

**HUBUNGAN ADIKSI INTERNET DENGAN INDEKS PRESTASI
KUMULATIF MAHASISWA FAKULTAS KEDOKTERAN
UNIVERSITAS ISLAM SULTAN AGUNG SEMARANG
ANGKATAN 2016-2022**

Skripsi

untuk memenuhi sebagai persyaratan
mencapai gelar Sarjana Kedokteran



Diajukan oleh:

**YOGA ADI YUNANTA
30101607756**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KEDOKTERAN
FAKULTAS KEDOKTERAN
UNIVERSITAS ISLAM SULTAN AGUNG (UNISSULA)
SEMARANG**

2023

**HUBUNGAN ADIKSI INTERNET DENGAN INDEKS PRESTASI
KUMULATIF MAHASISWA FAKULTAS KEDOKTERAN
UNIVERSITAS ISLAM SULTAN AGUNG SEMARANG
ANGKATAN 2016-2022**

Diajukan oleh:

YOGA ADI YUNANTA
30101607756

Telah Disetujui oleh:

Dosen Pembimbing:

Pembimbing I

dr.ELLY NOERHIDAJATI,Sp.KJ

Tanggal, 27 Juni 2021

Pembimbing II

dr.DURROTUL DJANNAH,Sp.S

Tanggal, 27 Juni 2021

LEMBAR PENGESAHAN

SKRIPSI

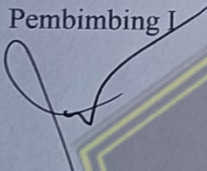
**HUBUNGAN ADIKSI INTERNET DENGAN INDEKS PRESTASI KUMULATIF
MAHASISWA FAKULTAS KEDOKTERAN UNIVERSITAS ISLAM SULTAN
AGUNG SEMARANG
ANGKATAN 2016-2022**

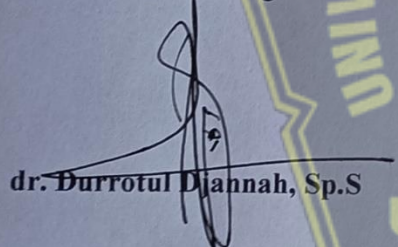
Disusun Oleh:
Yoga Adi Yunanta
30101607756

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada tanggal 28 Juli 2023
dan dinyatakan telah memenuhi syarat

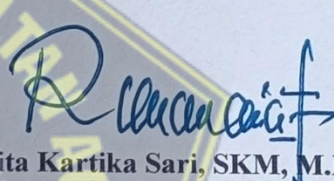
Susunan Tim Penguji

Pembimbing I


dr. Elly Noerhidajati, Sp.KJ
Pembimbing II


dr. Durrotul Djannah, Sp.S

Anggota Tim Penguji I


Dr. Rita Kartika Sari, SKM, M.Kes.
Anggota Tim Penguji II


dr. Afridatul Luailiyah

Semarang, 28 Juli 2023
Fakultas Kedokteran
Universitas Islam Sultan Agung
Dekan,



Dr. dr. H. Setyo Trisnadi, S.H., Sp. KF

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : **Yoga Adi Yunanta**

NIM : **30101607756**

Dengan ini menyatakan bahwa Skripsi yang berjudul:

**“HUBUNGAN ADIKSI INTERNET DENGAN INDEKS PRESTASI
KUMULATIF MAHASISWA FAKULTAS KEDOKTERAN
UNIVERSITAS ISLAM SULTAN AGUNG SEMARANG ANGKATAN
2016-2022”**

Adalah benar hasil karya saya dan penuh kesadaran bahwa saya tidak melakukan tindakan plagiasi atau mengambil alih seluruh atau sebagian besar skripsi orang lain tanpa menyebutkan sumbernya. Jika saya terbukti melakukan tindakan plagiasi, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan aturan yang berlaku.

Semarang, 10 Agustus 2023



Yoga Adi Yunanta

PRAKATA

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Alhamdulillahirabbilalamin, puji syukur kehadiran Allah SWT atas anugerah dan rahmat-Nya, sehingga penulis mampu menyelesaikan penulisan Skripsi yang berjudul: **“HUBUNGAN ADIKSI INTERNET DENGAN INDEKS PRESTASI KUMULATIF MAHASISWA FAKULTAS KEDOKTERAN UNIVERSITAS ISLAM SULTAN AGUNG SEMARANG ANGKATAN 2016-2022”**. Skripsi ini penulis susun untuk melengkapi persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Kedokteran di Universitas Islam Sultan Agung Semarang.

Penulisan skripsi ini terselesaikan dengan baik atas perijinan, bimbingan dan bantuan teknis dari berbagai pihak, yang dalam kesempatan ini penulis bersama menyampaikan ucapan terimakasih sebesar-besarnya kepada:

1. Dr. dr. H. Setyo Trisnadi Sp.KF, SH., selaku Dekan Fakultas Kedokteran Universitas Islam Sultan Agung Semarang.
2. dr. Elly Noerhidajati, Sp.KJ dan dr. Durrotul Djannah, Sp.S, selaku dosen pembimbing I dan II atas segala kontribusi keilmuannya dan keluangan waktu serta pikiran dalam membimbing penulis hingga Skripsi ini dapat terselesaikan.
3. Rita Kartikawati, M.Kes. selaku dosen penguji 1 dan dr. Afridatul Luailiyah. selaku dosen penguji 2 yang telah meluangkan waktu untuk memberikan arahan, koreksi serta memberi masukan hingga terselesaikannya Skripsi ini.
4. Seluruh staff karyawan FK Unissula Semarang yang ikut serta dalam membantu menyelesaikan penulisan skripsi ini.

5. Kedua orang tua penulis, yang selalu memberikan kasih sayang, doa, nasihat, harapan, serta kesabaran yang luar biasa dalam setiap langkah penulis, yang merupakan anugrah terbesar yang menyertai langkah penulis.
6. Semua pihak yang terlibat secara langsung maupun tidak langsung dalam penelitian ini dan tidak dapat disebutkan satu-persatu.

Hanya panjatan do'a yang penulis bisa sampaikan, semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan berkah dan rahmat-Nya atas kesabaran dan ketulusan yang telah diberikan oleh semua pihak. Penulis menyadari atas kekurangsempurnaan skripsi ini, dan oleh karena itu penulis terbuka atas kritik dan saran yang membangun guna perbaikan skripsi ini. Akhir kata, penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat dan dapat memberikan wawasan bagi pembaca dan bagi mahasiswa kedokteran.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb

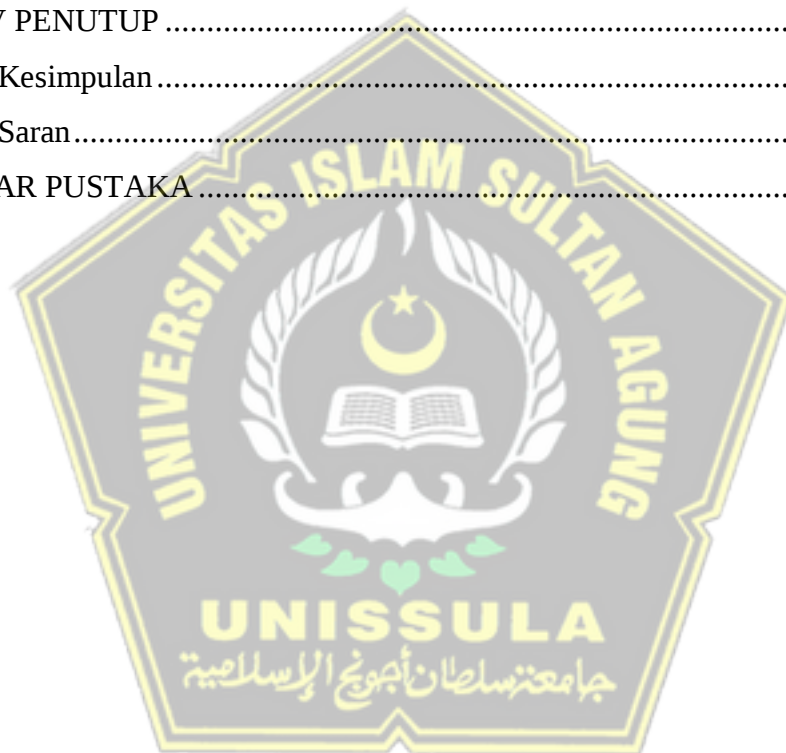
Semarang 10 Agustus 2023

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN	
PENGESAHAN.....	Erro
r! Bookmark not defined.	
SURAT PERNYATAAN	
KEASLIAN	Erro
r! Bookmark not defined.	
PRAKATA	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR SINGKATAN	x
DAFTAR TABEL	xi
INTISARI	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian	4
1.3.1 Tujuan Umum.....	4
1.3.2 Tujuan Khusus.....	5
1.4 Manfaat Penelitian	5
1.4.1 Manfaat Teoritis	5
1.4.2 Manfaat Praktis.....	5
BAB II DASAR TEORI.....	7
2.1 Prestasi Akademik Mahasiswa	7
2.2.1 Prestasi Akademik	7
2.2.2 Definisi Mahasiswa	7
2.2.3 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Prestasi	9
2.2.4 Indeks Prestasi Akademik	11
2.2 Adiksi Internet	13

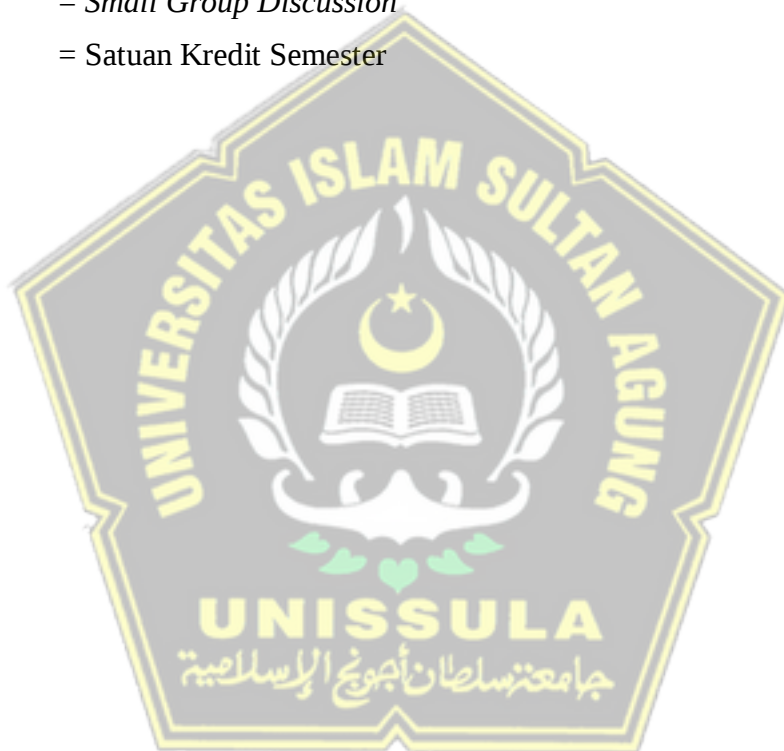
2.3.1	Aspek-Aspek Adiksi Internet	14
2.3.2	Faktor Risiko di Dalam Adiksi Internet.....	16
2.3	Kecanduan	18
2.4.1	Definisi.....	18
2.4.2	Mekanisme	19
2.4.3	Jenis Kecanduan	22
2.4.4	Ciri Ciri Kecanduan.....	22
2.4.5	Kriteria Kecanduan.....	23
2.4.6	Faktor Yang Mempengaruhi Kecanduan	24
2.4	Faktor yang Mempengaruhi Prestasi Akademik.....	25
2.5	Hubungan Adiksi Internet Terhadap Prestasi Akademik	27
2.6	Kerangka Teori	29
2.7	Kerangka konsep.....	30
2.8	Hipotesis	30
BAB III METODE PENELITIAN		31
3.1	Jenis Penelitian.....	31
3.2	Variabel dan Definisi Operasional	31
3.2.1	Variabel Penelitian	31
3.2.2	Definisi Operasional	32
3.3	Populasi dan Sampel Penelitian	33
3.3.1	Populasi Penelitian	33
3.3.2	Sampel Penelitian	33
3.4	Instrumen dan Bahan Penelitian	34
3.5	Cara Penelitian	35
3.6	Tempat dan Waktu Penelitian.....	35
3.7	Alur Penelitian	36
3.8	Pengolahan dan Data Analisa	37
3.9.1	Pengolahan Data.....	37
3.9.2	Analisa Data	37
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		39
4.1	Hasil Penelitian	39

