faktor-Faktor Adiksi internet

Menurut Young dan Black (2017) adiksi internet terdiri dari beberapa faktor yang meliputi:

A. Faktor Konten/isi

Faktor konten/isi merupakan faktor memegang peranan besar bagi penyebab terjadinya adiksi pada seseorang, faktor ini berkaitan persentase dari banyak orang yang

membutuhkan penanganan klinis yang mengakses konten berupa video atau game online. Berbagai konten yang dinilai menyenangkan dapat di akses secara mudah bagi setiap orang secara online. Konten sendiri merupakan bahan mentah dari pada kecanduan internet tersebut, sedangkan medium internet merupakan jarum suntik yang yang dapat menghantarkan konten ke dalam sistem saraf kita untuk dikonsumsi. Apabila seseorang telah memperoleh kepuasannya dalam mengakses suatu konten tertentu dengan mudah maka seseorang akan menjadi lebih tertarik terhadap konten lainnya yang biasanya bersifat ilegal atau sulit ditemukan, karena hal tersebut dapat memicu keingintahuan lebih di dalam diri individu untuk mencoba sesuatu yang baru.

B. Faktor proses dan akses/ketersediaan

Internet dapat menjadi suatu sarana bagi individu yang ingin menunjukkan kekuatan pribadinya, seperti saat memerankan sebuah persona tertentu sesuai dengan yang diinginkannya. Individu yang juga sering berfantasi atau berkhayal dalam hal seksualitas dapat menjadikan internet sebagai suatu sarana yang sangat mendukung untuk mewujudkan fantasi seksualnya dengan mudah. Berbagai *game* online yang juga memungkinkan terjadinya interaktivitas sosial dan permainan membuat individu akan semakin menarik perhatian seseorang untuk terus memainkannya. Hal ini dapat terjadi karena sebagian besar *game* berbasis internet menambahkan elemen-elemen yang menarik seperti interaksi sosial, kompetisi

real time, tantangan, prestasi dan lain sebagainya.

C. Faktor *Reinforcement/reward*

Faktor *Reinforcement/reward* merupakan suatu unsur yang paling signifikan yang berperan pada sifat adiktif internet dan teknologi media lainnya. Internet dapat berfungsi sebagai suatu penguatan dengan rasio yang berubah-ubah. Baik berupa gaming, konten seksual, surel, belanja, atau sekedar berseluncur untuk mencari mencari informasi umum ataupun mencari berbagai konten menarik lainnya semakin memperkuat suasana perasaan atau menstimulasi seseorang untuk terus menggunakannya sehingga semakin memperkuat siklus adiktif seseorang.

D. Faktor Sosial

Internet dapat suatu sarana sosial yang dapat menghubungkan sekaligus dapat mengisolasi seseorang. Seseorang yang telah memiliki hubungan sosial yang baik dengan lingkungan secara nyata dapat memperkuat hubungan yang telah terjalin dengan menggunakan sosial media yang dapat diakses dengan mudah. Sedangkan bagi individu yang cenderung memiliki masalah dalam lingkungan sosialnya baik dalam hal emosional dan lain sebagainya dapat memanfaatkan internet sebagai suatu sarana untuk mengurangi hubungan interaksinya secara langsung. Internet yang diakses oleh seseorang dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan dan

kenyamanan diri yang dirasakan seseorang, hal inilah yang dapat membuat seseorang dapat mengalami adiksi secara bertahap.

E. Faktor gen-D

Ketika menyangkut teknologi internet dan digital, anak-anak remaja saat ini sudah dibesarkan oleh teknologi secara nyata. Kecanggihan internet, mudahnya akses internet dan luasnya jangkauan dari internet ini sendiri membuat anak-anak ataupun remaja saat ini dikenal dengan Gen-D (*Generation Digital*), seiring dengan kemajuan teknologi yang terus meningkat, hal ini membuat anak-anak dan para remaja menjadi semakin terbiasa dalam mengaplikasikannya secara mulus sehingga mereka memiliki dasar pengetahuan internet dan digital yang lebih kuat dibandingkan dengan orang tuanya. Sehingga orang tua seringkali memiliki sedikit atau bahkan minim pengetahuan tentang yang diakses oleh anaknya dan bagaimana internet itu sendiri bekerja sehingga orang tua seringkali tidak menyadari tingkat aktivitas atau penyalahgunaan internet yang dapat dilakukan oleh anak-anaknya (Young & Black, 2017).