4.1.1	Analisa Univariat	39
4.1.2	Analisis Bivariat	40
4.2	Pembahasan	41
4.1.1	Perilaku Adiksi Internet Mahasiswa	41
4.1.2	Indeks Prestasi Kumulatif Mahasiswa yang Memiliki Perilaku Adiksi Internet	42
4.1.3	Data Demografi Mahasiswa	43
4.1.4	Hubungan Adiksi Internet dengan Indeks Prestasi Kumulatif	44
BAB V PENUTUP		47
5.1	Kesimpulan	47
5.2	Saran	48
DAFTAR PUSTAKA		49



DAFTAR SINGKATAN

IPK	= Indeks Prestasi Kumulatif
IPS	= Indeks Prestasi Semester
KDAI	= Kuesioner Diagnostik Adiksi Internet
MRI	= <i>Magnetic Resonance Imaging</i>
OSCE	= <i>Objective Structured Clinical Examination</i>
PBL	= <i>Problem Based Learning</i>
SGD	= <i>Small Group Discussion</i>
SKS	= Satuan Kredit Semester



DAFTAR TABEL

Tabel 4.1	Deskripsi Variabel	38
Tabel 4.2	Hubungan Adiksi Internet dengan IPK	39



INTISARI

Lebih dari 95,2 juta pengguna internet di Indonesia, angka tersebut akan terus bertambah seiring dengan percepatan teknologi digital saat ini. Tentu hal ini membuat angka adiksi internet juga dikhawatirkan akan meningkat, apalagi remaja merupakan fase dimana seseorang mencoba mencari jati diri dan bersenang senang. Remaja di Jakarta, sekitar 14% diantaranya mengalami adiksi internet. Perilaku adiksi internet bisa dengan mudah diamati pada sebagian besar mahasiswa di FK UNISSULA Semarang, dimana mahasiswa merupakan remaja dan dewasa muda yang tergolong dalam kelompok rentan dengan adiksi internet tersebut. Mahasiswa kedokteran harus mampu memahami ilmu kedokteran dan menguasai aspek aspek keterampilan kliniknya. Tolak ukurnya ialah nilai indeks prestasi akademik yang telah memenuhi kriteria standar kompetensinya selama berkuliah sebagai mahasiswa. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan adiksi internet dengan IPK mahasiswa yang berkuliah di FK UNISSULA Semarang.

Penelitian observasional dengan studi pendekatan *cross sectional*, dengan teknik sampling menggubakan *simple random sampling*. Populasi penelitian adalah semua mahasiswa FK UNISSULA yang menggunakan internet dengan jumlah sampel sebanyak 90 orang. Peneliti menggunakan Kuesioner Diagnostik Adiksi Internet sebagai alat kuesioner untuk mendapatkan data primer dan data sekunder diambil dari IPK responden yang didapat dari bagian akademik FK UNISSULA Semarang. Analisis yang digunakan meliputi analisis univariat dan bivariat menggunakan korelasi uji Spearmen.

Hasil penelitian ini didapatkan data angkatan responden terbanyak pada angkatan tahun 2022 sebanyak 31 orang (34,4%), mayoritas adiksi internet responden pada kategori normal sebanyak 58 orang (64,4%), dan paling banyak responden memiliki IPK memuaskan yaitu sebanyak 40 orang (44,4%), sebanyak 68 orang perempuan (75,5 %) dan 22 orang laki laki (24,5%). Hasil uji bivariat didapatkan p-value sebesar $0,000 < 0,05$ yang memiliki arti ada hubungan antar variabel adiksi internet dengan indeks prestasi kumulatif. Nilai rho (r) sebesar 0,683 menunjukkan adanya hubungan yang kuat antara variabel adiksi internet dengan indeks prestasi kumulatif.

Kesimpulan penelitian adalah terdapat hubungan antara variabel adiksi internet dengan indeks prestasi kumulatif mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Islam Sultan Agung Semarang.

Kata Kunci : Adiksi, Internet, IPK, Mahasiswa.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi di era modern saat ini berkembang dengan cepat dan pesat, terutama teknologi digital. Sejak awal perkembangan kehidupan, banyak individu sudah terpajan dengan teknologi, dari awal mereka remaja hingga dewasa. Memanfaatkan internet menjadi sesuatu yang menguntungkan, tetapi juga bisa menjadi menimbulkan risiko jika digunakan secara berlebih (Wang, et al., 2014). Dalam dekade ini, gangguan psikologi muncul akibat seseorang menggunakan internet secara berlebih, gangguan tersebut ialah adiksi internet atau *internet addiction*, hal ini merujuk pada pemanfaatan yang berlebih kepada internet itu sendiri (Young K. S., 2008). Bentuk dari *internet addiction* ini ada berbagai macam, seperti *cybersexual addiction*, *cyber-relationship addiction*, *net compulsion*, *information overload*, dan *computer addiction* (Young K. , 2009). Prevalensi remaja dengan adiksi internet berkisar 4,5-19,1% dan pada dewasa muda berkisar 0,7-18,3% (Wang, et al., 2014). Prevalensi remaja adiksi internet lebih tinggi di Asia daripada Amerika dan Eropa karena faktor budaya asia yang mengalami masalah dalam hal mengekspresikan diri di tempat tinggal dan lingkungannya (Yen, Ko, & Yen, 2007).

Kehadiran internet di Indonesia terlambat, tetapi dalam perkembangannya terbilang sangat cepat, sebesar 95,2 juta pengguna internet

di Indonesia pada tahun 2018, serta diproyeksikan akan tumbuh sebesar 10,2% pada 2018-2023 (Statista, 2019). Dibanding media konvensional seperti televisi yang juga memiliki efek candu, internet jauh lebih disenangi karena sifatnya yang tidak terbatas akses dengan konten, waktu dan juga internet lebih variatif. Di Jakarta, sebanyak 14% remaja disana mengalami kecanduan terhadap internet (Siste, 2018).

Salah satu perkembangan dari internet yang belakangan banyak diminati ialah media sosial. Media sosial merupakan bentuk komunikasi berbasis digital yang membuat komunikasi antar individu menjadi lebih singkat dan cepat, media sosial sekarang ini juga bisa sebagai ajang pembuktian diri serta unjuk gigi supaya kinerjanya mampu di apresiasi oleh orang banyak, seperti inilah yang mampu menyebabkan kecanduan (Febriana, 2012). Adiksi di artikan sebagai ikatan yang kuat terhadap suatu objek, seperti internet, yang memengaruhi emosi, kognitif, dan perilaku individu sehingga menyebabkan kerusakan yang signifikan dalam berbagai aspek kehidupan sehari hari (Beranuy, Carbonell, & Griffiths, 2013).

Menjamurnya layanan layanan media sosial, game online, penyedia video serta film berbasis digital membuat semakin banyaknya pula orang yang berminat dengan internet tersebut. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Siste pada tahun 2019 mengenai adiksi internet pada remaja menunjukkan angka 31,4% remaja di Jakarta mengalami adiksi internet. Semakin mudahnya akses ke internet tersebut juga didukung dengan teknologi yang berkembang dengan pesat, misalkan dengan adanya telepon pintar atau *smartphone* yang bisa

dengan mudah mengakses ke permainan yang diinginkan. Dengan begitu, komputer dengan bentuk kecil yang memiliki kapabilitas sebuah telepon merupakan telepon pintar (Shiraishi, Ishikawa, Sano, & Sakurai, 2010).

Perilaku adiksi internet bisa dengan mudah diamati pada sebagian besar mahasiswa di FK UNISSULA Semarang, dimana mahasiswa merupakan remaja dan dewasa muda yang tergolong dalam kelompok rentan dengan adiksi internet tersebut. Sedangkan Fakultas Kedokteran merupakan lembaga pendidikan tinggi yang menerapkan sistem pembelajaran yang mewajibkan mahasiswa aktif selama proses pembelajaran tersebut, dimana salah satu pendekatannya atau metodenya ialah PBL (Problem Based Learning) sehingga mahasiswa harus mampu mencukupi kompetensinya secara mandiri (Hadi, 2007).

Lulusan dokter diharuskan mampu melakukan prosedur pemeriksaan klinis, membuat diagnosis klinik dan memberikan terapi sesuai indikasi untuk mengatasi, menyembuhkan penyakit tertentu guna mencegah komplikasi, menghambat terjadinya keparahan penyakit serta kecacatan pada pasien dan menyelamatkan nyawa seseorang (SKDI, 2012). Sehingga mahasiswa kedokteran harus mampu memahami ilmu kedokteran dan menguasai aspek keterampilan kliniknya kelak dikemudian hari setelah mereka lulus menjadi dokter, harapannya para dokter ini mampu melayani masyarakat dalam layanan kesehatan dengan standar kompetensi yang mereka kuasai.

Tolak ukurnya ialah nilai indeks prestasi akademik yang telah memenuhi kriteria standar kompetensinya selama berkuliah sebagai

mahasiswa. Maka akan terjadi keselarasan antara prestasi dan penguasaan akademiknya (Daruyani, Wilandari, & Yasin, 2013). Namun, apabila waktu mereka habis untuk bermain dan menyita waktu belajar, perilaku adiksi tersebut dapat menurunkan prestasi akademik mereka (Liu & Kuo, 2007).

Fenomena kecanduan bermain game dengan prestasi mahasiswa sangat menarik, apakah benar terdapat hubungan diantaranya, apalagi hingga masa kini belum ada penelitian ilmiah tersebut di FK UNISSULA Semarang. Pada kesempatan ini penulis ingin mengajukan judul “Hubungan Adiksi Internet Dengan Indeks Prestasi Kumulatif Mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Islam Sultan Agung Semarang Angkatan 2016-2022”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan informasi latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini ialah “Apakah terdapat hubungan antara Adiksi Internet dengan Indeks Prestasi Kumulatif mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Islam Sultan Agung Semarang Angkatan 2016-2022?”

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan Umum

Tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk menyelidiki keterkaitan antara adiksi internet dengan IPK mahasiswa yang berkuliah di FK UNISSULA Semarang.

1.3.2 Tujuan Khusus

- a) Mengetahui prosentase perilaku adiksi internet mahasiswa yang berkuliah di FK UNISSUA Semarang.
- b) Mengetahui prosentase nilai Indeks Prestasi Kumulatif mahasiswa yang berkuliah FK UNISSULA Semarang yang memiliki perilaku adiksi internet.
- c) Mengetahui prosentase data demografi mahasiswa FK UNISSULA Agung Semarang.
- d) Mengetahui keeratan hubungan adiksi internet dengan Indeks Prestasi Kumulatif mahasiswa FK UNISSULA Semarang.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Manfaat penelitian ini dimaksudkan untuk bisa meningkatkan wawasan serta pengetahuan tentang permasalahan yang teliti dan memberikan manfaat positif terhadap perkembangan ilmu pengetahuan dalam bidang pendidikan kedokteran.

1.4.2 Manfaat Praktis

- a. Bagi Institusi

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai referensi untuk mengatasi perilaku adiksi internet pada mahasiswa yang berakibat pada penurunan prestasi mahasiswa sehingga mampu dilakukan tindakan pencegahan.

a. Bagi Mahasiswa Fakultas Kedokteran

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan serta wawasan tentang perilaku adiksi internet dengan indeks prestasi kumulatif mahasiswa fakultas kedokteran Universitas Islam Sultan Agung Semarang. Dan dapat mencegah dan melakukan upaya upaya antisipasinya.

b. Bagi Peneliti Lain

Hasil dari penelitian ini bisa digunakan sebagai acuan dan referensi untuk dijadikan penelitian serupa dimasa mendatang.



BAB II

DASAR TEORI

2.1 Prestasi Akademik Mahasiswa

2.2.1 Prestasi Akademik

Prestasi akademik adalah pencapaian belajar mahasiswa yang diproses pembelajaran di sekolah atau perguruan tinggi yang melibatkan aspek kognitif. Aspek kognitif merupakan hal yang sering dievaluasi dan diukur oleh para pengajar di sekolah atau perguruan tinggi karena terkait dengan kemampuan dan kapabilitas siswa dalam menguasai isi materi (Qudsyi, et al., 2011).

Dalam Peraturan Menteri Kesehatan Tahun 2004 dijelaskan bahwa hasil penilaian prestasi belajar di akhir program studi diekspresikan dalam bentuk indeks prestasi kumulatif. Untuk menghitungnya, nilai dijumlahkan dari perkalian antara nilai huruf setiap mata kuliah yang di ambil dengan jumlah SKS mata kuliah tersebut. Selanjutnya, hasil penjumlahan tersebut dibagi dengan total jumlah SKS dari seluruh mata kuliah yang telah diambil.

2.2.2 Definisi Mahasiswa

Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia No. 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi, mahasiswa adalah peserta didik pada tingkat pendidikan tinggi. Mahasiswa dianggap sebagai anggota Civitas

Akademika yang dituntut untuk menjadi pribadi dewasa yang memiliki kesadaran pada diri sendiri dalam meningkatkan potensi diri di Perguruan Tinggi, dengan tujuan menjadi pribadi yang intelektual, ilmuwan, praktisi, dan/atau profesional. Mahasiswa, sesuai definisi sebelumnya, diharapkan secara aktif mengembangkan bakat dan kemampuannya melalui proses pembelajaran, eksplorasi ilmiah, dan pengembangan diri. Dalam proses pembelajaran, mahasiswa diberikan kebebasan akademik untuk mengutamakan penalaran dan ahlak mulia, serta dituntut untuk bertanggung jawab.

Mahasiswa merupakan kelompok usia dewasa yang biasanya berada dalam kisaran usia 18-25 tahun. Pada tahap ini, mereka memiliki tanggung jawab terhadap perkembangan diri mereka sendiri. Termasuk bertanggung jawab terhadap kehidupan dewasa yang mereka miliki (Hulukati, 2018). Secara usia, mahasiswa terbagi menjadi 2 bagian, usia 18 hingga 21 tahun sebagai remaja akhir, usia 22 hingga 25 tahun tergolong sebagai dewasa awal (Monks, Knoers, & Haditono, 1985).

Usia remaja disebut sebagai usia transisi karena peralihan dari anak-anak ke masa dewasa (Santrock, 2011). Masa dewasa adalah periode ketika seseorang telah memiliki pekerjaan atau melanjutkan pendidikan, dan mulai membentuk hubungan dengan lawan jenis. Rentang usia 10 tahun hingga 13 tahun menandai awal masa remaja,

sedangkan usia 18 sampai 23 tahun dianggap sebagai akhir dari masa remaja (Notoatmodjo, 2007).

2.2.3 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Prestasi

Prestasi adalah suatu kegiatan yang sudah dilaksanakan di suatu lembaga pendidikan. Besar kecilnya suatu prestasi tentunya dipengaruhi oleh faktor yang melingkupinya. Faktor yang mampu memengaruhi prestasi akademik dibagi menjadi aspek internal dan eksternal (Syah, 2016). Faktor internal terdiri dari:

1. Intelektual

Keberhasilan seorang mahasiswa di tingkat pendidikan dipengaruhi oleh kemampuan intelektualnya. Semakin tinggi intelektualnya maka peluang mencapai kesuksesan semakin besar. Sebaliknya, jika tingkat intelektualnya rendah, maka peluang untuk mencapai kesuksesan menjadi lebih kecil.

2. Minat

Minat ialah suatu kecenderungan suatu individu dalam suatu bidang yang dipelajarinya. Pencapaian prestasi akademik dapat dipengaruhi oleh minat pada bidang tersebut. Misal, individu yang menaruh minat pada materi kejiwaan maka individu tersebut akan memusatkan perhatian pada materi tersebut. Istilah minat merupakan terminologi aspek kepribadian yang menggambarkan

adanya kemauan, dorongan (*force*) yang timbul dari dalam diri individu (Karwati & Priansa, 2014).

3. Bakat Khusus

Merupakan suatu hal yang dominan dan kuat pada suatu individu. Bakat seseorang akan meramalkan kesuksesan seseorang pada bidang tersebut. Kesuksesan atau prestasi tersebut akan merefleksikan bakat seseorang itu.

4. Motivasi

Motivasi merupakan dorongan kuat dari dalam diri individu untuk mencapai tujuan yang diinginkan di masa depan dan meraih kejayaan. Motivasi merupakan semangat internal yang muncul dari berbagai faktor seperti ide, emosi, dan kebutuhan fisik. Motivasi dapat dikatakan sebagai daya penggerak dari dalam dan di dalam subjek untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu demi mencapai suatu tujuan (Sardiman, 2018).

5. Sikap atau Kepribadian

Kesehatan mental dan kemampuan mengendalikan emosi berkontribusi terhadap kesuksesan dalam proses belajar. Sikap tersebut dapat mempengaruhi sampai mana prestasi yang dapat dicapai oleh individu tersebut (Purwanto, 2011).

Hal hal yang termasuk dalam faktor eksternal, antara lain:

1. Faktor Sosial. Masyarakat, lingkungan keluarga, sekolah merupakan cakupan faktor sosial (Purwanto, 2011).

2. Ekonomi, terdiri dari penghasilan yang diperoleh untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari.
3. Faktor budaya, mencakup tradisi, kesenian, dan unsur-unsur kebudayaan lainnya.
4. Faktor lingkungan fisik.
5. Faktor spiritual.

2.2.4 Indeks Prestasi Akademik

Pengukuran tingkat prestasi mahasiswa dapat dilakukan melalui banyak cara, seperti kuis, ujian, tugas, seminar. Hasil penilaian atau evaluasi belajar dinyatakan dalam bentuk angka dan nilai huruf. Penilaian akhir yang digunakan sebagai tolak ukur hasil belajar diungkapkan dalam bentuk berikut:

Nilai Huruf	Nilai Bobot	Rentang Nilai Angka	Kategori
A	4	85-100	Cumlaude
AB	3,5	75-84	Sangat puas
B	3	65-74	Puas
BC	2,5	60-64	Cukup Baik
C	2	50-59	Cukup
CD	1,5	40-49	Kurang
D	1	30-39	Kurang Sekali
E	0	0-29	Gagal

(Peraturan Akademik UNISSULA Pasal 39, 2016)

Ukuran keberhasilan kemajuan belajar dinyatakan dengan Indeks Prestasi (IP) yang dihitung sebagai berikut :

$$\sum KN \sum K$$

Dimana:

K = jumlah sks yang diambil

N = nilai bobot

Ukuran keberhasilan kemajuan belajar dalam 1 (satu) semester dinyatakan dengan Indeks Prestasi Semester (IPS). Di dalam Fakultas Kedokteran Universitas Islam Sultan Agung Semarang Program Studi Kedokteran Umum memiliki sedikit perbedaan dalam sistem penilaiannya, terdapat dua komponen utama pada sistem penilaian Program Studi Pendidikan Kedokteran Universitas Islam Sultan Agung Semarang yaitu nilai *knowledge* dan nilai *skill*. Nilai *knowledge* diambil dari SGD (*Small Group Discussion*), praktikum, ujian tengah modul, dan ujian akhir. Sedangkan nilai *skill* diambil dari nilai *skill* lab dan nilai OSCE. Lalu pada sistem penilaian akhir modul memiliki pembagian yang berbeda meliputi:

1. Nilai E diberikan apabila mahasiswa tidak memenuhi satu kegiatan pembelajaran, seperti praktikum (kehadiran 100%), *skill* lab (kehadiran 100%), *Small Group Discussion* (kehadiran 80%)
2. Nilai D diberikan apabila mahasiswa tidak lulus penilaian *knowledge* dan *skill*
3. Nilai CD diberikan apabila mahasiswa lulus pada penilaian *skill*, namun tidak lulus dalam penilaian *knowledge*.
4. Nilai C diberikan apabila mahasiswa tidak lulus pada penilaian *skill*, namun lulus dalam penilaian *knowledge*.

5. Nilai BC, B, AB, A diberikan berdasarkan rentang nilai akhir yang telah ditetapkan pada rapat disetiap pelaksanaan modul akan berakhir, rentang dapat berganti disetiap tahun tergantung dari rerata nilai mahasiswa yang mengikuti modul tersebut.

2.2 Adiksi Internet

Adiksi atau kecanduan adalah kondisi dimana seseorang mengalami dorongan yang sulit dikendalikan, yang sering diikuti oleh kehilangan kendali, keterikatan yang kuat pada penggunaan, dan terus menggunakan meskipun menghadapi masalah. Sebenarnya, kata “adiksi” lebih tepat digunakan untuk menggambarkan kecanduan terhadap obat-obatan. Meskipun begitu, arti dari adiksi telah berubah dan sekarang mencakup lebih banyak perilaku, seperti judi, bermain game secara berlebihan, makan berlebihan, ketergantungan pada olahraga, hubungan sesama manusia, dan menonton TV (Young & Cristiano, 2017). Dalam beberapa dekade terakhir, telah muncul beberapa literatur yang memperluas pemahaman tentang adiksi internet dan telah diakui secara resmi. Kecanduan internet, juga dikenal sebagai internet addiction, merupakan salah satu gangguan mental yang ditandai oleh ketidakmampuan mengendalikan perasaan keterikatan, dorongan yang mendesak, atau perilaku yang terkait dengan penggunaan akses internet, yang mengakibatkan gangguan (Shaw & Black, 2008).

Definisi adiksi internet mencakup ketidakmampuan individu untuk mengendalikan penggunaan internet, yang menyebabkan timbulnya masalah

yang serius dan dampak negatif pada fungsi otak atau mental dalam kehidupan sehari-hari (Young K. S., 2010). Menurut Orzack (2004) kecanduan internet merupakan sesuatu yang mana dikondisi dunia maya lebih menyenangkan ketimbang di dunia nyata dan tidak dapat dikendalikan.

2.3.1 Aspek-Aspek Adiksi Internet

Terdapat aspek aspek pada adiksi internet yang dikemukakan oleh (Griffiths & Kuss, Internet Addiction In Psychotherapy, 2015):

a) *Salience*

Terjadi saat seseorang menjadikan internet sebagai sesuatu yang sangat penting dan harus dilakukan setiap saat sehingga mengganggu pikiran seseorang, perasaan, dan tingkah laku. Seseorang akan terus membayangkan asyiknya bermain internet, meskipun tidak dalam penggunaan.

b) *Mood modification*

Merupakan pengalaman individu yang timbul dari hasil bermain internet, dan dipandang sebagai strategi untuk mengatasi atau menghadapi berbagai situasi atau tantangan.

c) *Tolerance*

Hal ini adalah proses yang mana terjadi peningkatan penggunaan internet dengan tujuan mencapai perubahan efek terhadap suasana hati atau emosi.

d) *Withdrawal symptoms*

Hal ini terjadi apabila penggunaan internet yang dikurangi dan dibatasi pada seorang individu, mengakibatkan perasaan yang tidak menyenangkan.

e) *Conflict*

Hal ini menyiratkan konflik yang muncul antara pengguna internet dengan lingkungannya, konflik yang terjadi dalam tugas, pekerjaan, kehidupan sosial, hobi, atau bahkan konflik internal seperti merasa kurang terkontrol (konflik internal). Semua ini bisa disebabkan oleh kecenderungan penggunaan internet yang berlebihan.

f) *Relapse*

Kecenderungan berulangnya pola penggunaan setelah usaha untuk mengendalikan upaya tersebut.

Pada Kuesioner Diagnostik Adiksi Internet (KDAI) terdapat 7 domain dalam adiksi internet, meliputi:

- a) Preokupasi, kondisi dimana pikiran seseorang dalam jangka waktu yang lama fokus pada satu titik saja
- b) *Withdrawal*, perasaan tidak nyaman yang muncul ketika penggunaan internet dikurangi.
- c) *Sailence*, adalah situasi dimana penggunaan internet menjadi kegiatan yang paling utama atau dominan dalam kehidupan individu, mendominasi pikiran individu, perasaan dan tingkah laku. Individu

akan selalu memikirkan internet, meskipun tidak sedang mengakses internet.