Berdasarkan penjelasan faktor adiksi internet di atas dapat disimpulkan bahwa adiksi internet dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu Faktor Konten/isi, Faktor proses dan akses/ketersediaan, Faktor *Reinforcement/reward*, Faktor Sosial dan Faktor gen-D.

2.2.4. Dampak Adiksi Internet

Menurut Kustiawan dan Utomo (2019), kecanduan internet dapat menimbulkan beberapa dampak yang merugikan bagi pelakunya antara lain :

1. Konten dalam internet seperti game online sering kali disertai dengan latar belakang atau konten yang berupa kekerasan, sehingga memicu anak untuk meningkatkan pemikiran yang agresif baik dalam perasaannya atau perilaku, dan dapat membuat turunnya prososial anak untuk membantu orang lain.
2. Terlalu banyak menggunakan internet dapat membuat individu menjadi terisolasi dari lingkungan sosial dan kurang menghabiskan waktunya untuk aktivitas lain seperti melakukan pekerjaan rumah, membaca buku, berolahraga, dan berinteraksi dengan keluarga.
3. Beberapa konten internet yang mengandung nilai-nilai yang tidak bermoral. Terlebih jika dilihat dari game online yang mengarah pada perilaku kekerasan, dendam dan agresif yang justru akan diberikan pujian dan penghargaan.
4. Internet dapat menimbulkan kebingungan pada individu antara realitas kehidupannya dengan dunia fantasinya selama penggunaan internet.
5. Kinerja akademik yang mengalami penurunan. Berbagai studi telah menunjukkan bahwa individu yang terus menghabiskan waktunya untuk bermain internet dengan kendali yang tidak terkontrol akan diikuti dengan prestasi belajarnya yang makin memburuk.
6. Internet dapat berefek pada kesehatan yang merugikan bagi individu, seperti gangguan

postural, kejang, obesitas, gangguan otot dan rangka.

Lebih lanjut Young (2017), menjelaskan beberapa dampak atau konsekuensi yang lazim terjadi pada seseorang yang mengalami adiksi internet, antara lain:

1. Utang finansial yang berkaitan dengan biaya peralatan dan layanan internet.
2. Absen dari pekerjaan, sekolah (dipecat, diskors, dikeluarkan dari sekolah)
3. Ide atau upaya bunuh diri atau benar-benar bunuh diri sampai meninggal.
4. Tidak memiliki hubungan interpersonal yang bermakna.
5. Kecanggungan sosial.
6. Gizi buruk.
7. Higiene yang buruk.
8. Konflik keluarga.
9. Spiritualitas atau kesehatan emosional rendah.
10. Gagal memenuhi kewajiban dan tanggung jawab pribadi.

Berdasarkan paparan di atas dapat disimpulkan bahwa adiksi internet dapat menimbulkan beberapa dampak yang merugikan antara lain: meningkatnya pikiran agresif baik dalam perasaan dan perilaku, penurunan prososial, membuat anak terisolasi dari lingkungan sosial, mengarahkan pada perilaku kekerasan, menimbulkan kebingungan antara realitas dengan fantasi, prestasi akademik dan kesehatan yang menurun, utang finansial, absen dari pekerjaan/sekolah, munculnya ide untuk menyakiti diri sendiri, hubungan interpersonal yang buruk, kecanggungan sosial, gizi buruk, higiene yang buruk,

konflik keluarga, menurunkan spiritualitas dan kesehatan emosional serta kegagalan dalam memenuhi kewajiban dan tanggung jawab pribadi.

2.2.5. Adiksi Internet Dalam Perspektif Islam

Adiksi internet dalam Al-Qur'an tidak disebutkan secara langsung dalam penggunaannya, akan tetapi dalam aplikasinya adiksi internet berkaitan erat dengan perbuatan membuang-buang waktu untuk aktivitas yang tidak bermanfaat dan sia-sia. Dalam hal ini seseorang yang mengalami adiksi internet tentunya akan banyak menghabiskan waktunya untuk terus mengakses internet dalam kesehariannya yang tanpa disadari akan berujung pada hilangnya kesempatan untuk melakukan ibadah atau aktivitas lain yang membawa kebaikan bagi dirinya baik di dunia maupun akhirat.