- d) Modifikasi *mood*, merujuk pada efek yang dirasakan individu setelah bermain internet, dan dapat dianggap sebagai cara untuk mengatasi atau menghadapi berbagai situasi.
- e) Peningkatan orioritas, terjadinya peningkatan dari kekuasaan oleh seseorang dalam kehidupannya, misal seseorang mengatur penuh dari isi meja belajarnya atau dari gadget maupun permainanya.
- f) Hendaya, suatu abnormalitas dari fungsi seseorang yang mengganggu aktivitas sehari hari.
- g) Konsekuensi negatif, seseorang lebih memilih risiko yang di dalamnya justru menimbulkan konsekuensi negatif, seperti bermain media sosial atau menonton *streaming* film selama persiapan ujian.

2.3.2 Faktor Risiko di Dalam Adiksi Internet

Beberapa faktor risiko terjadinya adiksi internet (Siste, 2019) diantaranya:

- a) Durasi internet >20 jam per minggu dapat meningkatkan risiko AI sebanyak 2,9 kali. Semakin lama seseorang bermain internet maka siklus adiksi akan terjadi, sehingga mengaktifkan reward system yang memicu terlepasnya dopamin. Peningkatan dopamin yang terus menerus sehingga terbentuk perilaku *desire to stop, inability to stop, attempting to stop and relapse*.

- b) Tujuan penggunaan internet untuk bermain daring dan media sosial dapat meningkatkan risiko sebesar 1,8 kali. Pada remaja pria laki laki bermain game menjadi tempat untuk menunjukkan eksistensi dirinya di komunitas sehingga meningkatkan citra diri dan *self efficacy* (Young & Cristiano, 2017), sedangkan pada perempuan untuk meningkatkan citra diri serta *self efficacy* nya berupa eksis di media sosial sehingga mendapatkan apresiasi serta *reward* dari orang lain (Steinberg LD, 2017).
- c) Usia awitan penggunaan internet (<8 tahun) berhubungan dengan Adiksi Internet dan dapat meningkatkan kejadian Adiksi Internet. Pada fase remaja, perkembangan area korteks prefrontal belum optimal (Ferrara, 2017). Semakin awal pajanan internet maka semakin besar dampak kerusakan yang terjadi di otak. Kerusakan pada area tersebut membuat remaja cenderung impulsif dan melakukan perilaku beresiko seperti penggunaan internet secara ekksesif.
- d) Masalah emosi yang berhubungan dengan Adiksi Internet. Masalah emosi yang sering terkait dengan Adiksi Internet adalah gangguan cemas, depresi, dan kesepian (Bishop, 2015).

Sedangkan terdapat faktor protektif dari Adiksi Internet itu, yaitu pola asuh *non-exposure* (Griffiths & Kuss, Internet Addiction In Psychotherapy, 2015). Selain itu, orang tua juga tidak menekankan rasa

bersalah pada remaja sehingga remaja tidak menginternalisasi masalah yang dialaminya.

2.3 Kecanduan

2.4.1 Definisi

Kecanduan adalah keinginan yang kuat terhadap sesuatu, yang mendorong seseorang untuk mencari dan memperoleh apa yang sangat diinginkannya. Kecanduan dapat diidentifikasi pada seseorang jika mereka terus menerus bermain internet selama lebih dari 4-6 jam dalam sehari (Rochmah, 2011). Kecanduan adalah keadaan dimana seseorang terikat dengan kuat oleh suatu kegiatan dan sulit untuk melepaskan diri dari kegiatan tersebut. Individu yang mengalami kecanduan kurang bisa mengendalikan diri mereka sendiri dalam melakukan kegiatan tertentu yang mereka nikmati.

Individu yang mengalami kecanduan atau adiksi akan menghadapi kesulitan untuk menghentikan tindakan tersebut, sehingga menyebabkan munculnya perilaku negatif. Dampak pertama dari kecanduan ini adalah terlihat secara sosial, dimana hubungan dengan keluarga dan teman cenderung menjadi renggang. Dampak kedua dari kecanduan atau adiksi ini terlihat pada aspek psikis, dimana pikiran seseorang terus menerus terpikirkan tentang internet yang sedang dimainkan. Secara fisik, berat badan mengalami penurunan karena biasanya penderita lupa akan makan atau bisa mengalami kegemukan

dikarenakan konsumsi makanan kecil serta kurang berolahraga (Rochmah, 2011).

2.4.2 Mekanisme

Model dual processing reward system menjelaskan dinamika komprehensif seseorang yang mengalami kecanduan bermain internet. Model ini melibatkan dua sistem, yaitu sistem reaktif (“go” network) yang merespon langsung terhadap perilaku, dan sistem reflektif (“stop” network) yang berfungsi sebagai pengendali atau penghambat tindakan tersebut berdasarkan pertimbangan untuk jangka panjang. Struktur inti yang terkait dengan sistem reaktif ialah jalur “bottom-up” dopamin dari mesolimbik dan mesokortikal (termasuk nukleus akumben), sejumlah bagian striatum, dan amigdala (Sussman, Harper, Stahl, & Weigle, 2018). Komponen ini berperan dalam mengatur perilaku yang termotivasi, seperti respon melarikan diri, makan, berperang, dan perilaku seksual (Pinel, 2009). Sementara, struktur penting yang terkait dengan sistem reflektif meliputi area yang terkait dengan pengendalian impuls dan perhatian, seperti korteks prefrontal ventromedial, dorsolateral, dan anterior cingulate. Selain itu, melibatkan area yang terkait dengan memori dan emosi, seperti korteks somatosensori, insula, hipokampus. Individu yang mengalami adiksi internet memiliki sistem reaktif yang lebih dominan dan sistem reflektif lebih kecil. Ketidakseimbangan sistem juga terlihat di gambaran otak seorang

remaja, hal ini menunjukkan alasan kecanduan obat dan internet sering muncul pada remaja (Sussman, Harper, Stahl, & Weigle, 2018).

Individu yang mengalami adiksi internet melakukan gerakan berulang dan merasakan sensasi melalui pengolahan indera dibagian otak seperti lobus oksipitalis, korteks prefrontal, dan striatum ventral. Saat perilaku ini terus diulangi dan rangsangan diterima, terjadi perubahan aktivitas di bagian otak yang disebut striatum dorsal, yang mengaktifkan jalur saraf dopamin. Dalam proses ini otak melepaskan dopamin yang diinterpretasikan sebagai perasaan kesenangan. Semakin sering dilakukan, semakin kuat jalur dopaminergik terbentuk. Akibatnya, rasa senang tersebut dipertahankan dan terus dicari (Hirumi, 2013). Menurut *pathways* ini, bagian otak lainnya terpengaruh, seperti anterior cingulate dan korteks orbitofrontal (Kuss, 2013), serta nukleus akumben, yang menyebabkan timbulnya perasaan senang (Sussman, Harper, Stahl, & Weigle, 2018).

Sinaps dibagian tegmental ventral diperkuat, menyebabkan penurunan glutamat di nukleus akumben, serta peningkatan aktivitas di amigdala dan hipokampus. Hal ini menyebabkan terbentuknya perilaku “mengidamkan” untuk terus memainkan permainan (Kuss, 2013). Berdasarkan studi lain, terungkap perilaku adiksi internet ini terkait dengan aktivitas di nukleus akumben, yang meningkatkan efek tersebut dan berpengaruh pada fungsi korteks orbitofrontal dan girus cingulate (Kuss, 2013). Pada individu yang mengalami adiksi internet skala tinggi,

ditemukannya penurunan materi abu-abu dibagian frontal pole sebelah kanan, yang menyebabkan peningkatan konektivitas fungsional ke bagian striatum ventral kiri. Akibatnya, terjadi peningkatan pada striatum ventral tersebut. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa individu dengan adiksi internet mengalami penurunan kemampuan untuk mengatur tujuan jangka panjang, karena lemahnya sistem reflektif. Penelitian lain menunjukkan bahwa pada otak pasien yang menderita adiksi internet, terjadi penurunan integritas materi abu-abu dan materi putih pada korteks orbitofrontal dan prefrontal, yang berhubungan sistem tersebut (Sussman, Harper, Stahl, & Weigle, 2018).

Sistem reflektif berperan dalam pengendalian impuls dan pelaksanaan dalam mengatur kebiasaan. Pada individu dengan adiksi internet, ditemukan aktivitas otak dibagian korteks frontal dan striatum mengalami penurunan fungsi, menunjukkan bahwa mereka mengalami kesulitan dalam mengendalikan impuls. Akibatnya, keinginan mereka sulit dikontrol dan menyebabkan terulangnya perilaku bermain internet secara terus menerus. Temuan lain juga menunjukkan bahwa individu yang mengalami masalah adiksi internet juga memiliki kesulitan dalam menunda pemuasan kepuasan yang terkait dengan aktivitas, terutama ketika melibatkan dorsolateral korteks prefrontal yang memiliki fungsi rendah, aktivitas kuat pada striatum ventral, *ventromedial korteks prefrontal* serta *korteks orbitofrontal* saat menerima *reward*, yang juga

menunjukkan kegagalan pada regulasi diri (Sussman, Harper, Stahl, & Weigle, 2018).

2.4.3 Jenis Kecanduan

Kecanduan ada 2 jenis (Yee, 2002) yaitu:

a) Adiksi Secara Fisik

Adalah jenis kecanduan yang terkait dengan zat-zat seperti alkohol atau kokain.

b) Adiksi Secara Non-Fisik

Adalah kecanduan yang tidak ada kaitan dengan zat diatas.

2.4.4 Ciri Ciri Kecanduan

Terdapat 10 ciri perilaku kecanduan dalam buku yang berjudul Diclemente (Carnes, 2003). Adapun 10 ciri perilaku kecanduan tersebut meliputi:

- a) Pola perilaku tak terkendali.
- b) Munculnya *consequences* akibat perilaku tersebut.
- c) Kesulitan dalam mengubah perilaku.
- d) Adanya perilaku yang “*merusak diri*” secara berkelanjutan.
- e) Keinginan atau upaya berulang untuk mengurangi perilaku.
- f) Penggunaan perilaku sebagai coping.
- g) Perilaku semakin meningkat karena tingkat kepuasan yang diperoleh dari perilaku sudah tidak memadai.

- h) Perubahan mood sebagai akibat dari perilaku.
- i) Waktu yang diperlukan untuk melakukan ataupun menghindari perilaku tersebut menjadi lebih banyak.
- j) Peran penting dalam pekerjaan, liburan, dan hubungan sosial yang penting menjadi terabaikan.

2.4.5 Kriteria Kecanduan

Dalam kecanduan game ada 7 aspek, yakni *saliance*, *tolerance*, *mood modification*, *withdrawal*, *relapse*, *conflict*, dan *problems* (Griffiths & Davies, 2005).

1. *Saliance*, yaitu ketika bermain internet menjadi kegiatan yang sangat penting dalam kehidupan seseorang dan mendominasi pikiran, perasaan, dan perilaku.
2. *Tolerance*, terjadi ketika seseorang membuka internet lebih sering, sehingga memerlukan waktu lebih lama untuk mengakses internet.
3. *Mood modification*, merujuk pada kegiatan individu saat bermain game, dimana merasakan perasaan yang gembira atau menyenangkan.
4. *Withdrawal*, adalah perasaan tidak nyaman atau efek fisik yang muncul ketika kegiatan bermain game dibatasi atau dihentikan.
5. *Relapse*, kecenderungan untuk kembali mengakses internet secara berulang, bahkan memburuk.
6. *Conflict*, berdasarkan pada *conflict* antara adiksi internet dengan individu disekitar, konflik dengan kegiatan lain (pekerjaan, sekolah,

kehidupan sosial, hobi dan minat) atau dari dalam individu itu sendiri yang khawatir karena terlalu banyak menghabiskan waktu bermain internet.

7. Problem, mengacu masalah yang timbul akibat aktivitas internet yang berlebihan. Masalah tersebut bisa timbul pada orang itu sendiri, seperti konflik intrapsikis dan atas perilaku bermain internet.

2.4.6 Faktor Yang Mempengaruhi Kecanduan

Ada 3 faktor yang mempengaruhi kecanduan secara umum (Young K. , 2009), yakni:

Memiliki kesamaan, baik laki-laki maupun perempuan memiliki potensi untuk tertarik pada internet. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa laki-laki cenderung lebih rentan terhadap kecanduan dan menghabiskan lebih banyak waktu daripada perempuan dalam bermain internet (Imanuel, 2009). Laki-laki mempunyai potensi lebih tinggi untuk mengalami adiksi jika dibanding dengan perempuan, hal ini berdasarkan studi sebelumnya (Razieh, 2012).

1. Psikologis

Pengguna internet kerap mengalami fantasi-fantasi tentang hal yang terjadi di dalam dunia internet, seperti didalam video, game, atau permainan. Fantasi tersebut sangat kuat, sehingga pengguna merasa tertarik untuk terus kembali mengalami hal-hal tersebut. Mereka

merasa bahwa bermain internet memberikan kesenangan dan kesempatan untuk mengekspresikan diri, terutama ketika merasa bosan dengan kehidupannya.

2. Jenis Internet

Tiap pengguna memiliki minat yang berbeda terhadap jenis-jenis internet tertentu. Kecanduan dapat terjadi karena adanya konten baru, permainan yang menantang, dan rasa penasaran yang mendorong pengguna untuk terus memainkannya, sehingga semakin termotivasi untuk terlibat dalam aktivitas tersebut.

2.4 Faktor yang Mempengaruhi Prestasi Akademik

Secara umum faktor yang menyebabkan prestasi akademik dibedakan jadi dua kategori (Baharuddin, 2009) yaitu:

- a. Aspek internal merupakan elemen-elemen dari dalam diri seseorang dan memiliki pengaruh untuk mencapai tingkat akademis seseorang. Aspek internal ini mencakup aspek fisiologis dan psikologis.
- b. Aspek eksternal dapat dibagi menjadi dua kategori, yaitu lingkungan sosial yang mencakup sekolah, termasuk para pengajar, administrasi, dan teman sepermainan. Serta lingkungan masyarakat dan keluarga, yang meliputi dinamika keluarga, kedua orang tua, dan status sosial ekonomi. Sementara itu aspek lingkungan non sosial, meliputi kondisi alamiah, dan materi pelajaran.

Faktor yang berpengaruh dalam proses serta hasil prestasi akademik dikategorikan menjadi 2 yaitu faktor internal dan eksternal (Slameto, 2010), yang diuraikan sebagai berikut:

- a. Faktor internal mencakup aspek-aspek berasal dari dalam diri individu, termasuk faktor jasmaniah, psikologis, serta faktor kelelahan.
- b. Faktor eksternal yaitu faktor yang berasal dari luar meliputi keluarga, faktor sekolah/kampus dan faktor masyarakat.

Dari penjelasan tadi, menunjukkan prestasi akademik bisa dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu:

- a. Faktor internal yakni aspek yang timbul dari diri sendiri, mencakup aspek jasmani seperti kesehatan serta kondisi fisik, aspek psikologis seperti kecerdasan, minat, bakat, perhatian, kematangan, kesiapan, dan motivasi, serta aspek lainnya. Selain itu, aspek kelelahan juga termasuk dalam faktor internal.
- b. Faktor eksternal terdiri dari situasi lingkungan disekitar mahasiswa, termasuk lingkungan sosial dikampus, yang mencakup metode mengajar, kurikulum, interaksi antar dosen dan mahasiswa, hubungan antar mahasiswa, disiplin kampus, fasilitas belajar, dan tugas rumah. Selain itu, faktor eksternal juga meliputi, lingkungan keluarga, seperti pendidikan orang tua, hubungan antar anggota keluarga. Faktor masyarakat juga ikut berperan, termasuk kegiatan mahasiswa di masyarakat, lingkungan pergaulan, dan pola kehidupan masyarakat.

2.5 Hubungan Adiksi Internet Terhadap Prestasi Akademik

Adiksi Internet adalah suatu kondisi dimana seseorang kehilangan kontrol atas penggunaan internet sehingga dapat berdampak negatif pada prestasi belajar seseorang, terutama pada mahasiswa. Pola perilaku akademis dapat diamati dengan sejauh mana mereka mengabaikan kegiatan akademik, dan hal ini dapat berpengaruh pada indeks prestasi kumulatif mereka. Seseorang yang mengalami adiksi internet cenderung mengalami penurunan dalam prestasi akademik mereka. Hal ini dikarenakan pada saat bermain internet seseorang mampu menjadi diri sendiri serta mendapatkan apresiasi dari komunitasnya (Young & Cristiano, 2017).

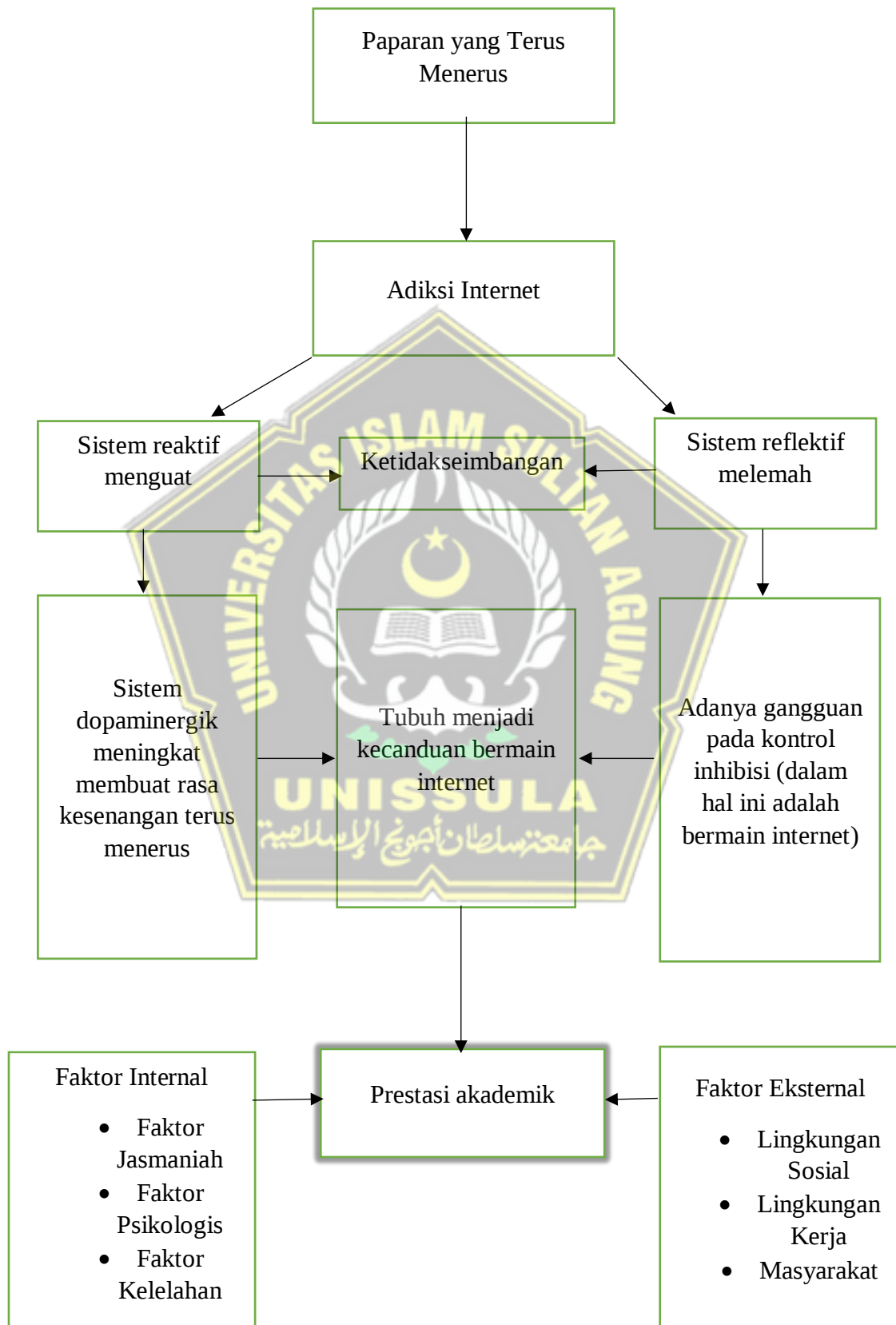
Pola tidur dari seorang yang adiksi internet juga akan terganggu, hal ini tentunya akan memakan waktu istirahat mereka. Dampak yang diberikan dari internet yang dimainkan secara terus menerus dapat membuat kecanduan (adiksi), disamping akan mengeluh pada fisik dan hal ini membuat perubahan struktur dan fungsi otak. Jadi, ketika otak dilihat dengan menggunakan MRI maka pada bagian otak akan mengalami perubahan yang *pre-frontal cortex*. Gangguan yang terjadi tentu menyebabkan seseorang menjadi kehilangan fungsi atau kemampuan otaknya, seperti fungsi atensi yang memusatkan pada perhatian suatu hal, fungsi eksekutif yang memiliki rencana untuk mengambil tindakan, dan fungsi inhibisi yang memiliki kemampuan membatasi (Kibtyah, Naqiya, Niswah, & Dewi, 2023).

Prestasi akademik mahasiswa disebabkan oleh beberapa aspek, termasuk manajemen waktu. Manajemen waktu mencakup pengaturan waktu

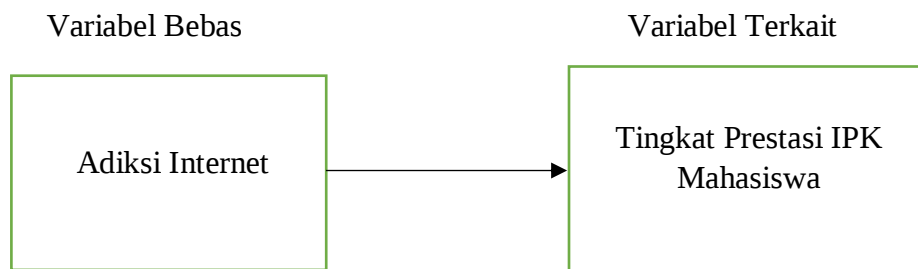
berdasarkan prioritas, dengan fokus terhadap pekerjaan yang paling penting untuk diselesaikan. Penggunaan internet yang berlebih merupakan faktor yang dapat mengganggu manajemen waktu ini. Kondisi ini terjadi karena ketika seseorang menggunakan internet, mereka cenderung teralihkan oleh banyak informasi dan sering kali lupa akan waktu (Turel et al, 2018). Internet dapat mengganggu proses pembelajaran sehingga berdampak pada turunnya prestasi akademik (Al-Menayes, 2015).



2.6 Kerangka Teori



2.7 Kerangka konsep



2.8 Hipotesis

Ho : Tidak terdapat korelasi antara Adiksi Internet dengan prestasi akademik mahasiswa.

Ha : Terdapat korelasi antara Adiksi Internet dengan prestasi akademik mahasiswa.



BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Studi ini menganalisis observasional dengan studi pendekatan *cross sectional* guna menyelidiki korelasi antara Adiksi Internet dan prestasi akademik mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Islam Sultan Agung Semarang.

3.2 Variabel dan Definisi Operasional

3.2.1 Variabel Penelitian

Variabel dalam penelitian ini ada 2 jenis:

1. Variabel Bebas

Variabel bebas dalam studi ini yaitu Adiksi Internet atau kecanduan internet

2. Variabel Terikat

Variabel terkait dalam studi ini yaitu prestasi akademik mahasiswa yang diukur dengan menggunakan indeks prestasi kumulatif pada mahasiswa FK UNISSULA Semarang.