Berikut adalah ayat yang membahas tentang waktu yang berkaitan dengan kerugian apabila seseorang melakukan aktivitas yang tidak membawa manfaat bagi dirinya, yaitu terdapat dalam Surat Al-Asr ayat 1-3 yang berbunyi:

وَالْعَصْرِ ﴿١﴾ إِنَّ الْإِنْسَانَ لَفِي خُسْرٍ ﴿٢﴾ إِلَّا الَّذِينَ ءَامَنُوا وَعَمِلُوا الصَّالِحَاتِ وَتَوَاصَوْا بِالْحَقِّ وَتَوَاصَوْا بِالصَّبْرِ ﴿٣﴾

Artinya : "*Demi masa. Sesungguhnya manusia itu benar-benar berada dalam kerugian. kecuali orang-orang yang beriman dan mengerjakan*

amal shalih dan nasehat menasehati supaya mentaati kebenaran dan nasehat menasehati supaya menetapi kesabaran.”

Menurut Basyir (2017) makna dari ayat diatas yaitu pada ayat pertama dan kedua Allah bersumpah dengan masa, karena berisikan keajaiban atas kekuasaan Allah yang menunjukkan kebesaran-Nya, bahwa manusia itu benar-benar berada dalam kebinasaan dan kerugian. Namun seorang hamba tidak boleh bersumpah atas nama selain Allah karena bersumpah dengan selain Allah adalah syirik. Pada ayat ketiga Kecuali pada orang-orang yang beriman kepada Allah dan mengerjakan amal shalih, lalu mereka menasehati satu sama lain supaya berpegang teguh dengan kebenaran dan melakukan ketaatan, serta bersabar atas hal itu.

Dalam Quran Surat Al-Asr ayat 1-3 dapat disimpulkan bahwa islam adalah agama yang sangat menghargai setiap detik, menit, jam dan setiap hari yang senantiasa dilalui oleh manusia. Hal ini ditandai dengan sumpah Allah terhadap waktu yang menandakan bahwa Allah menginginkan agar manusia dapat memanfaatkan waktu yang diberikan kepadanya dengan sebaik mungkin. Menghindari perbuatan yang sia-sia dan melakukan berbagai hal yang dapat membawa kemaslahatan bagi hidupnya. Seseorang yang mengalami adiksi internet akan menghabiskan waktunya dengan melakukan sesuatu secara berlebih dan tidak memperhatikan manfaat yang akan didapat, hal tentu ini akan membawa kerugian bagi manusia.

Tanpa sadar seseorang yang selalu menghabiskan waktunya untuk hal yang sia-sia akan kehilangan kesempatan dan waktunya untuk beramal salih.

2.3. Hubungan Antara Adiksi Internet dengan Prestasi Belajar

Menurut Susanti (2019) prestasi belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu faktor hereditas, motivasi, gaya belajar, lingkungan belajar, bakat dan minat serta strategi pembelajaran. Salah satu faktor yang mempengaruhi prestasi belajar siswa adalah lingkungan belajar. Lingkungan belajar merupakan tempat yang menyatakan kondisi saat terjadi proses belajar atau pembelajaran. Lingkungan tersebut dapat terjadi di lingkungan sekolah dan lingkungan rumah. Lingkungan belajar pada prinsipnya digunakan untuk menciptakan pengalaman yang tidak hanya terbatas di ruang kelas saja, tetapi di luar ruang kelas. Lingkungan belajar ini dapat terjadi di dalam dunia teknologi dan virtual. Di tengah pandemi *covid-19*, saat ini internet digunakan sebagai media pembelajaran sekaligus lingkungan belajar bagi siswa, hal ini membuat siswa semakin sering berinteraksi dengan internet yang kemudian mengakibatkan terjadinya adiksi internet pada siswa.

Kemudian young (1998) adalah yang pertama menemukan bahwa penggunaan aksesif internet untuk alasan-alasan non-akademik dan non-profesional berkaitan dengan efek-efek merusak pada kinerja akademik dan profesional. Sehingga individu yang mengalami adiksi internet akan

mencurahkan banyak waktu untuk penggunaan internet seperti memeriksa surel, bermain *game*, ikut ambil bagian di ruang obrolan *online*, atau berselancar di *website* yang kemudian akan mengakibatkan kegagalan serius di bidang akademik siswa (Young, 2017).