3.2.2 Definisi Operasional

Definisi operasional variabel adalah batasan ruang lingkup atau pengertian variabel-variabel yang diteliti atau diamati. Definisi operasional dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Adiksi internet yaitu dorongan emosional yang kuat terhadap suatu hal yang dimaunya, sehingga individu berusaha untuk mencari dan memperoleh hal yang diinginkannya. Variabel adiksi internet diukur menggunakan instrumen berupa kuesioner diagnostik adiksi internet yang terdiri dari 44 item pertanyaan dengan jawaban dalam bentuk skala Likert berisi 6 pilihan jawaban yaitu, “Selalu” = 6, “Sangat Sering” = 5, “Sering” = 4, “Kadang-Kadang” = 3, “Jarang” = 2, “Sangat Jarang” = 1. Rentang skor kuesioner adalah 0 sampai 264 dengan kategori adiksi normal/tidak kecanduan (0 – 107) dan kecanduan (108 – 264).
- b. Indeks Prestasi Akademik yaitu prestasi akademik yang dicapai mahasiswa dilihat dari IPK selama menjalani masa studi. Data IPK diambil dari bidang akademik FK UNISSULA. Rentang IPK 0,00 sampai 4,00 dengan kategori cumlaude (4,00), sangat puas (3,50-3,99), puas (3,00-3,49), cukup baik (2,50-2,99), cukup (2,00-2,49), kurang (1,50-1,99), kurang sekali (1,00-1,49) dan gagal (kurang dari 1,00).

3.3 Populasi dan Sampel Penelitian

3.3.1 Populasi Penelitian

Semua mahasiswa FK UNISSULA yang menggunakan internet, menjadi populasi dalam studi ini.

3.3.2 Sampel Penelitian

Sampel ialah subjek yang akan dijadikan objek penelitian dan dianggap sebagai representasi dari populasi. Pengambilan sampel dalam penelitian dilakukan dengan menggunakan metode *consecutive sampling*, dimana semua subjek yang datang dan memenuhi kriteria akan dimasukkan dalam penelitian hingga jumlah subjek diperlukan terpenuhi (Sastroasmoro & Ismael, 2014). Adapun kriteria sampel yaitu sebagai berikut:

- 1) Kriteria Inklusi adalah persyaratan atau kondisi yang harus dipenuhi oleh setiap anggota populasi yang dapat diikut sertakan sebagai sampel dalam penelitian, antara lain :
 - a) Mahasiswa Fakultas Kedokteran yang hampir setiap hari menggunakan internet.
 - b) Mahasiswa Fakultas Kedokteran yang berkeinginan menjadi responden.
- 2) Kriteria Eksklusi ialah kriteria dimana subjek penelitian tidak memenuhi syarat sebagai sampel karena beberapa alasan tertentu:
 - a) Mahasiswa Fakultas Kedokteran yang tidak datang saat proses pengambilan data

Penentuan besar sampel pada penelitian menggunakan rumus berikut:

$$n = \frac{N}{N \times d^2 + 1}$$

$$n = \frac{450}{450 \times 0,1^2 + 1}$$

$$n = \frac{450}{5,5} = 81,8 \text{ dibulatkan } 82 \text{ sampel}$$

Keterangan :

N : Jumlah Populasi = 450

n : Jumlah sampel

d : Galat pendugaan (10%)

Berdasarkan hitungan besar sampel, dapat disimpulkan bahwa besar sampel minimal ialah 82 responden. Pada penelitian ini ditambah 10% jumlah sampel untuk mengantisipasi sampel *drop out* maka diperkirakan sampel menjadi 90 orang.

3.4 Instrumen dan Bahan Penelitian

Peneliti menggunakan Kuesioner Diagnostik Adiksi Internet sebagai alat kuesioner untuk mendapatkan data primer. Kuesioner ini dirancang untuk mengukur adiksi internet yang terdiri dari 7 domain dan 44 pertanyaan hasil pengembangan dari kepustakaan. Jawaban dalam skala Likert (sangat jarang, jarang, kadang-kadang, sering, sangat sering, selalu). Semua jawaban memiliki alternatif pilihan dengan skor 1 hingga 6. Sedangkan data sekunder diambil dari IPK responden yang didapat dari bagian akademik FK UNISSULA Semarang.

3.5 Cara Penelitian

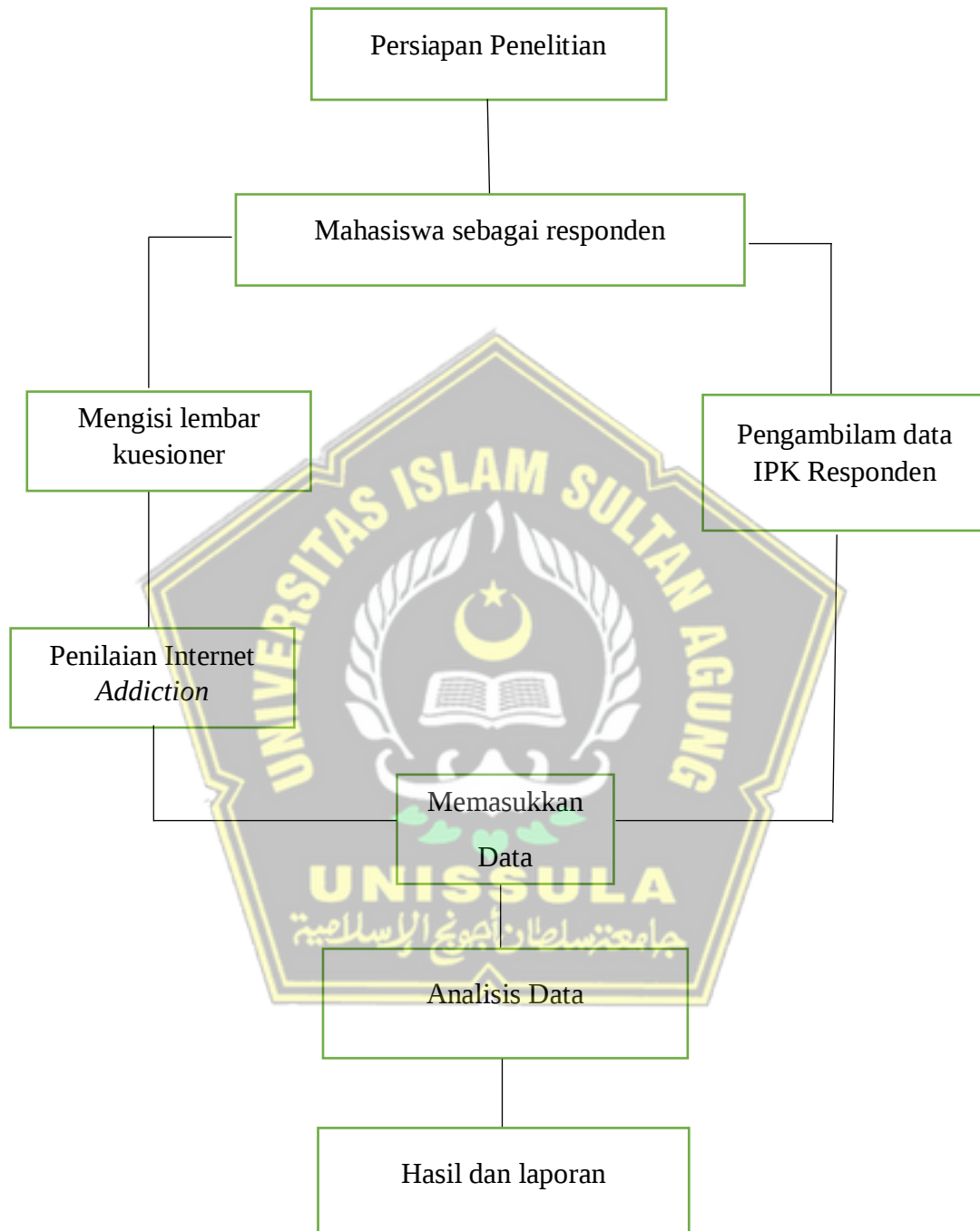
Dalam pengumpulan data primer, kuesioner dibagi dalam bentuk *g-form* kepada responden. Setelah itu, responden mengisi kuesioner secara daring setelah diberikan *inform consent* pada *google form* yang sama. Peneliti menyediakan nomor yang dapat dihubungi jika ada kesulitan selama mengisi kuesioner. Untuk data sekunder IPK didapat dari koordinator bidang akademik FK UNISSULA Semarang berupa data IPK mahasiswa.

3.6 Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian telah dilakukan di Fakultas Kedokteran Universitas Islam Sultan Agung Semarang pada bulan Mei hingga Juni 2023.



3.7 Alur Penelitian



3.8 Pengolahan dan Data Analisa

3.9.1 Pengolahan Data

Setelah data diperoleh, kemudian diolah dengan software. Data diolah dengan empat langkah yaitu:

1. *Edit*

Tahapan perbaikan dan cek ulang lembar kuesioner, lalu memastikan pernyataan di kuesioner telah dijawab secara relevan dan konsisten.

2. *Coding*

Tahapan mengkonversi data dari bentuk kata menjadi data dalam bentuk angka, kemudian akan digunakan selama proses memasukkan data.

3. Memasukkan Data

Tahapan memasukkan data hasil *coding* ke dalam *software* komputer.

4. Koreksi

Tahapan mengoreksi data hingga tidak ditemui kesalahan atau data yang belum lengkap.

3.9.2 Analisa Data

Sebelum berada di sistem, data akan di rubah kedalam bentuk kode, lalu dilakukan analisa data menggunakan piranti lunak komputer.

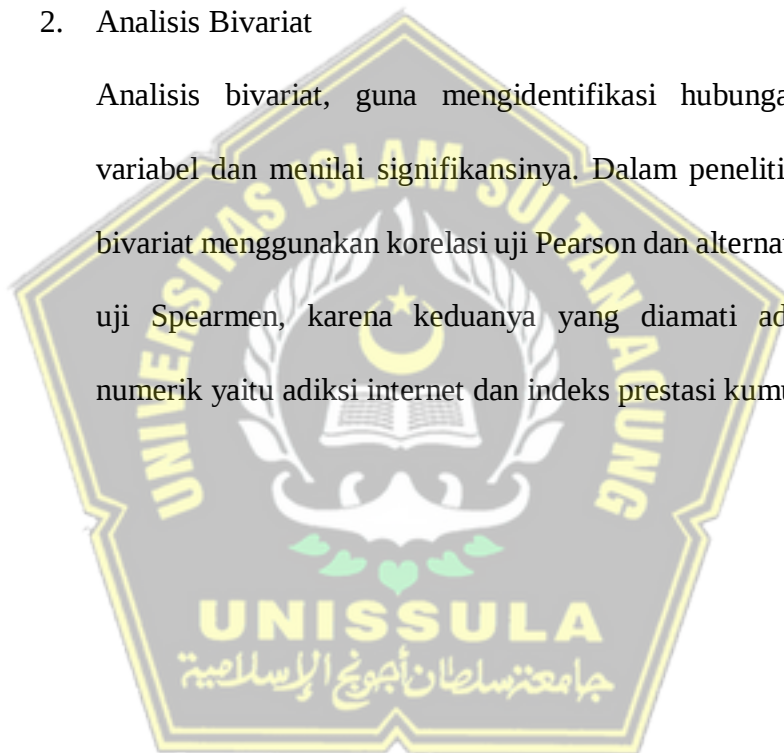
Dalam penelitian ini, analisis yang digunakan meliputi analisis univariat dan bivariat.

1. Analisis Univariat

Analisis univariat, guna menggambarkan penyebaran frekuensi dari variabel independent dan variabel dependent yang menjadi objek penelitian.

2. Analisis Bivariat

Analisis bivariat, guna mengidentifikasi hubungan antar dua variabel dan menilai signifikansinya. Dalam penelitian ini, analisis bivariat menggunakan korelasi uji Pearson dan alternatifnya korelasi uji Spearman, karena keduanya yang diamati adalah variabel numerik yaitu adiksi internet dan indeks prestasi kumulatif.



BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

Studi ini diselenggarakan bulan Mei hingga Juni 2023 di FK UNISSULA Semarang. Jumlah responden dalam penelitian ini adalah 90 responden yaitu mahasiswa yang menggunakan internet. Data penelitian hubungan antara adiksi internet dengan Indeks Prestasi Kumulatif (IPK) mahasiswa didapatkan dari penyebaran kuesioner Diagnostik Adiksi Internet dan data sekunder berupa indeks prestasi kumulatif.

4.1.1 Analisa Univariat

Analisa ini digunakan untuk mengetahui distribusi frekuensi pada variabel penelitian yang meliputi angkatan, adiksi internet dan IPK. Gambaran tersebut di tunjukkan sebagai berikut:

Tabel 4. 1. Deskripsi Variabel

Variabel	n	%
Angkatan		
2016	5	5,6
2018	5	5,6
2019	9	10,0
2020	17	18,9
2021	23	25,6
2022	31	34,4
Adiksi Internet		
Normal	58	64,4
Kecanduan	32	35,6
IPK		
Cukup	15	16,7
Cukup Baik	15	16,7
Memuaskan	40	44,4
Sangat Memuaskan	20	22,2

Berdasarkan tabel 4.1 di atas, data angkatan responden terbanyak pada angkatan tahun 2022 sebanyak 31 orang (34,4%), mayoritas adiksi internet responden pada kategori normal sebanyak 58 orang (64,4%), dan paling banyak responden memiliki IPK memuaskan yaitu sebanyak 40 orang (44,4%), serta diketahui sebanyak 68 perempuan (75,5 %) dan 22 orang laki laki (24,5%).

4.1.2 Analisis Bivariat

Analisis univariat dilakukan untuk mengetahui adanya hubungan antara adiksi internet dengan indeks prestasi kumulatif menggunakan uji korelasi Spearman. Hasil analisis tersebut ditunjukkan sebagai berikut:

Tabel 4.2 Hubungan Adiksi Internet dengan IPK

Adiksi Internet	IPK										P-Value	Rho (r)
	Cukup		Cukup Baik		Memuaskan		Sangat Memuaskan		Total			
	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%		
Normal	2	3,4	3	5,2	33	56,9	20	34,5	60	100	0,000	-0,683
Kecanduan	13	40,6	12	37,5	7	21,9	0	0,0	30	100		
Total	15	16,7	15	16,7	40	44,4	20	22,2	90	100		

Tabel 4.2 diatas menunjukkan bahwa hasil pengolahan SPSS mendapatkan p-value sebesar $0,000 < 0,05$ yang memiliki arti ada hubungan antar variabel adiksi internet dengan indeks prestasi kumulatif. Nilai rho (r) sebesar 0,683 menunjukkan adanya hubungan yang kuat antara variabel adiksi internet dengan indeks prestasi kumulatif.

4.2 Pembahasan

4.1.1 Perilaku Adiksi Internet Mahasiswa

Hasil penelitian menunjukkan perilaku adiksi internet mahasiswa fakultas kedokteran UNISSULA Semarang berada pada kategori normal sebanyak 58 orang (64,4%) dan kategori kecanduan sebanyak 32 orang (35,6%). Sebagian besar mahasiswa dalam penelitian ini mengalami kecanduan internet karena mayoritas individu tidak dapat mengendalikan diri untuk bermain internet. Penelitian (Komleh, Hosseini, Fata, Mirhosseini, & Bigdeli, 2013) yang dilakukan terhadap 417 mahasiswa kedokteran di Universitas Tehran, Iran menemukan hanya sebanyak 57 mahasiswa (15,2%) yang mengalami kecanduan internet. Berbeda dengan penelitian (Putri & Priyono, 2021) bahwa secara statistik temuan dalam penelitian mayoritas responden menunjukan adiksi dalam penggunaan internet.

Penelitian (Muliani & Widjaja, 2022) menemukan responden dengan kecanduan internet lebih banyak daripada responden yang menggunakan internet dengan sewajarnya atau normal. Penggunaan media sosial melalui internet yang berlebihan menjadikan individu mengalami kecanduan internet. Kecanduan internet merupakan suatu kondisi yang disebabkan ketidakmampuan individu dalam mengontrol diri untuk terus menerus mengakses internet. Kecanduan internet mencakup berlebihan dalam komunitas virtual yang dimana pengguna sosial media yang menyebabkan hubungan dengan lingkungan tidak sehat.

Penelitian (Reinaldo & Sokang, 2016) menunjukkan mahasiswa cenderung sulit mengontrol diri untuk membatasi perilaku penggunaan internet mereka. *Internet addiction* pada mahasiswa berawal dari pemenuhan kebutuhan akan informasi dan komunikasi. Internet menjadi pilihan yang dianggap dapat memenuhi kebutuhan tersebut secara efektif dan cepat. Penggunaan internet yang mudah, menjadikan mahasiswa secara kompulsif mengakses situs internet dan mengikuti informasi tertentu.

4.1.2 Indeks Prestasi Kumulatif Mahasiswa yang Memiliki Perilaku Adiksi Internet

Hasil penelitian menunjukkan secara keseluruhan dari 90 responden sebanyak 15 orang (16,7%) memiliki IPK dengan kategori cukup, 15 orang (16,7%) dengan kategori cukup baik, 40 orang (44,4%) dengan kategori memuaskan dan 20 orang (22,2%) dengan kategori sangat memuaskan. Hal ini menunjukkan paling banyak responden memiliki IPK memuaskan yaitu sebanyak 40 orang (44,4%). Penelitian (Muliani & Widjaja, 2022) menunjukkan sebanyak 202 responden (83,5%) memiliki prestasi akademik yang baik, yaitu IPK 2,75 atau lebih. Penelitian (Christie, Wardani, & Widiyanti, 2021) juga menemukan bahwa sebagian besar mahasiswa mendapatkan IPK dengan predikat sangat memuaskan sebanyak 172 mahasiswa (57.1%).

Berdasarkan jumlah responden yang memiliki perilaku adiksi internet yaitu sebanyak 32 orang (35,6%), sebanyak 13 orang (40,6%) mempunyai IPK dengan kategori cukup, 12 orang (37,5%) dengan kategori cukup baik dan 7

orang (21,9%) dengan kategori memuaskan. Mahasiswa yang mengalami adiksi memiliki kecenderungan IPK dengan kategori cukup. Hal ini menunjukkan mahasiswa yang memiliki adiksi memiliki kecenderungan prestasi yang kurang. Penelitian (Salicetia, 2015) mengatakan bahwa kegagalan prestasi akademik dapat terjadi karena banyak menggunakan waktu untuk akses internet, sehingga waktu yang digunakan untuk belajar hanya sedikit.

4.1.3 Data Demografi Mahasiswa

Hasil penelitian menunjukkan mayoritas responden merupakan mahasiswa angkatan tahun 2022 yaitu sebanyak 31 orang (34,4%). Hal ini menunjukkan kecenderungan responden yang mengalami kecanduan adalah kelompok angkatan muda yang berarti berusia lebih muda. Penelitian (Muliani & Widjaja, 2022) kelompok usia terbanyak yang mengalami kecanduan internet adalah 19 tahun, yaitu sebanyak 66 orang (34%). Mahasiswa adalah kelompok yang terlihat lebih rentan terhadap ketergantungan pada internet dibandingkan kelompok masyarakat lainnya (Soliha, 2015). Hal tersebut karena mahasiswa berada pada fase *emerging adulthood* yaitu masa transisi dari remaja akhir menuju ke dewasa muda dan sedang mengalami dinamika psikologis. Pada fase ini, mahasiswa sedang berproses membentuk identitas diri, berusaha hidup mandiri dengan melepaskan diri dari dominasi ataupun pengaruh orang tua. Mencari makna hidup dan hubungan interpersonal yang akrab secara emosional.

Mahasiswa mengalami tahapan tertentu yang disebut sebagai tahapan perkembangan dan setiap tahapan perkembangan memiliki tugas perkembangan yang harus dipenuhi oleh individu atau mahasiswa agar tidak menghambat tahap perkembangan selanjutnya (Hulukati & Djibran, 2018). Menurut Potter pada tahap usia remaja akhir kemampuan kognitif yang dimiliki oleh seorang individu berada tahap prima (Dewi, Adawiyah, & Rujito, 2019). Pada penelitian ini menunjukkan bahwa hampir seluruh responden mahasiswa berada pada tahap yang produktif yang dapat memanfaatkan, mempelajari dan melakukan penalaran logis dalam penggunaan internet dan dapat manajemen dalam penggunaan internet sehingga tidak banyak yang mengalami kecanduan internet.

4.1.4 Hubungan Adiksi Internet dengan Indeks Prestasi Kumulatif

Hasil penelitian menggunakan uji korelasi Spearman diperoleh nilai p-value sebesar 0,000 ($p < 0,05$) dan nilai rho (r) sebesar 0,683 yang artinya terdapat hubungan yang kuat antara variabel adiksi internet dengan indeks prestasi kumulatif mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Islam Sultan Agung Semarang. Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan (Satria, Sari, Ramadhian, & Lisiswanti, 2019) yang membuktikan bahwa terdapat hubungan negatif lemah kecanduan bermain game online pada smartphone terhadap prestasi akademik mahasiswa. Penelitian (Christie, Wardani, & Widiarti, 2021) juga menyatakan bahwa terdapat hubungan antara tingkat kecanduan internet dengan hasil prestasi belajar. Jika tingkat kecanduan

internet tinggi, maka prestasi akademik cenderung menurun (Karina & Novianty, 2018). Sebaliknya, jika tingkat kecanduan internet rendah atau sedang, tidak ditemukan hubungan yang terlihat antara adiksi internet dan IPK yang diperoleh.

Adiksi internet adalah kondisi seseorang tidak mampu mengendalikan diri dalam menggunakan sebuah internet sehingga mempengaruhi prestasi belajar. Kecanduan internet menyebabkan individu menghabiskan banyak waktunya menggunakan internet, sehingga aktivitas yang dilakukan menjadi tidak bermanfaat dan terbuang sia-sia. Dampak yang diberikan dari internet yang dimainkan secara terus menerus dapat membuat kecanduan (adiksi), disamping akan mengeluh pada fisik dan hal ini membuat perubahan struktur dan fungsi otak. Jadi, ketika otak dilihat dengan menggunakan MRI maka pada bagian otak akan mengalami perubahan yang *pre-frontal cortex*. Gangguan yang terjadi tentu menyebabkan seseorang menjadi kehilangan fungsi atau kemampuan otaknya, seperti fungsi atensi yang memusatkan pada perhatian suatu hal, fungsi eksekutif yang memiliki rencana untuk mengambil tindakan, dan fungsi inhibisi yang memiliki kemampuan membatasi (Kibtyah, Naqiya, Niswah, & Dewi, 2023).

Prestasi akademik merupakan salah satu indikator keberhasilan proses pembelajaran mahasiswa. Internet dapat mengganggu proses pembelajaran sehingga berdampak pada turunnya prestasi akademik (Al-Menayes, 2015). Penggunaan internet yang berlebihan menjadi salah satu penyebab terganggunya skala prioritas mahasiswa yaitu belajar. Hal ini disebabkan

karena seseorang yang sedang menggunakan internet, cenderung akan terbawa arus informasi dan menjadi lupa waktu (Turel, Brevers, & Bechara, 2018). Kecanduan Internet dapat berdampak negatif terhadap kualitas kesehatan, produktivitas, dan perkembangan mahasiswa. Hal ini juga mempengaruhi proses belajar, baik di kampus maupun di rumah. Di masa mendatang, efek dari adiksi internet dapat tercermin dari perkembangan akademik mahasiswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Hia & Ginting (2019) berhubungan dengan kecanduan internet dengan hasil prestasi belajar secara umum menunjukkan adanya pengaruh terhadap mahasiswa dalam penggunaan internet. Penggunaan internet pada era digital dapat dikatakan bermasalah apabila penggunaan internet tidak dilakukan pada tempat dan waktu yang seharusnya. Mahasiswa yang kecanduan internet akan berupaya untuk memenuhi rangsangan bermain dengan meningkatkan frekuensi maupun durasi mereka dalam menggunakan internet. Mahasiswa dinilai sebagai kelompok dengan risiko tertinggi kecanduan internet karena adanya waktu luang namun tidak ada pengawasan dari orang tua (Hayani, Dahlia, Khairani, & Amna, 2022).