Sejalan dengan hasil penelitian terbaru yang dilakukan oleh Das dan Mallik (2021) yang berjudul "*Internet Addiction in relation to Learning Achievement of Post Graduate level students*" dengan sampel sebanyak 417 peserta menggunakan teknik sampel random berstrata proporsional dan uji analisis korelasi pearson yang menunjukkan adanya hubungan yang signifikan antara adiksi internet dengan prestasi belajar siswa. Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Mohamed dan Bernouss (2020) yang berjudul "*A cross sectional study on Internet Addiction among Moroccan high school student, it's prevalence and association with poor scholastic performance*" yang dilakukan terhadap 305 siswa dengan teknik analisis Chi-square yang menunjukkan bahwa prevalensi adiksi internet di kalangan sekolah menengah Maroko adalah 15,80%. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa adiksi internet mempengaruhi kehidupan akademik siswa dan berpotensi merugikan di bidang lain seperti kondisi kesehatan, kegiatan sosial dan hubungan dengan keluarga.

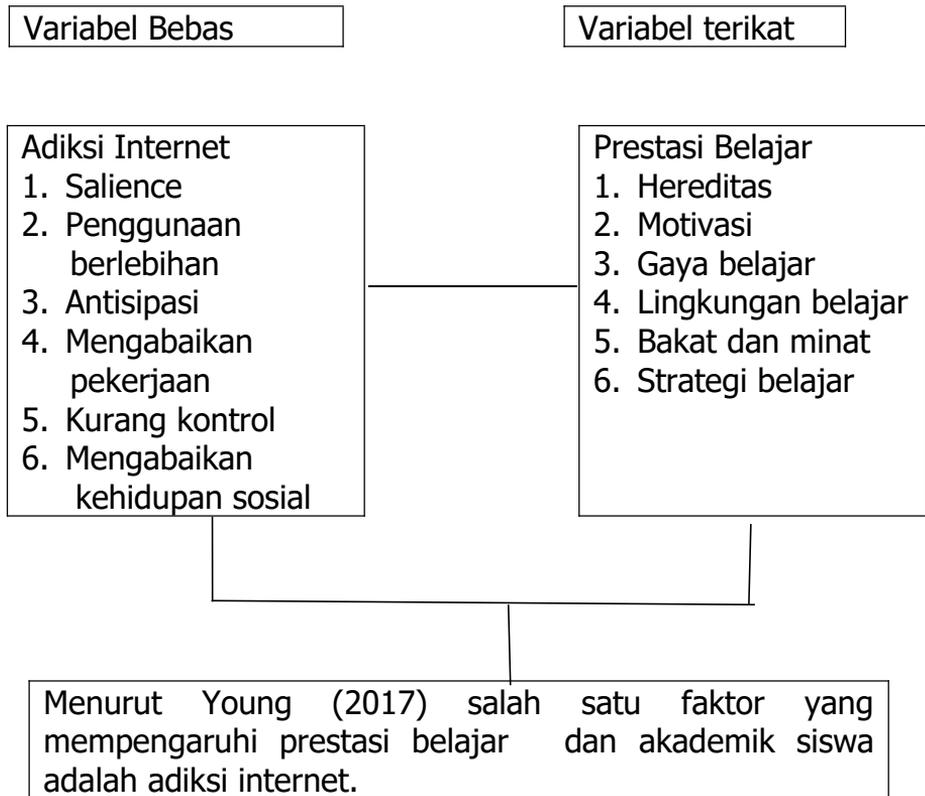
Lebih lanjut Pintrich (2000) menjelaskan, ada empat aspek yang mempengaruhi prestasi individu yaitu *Mastery Approach*, *Mastery Avoidance*, *Performance Approach* dan *Performance Avoidance* yang dikenal dengan teori prestasi atau *achievement*

goal theory. Keempat aspek tersebut menunjukkan perbedaan cara mencapai kesuksesan dan perbedaan alasan ketertarikan dalam belajar. *Mastery Approach* merupakan aspek yang menunjukkan cara mencapai kesuksesan belajar dengan mencapai penguasaan pada materi yang diterima sehingga membuat siswa berfokus pada proses yang dijalaninya. *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 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). Seseorang yang mengalami adiksi internet akan mengalami perubahan dalam tujuan kinerjanya yang akan membuatnya lalai dalam proses pembelajaran hingga melupakan apa yang menjadi tujuan pembelajarannya. melalaikan tugas yang diberikan, kehilangan fokus dalam belajar hingga mengabaikan tanggung jawab yang diberikan kepadanya. Hal inilah yang dapat menyebabkan seseorang yang mengalami adiksi internet dapat mengalami penurunan dalam prestasi belajarnya.

2.4. Kerangka konseptual

Gambar 1
Kerangka konseptual



2.5. Hipotesis

Berdasarkan penjelasan diatas, hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini yaitu adanya hubungan antara adiksi internet dengan prestasi belajar pada siswa Kelas XII SMK Teknologi Nasional Palembang.