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai hubungan antara adiksi internet dengan Indeks Prestasi Kumulatif (IPK) mahasiswa dapat disimpulkan bahwa:

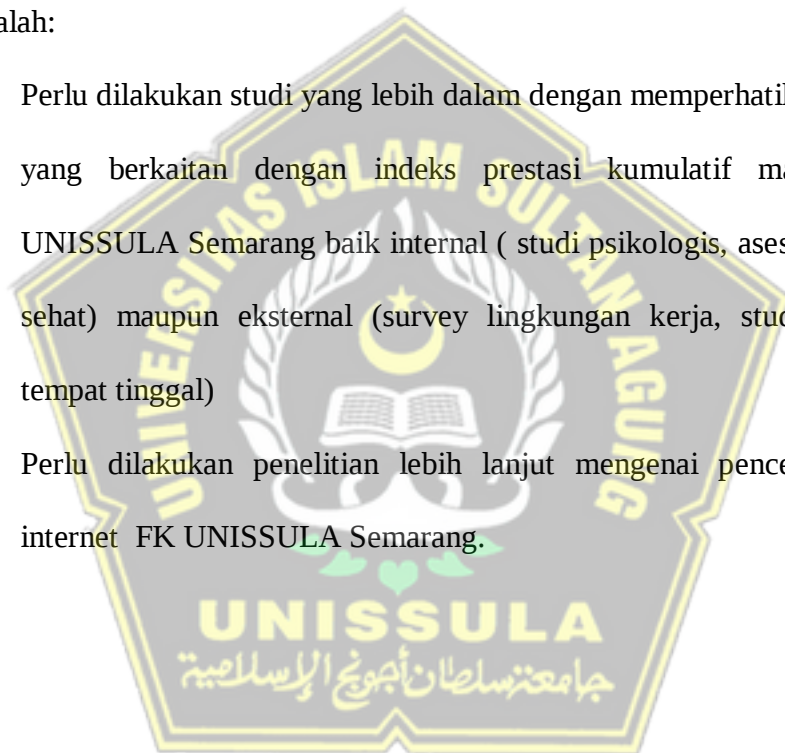
- a. Perilaku adiksi internet mahasiswa fakultas kedokteran UNISSULA Semarang dengan kategori normal sebanyak 58 orang (64,4%) dan kategori kecanduan sebanyak 32 orang (35,6%).
- b. Nilai Indeks Prestasi Kumulatif mahasiswa fakultas kedokteran Universitas Islam Sultan Agung Semarang yang memiliki perilaku adiksi internet yaitu 13 orang (40,6%) dengan kategori IPK cukup, 12 orang (37,5%) dengan kategori cukup baik dan 7 orang (21,9%) dengan kategori memuaskan.
- c. Data mahasiswa fakultas kedokteran Universitas Islam Sultan Agung Semarang menunjukkan mayoritas responden merupakan mahasiswa angkatan tahun 2022 yaitu sebanyak 31 orang (34,4%)
- d. Sebesar 68 responden (75,5%) merupakan perempuan, dan sebanyak 22 responden (24,5%) merupakan laki-laki.
- e. Terdapat hubungan antara variabel adiksi internet dengan indeks prestasi kumulatif mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Islam Sultan Agung Semarang yang dibuktikan dari nilai p-value sebesar 0,000 ($p < 0,05$). Keeratan hubungan adiksi internet dengan Indeks Prestasi

Kumulatif mahasiswa fakultas kedokteran Universitas Islam Sultan Agung Semarang adalah hubungan yang kuat dengan nilai koefisien rho (r) sebesar 0,683.

5.2 Saran

Berdasarkan hal diatas saran yang bisa dianjurkan terkait studi ini adalah:

- a. Perlu dilakukan studi yang lebih dalam dengan memperhatikan aspek lain yang berkaitan dengan indeks prestasi kumulatif mahasiswa FK UNISSULA Semarang baik internal (studi psikologis, asesmen keluarga sehat) maupun eksternal (survey lingkungan kerja, studi lingkungan tempat tinggal)
- b. Perlu dilakukan penelitian lebih lanjut mengenai pencegahan adiksi internet FK UNISSULA Semarang.



DAFTAR PUSTAKA

- Al-Menayes. (2015). Media sosial Use, Engagement and Addiction as Predictors of Academic Performance. *International Journal of Psychological Studies*, 7(4), 86-94.
- Baharuddin, E. N. (2015). *Teori Belajar & Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Beranuy, M., Carbonell, X., & Griffiths, M. D. (2013). A Qualitative Analysis Of Online Gaming. *International Journal of Mental*, 11, 149-161.
- Bishop, J. (2015). *Psychological And Social Implications Surrounding Internet And Gaming Addiction*. Hershey PA: Igi Global.
- Christie, P. B., Wardani, Y., & Widiyanti, C. R. (2021). Hubungan Antara Tingkat Kecanduan Internet dengan Hasil Prestasi Belajar Mahasiswa di Perguruan Tinggi Swasta Kesehatan di Yogyakarta. *Jurnal Kesehatan Karya Husada*, 9(2), 138-148.
- Daruyani, S., Wilandari, Y., & Yasin, H. (2013). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Status Kelulusan Berdasarkan Jalur Masuk Mahasiswa Dengan Model Regresi Logistik Biner Bivariat (Studi Kasus Mahasiswa FSM Universitas Diponegoro). *Jurnal Gaussian*, 2(4), 385-394.
- Dewi, I., Adawiyah, W., & Rujito, L. (2019). Analisis Tingkat Kepasan Alat Pelindung Diri Mahasiswa Profesi Dokter Gigi. *Jurnal Ekonomi Bisnis dan Akuntansi*, 2(14).
- Griffiths, M., & Davies, M. (2005). *Videogame Addiction: Does It Exist?* In J. Goldstein, & J. Raessens, *Handbook of Computer Game Studies*. Boston: MIT Press.
- Griffiths, M., & Kuss, D. (2015). *Internet Addiction In Psychotherapy*. Basingstoke: Palgrave Macmillan UK.
- Hadi, R. (2007). Dari Teacher-Centered Learning ke Student-Centered Learning: Perubahan Metode Pembelajaran di Perguruan Tinggi. *Insania*, 12(3), 408-419.
- Hayani, S., Dahlia, Khairani, M., & Amna, Z. (2022). Kecanduan Internet dan Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa. *Seurune, Jurnal Psikologi Unsyiah*, 5(2), 177-208.
- Hirumi, A. (2013). *Bermain Game di Sekolah: Video Game dan Permainan Komputer Simulasi untuk Anak SD dan SMP*. Jakarta: PT. Indeks.

- Hulukati, & Djibran. (2018). Analisis Tugas Perkembangan Mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Gorontalo. *Journal Bioteknik*, 2(1).
- Hulukati, W. (2018). Analisis Tugas Perkembangan Mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Gorontalo. *Jurnal Bikotetik*, 2(1), 73-114.
- Imanuel, N. (2009). Gambaran Profil Kepribadian pada Remaja yang Kecanduan Game Online dan yang Tidak Kecanduan Game Online. *Skripsi dipublikasikan*.
- Karina, T., & Novianty, A. (2018). Hubungan Kecanduan Internet dengan Prestasi Belajar Siswa-Siswi SMP X. *Jurnal Ilmiah Penelitian Psikologi: Kajian Empiris & Non-Empiris*, 4(2), 61-68.
- Karwati, E., & Priansa, D. J. (2014). *Manajemen Kelas (Classroom Management)*. Bandung: Alfabeta.
- Kibtyah, M., Naqiya, C., Niswah, Z., & Dewi, S. P. (2023). Dampak Kecanduan Game Online Terhadap Kesehatan Mental Remaja dan Penanganannya Dalam Konseling Islam. *Counseling As Syamil*, 3(1), 25-38.
- Komleh, R., Hosseini, A., Fata, L., Mirhosseini, F., & Bigdeli, S. (2013). Investigating the Relationship Between Internet Addiction and Academic Achievement of Medical Student. *Iranian Journal of Health, Safety & Environment*, 3(2), 528-534.
- Kuss, D. (2013). Internet Gaming Addiction: Current Perspectives. *Psychology Research and Behavior Management*, 125.
- Liu, C., & Kuo, F. (2007). A Study of Internet Addiction through the Lens of the Interpersonal Theory. *Cyberpsychology & Behavior*, 10(6), 799-804.
- Monks, F. J., Knoers, A. M., & Haditono, S. R. (1985). *Psikologi Perkembangan: Pengantar dalam Berbagai Bagiannya*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Muliani, T., & Widjaja, Y. (2022). Hubungan kecanduan internet dengan prestasi akademik pada mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Tarumanagara tahap akademik. *Tarumanagara Medical Journal*, 4(2), 398-407.
- Notoatmodjo, S. (2011). *Kesehatan Masyarakat Ilmu dan Seni*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Pinel, J. P. (2009). *Biopsychology*. Boston: Allyn and Bacon.
- Purwanto. (2011). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

- Putri, T. H., & Priyono, D. (2021). Kecanduan Internet Pada Anak Sekolah Selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Keperawatan Jiwa (JKJ): Persatuan Perawat Nasional Indonesia*, 9(4), 745-752.
- Qudsyi, Hazhira, Indriaty, L., Herawaty, Y., Saifullah, Khaliq, I., & Setiawan, J. (2011). Pengaruh Metode Pembelajaran Kooperatif (Cooperative Learning) dan Motivasi Belajar terhadap Prestasi Belajar Siswa SMA. *Proyeksi*, 6(2), 34-49.
- Razieh, J. (2012). The Relationship Between Internet Addiction And Anxiety In The Universities Students. *Interdisciplinary Journal of Contemporary Research in Business*, 4(1), 942-949.
- Reinaldo, & Sokang, A. Y. (2016). Mahasiswa dan internet: dua sisi mata uang? Problematic internet use pada Mahasiswa. *Jurnal Psikologi*, 43(2), 107-120.
- Rochmah, S. (2011). Pengaruh Komunikasi Interpersonal dan Loneliness Terhadap Adiksi Game Online. *Skripsi*.
- Salicetia, F. (2015). Internet Addiction Disorder (IAD). *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 191, 1372-1376.
- Santrock, J. W. (2011). *Masa Perkembangan Anak*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Sardiman. (2018). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Depok: Rajawali Pers.
- Sastroasmoro, S., & Ismael, S. (2014). *Dasar-dasar Metodologi Penelitian Klinis*. Jakarta: Sagung Seto.
- Satria, A., Sari, M. I., Ramadhian, M. R., & Lisiswanti, R. (2019). Hubungan Kecanduan Bermain Game Online pada Smartphone (Mobile Online Games) terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Lampung. *J Agromedicine*, 6(1), 125-129.
- Shaw, M., & Black, D. (2008). Internet Addiction: Definition, Assessment, Epidemiology and Clinical Management. *CNS Drugs*, 22(5), 353-354.
- Shiraishi, Y., Ishikawa, D., Sano, S., & Sakurai, K. (2010). Smartphone Trend and Evolution in Japan. *Mobile Computing Promotion Consortium*, 1, 1-12.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Soliha, F. S. (2015). Tingkat ketergantungan pengguna media social dan kecemasan social. *Jurnal Interaksi*, 4(1), 1-10.
- Sussman, C. J., Harper, J. M., Stahl, J. L., & Weigle, P. (2018). Internet and Video Game Addictions. *Child and Adolescent Psychiatric Clinics of North America*, 27(2), 307-326.

- Syah, M. (2016). *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Turel, O., Brevers, D., & Bechara, A. (2018). Time Distortion When Users At-Risk For Media sosial Addiction Engage In Non-Social Media Tasks. *J Psychiatr Res*, 97, 84-88.
- Wang, C.-W., Chan, C. L., Mak, K.-K., Ho, S.-Y., Wong, P. W., & Ho, R. T. (2014). Prevalence And Correlates Of Video And Internet Gaming Addiction Among Hong Kong Adolescents: A Pilot Study. *Hindawi Publishing Corporation The Scientific World Journal*, 2014, 1-10. doi:<https://doi.org/10.1155/2014/874648>
- Yee, N. (2002). *Ariadne: Understanding MMORPG addiction*. Retrieved from Nickyee: <http://nickyee.com/hub/addiction/addiction.pdf>
- Yen, J. Y., Ko, C. H., & Yen, C. F. (2007). The Comorbid Psychiatric Symptoms Of Internet Addiction: Attention Deficit And Hyperactivity Disorder (ADHD), Depression, Social Phobia, And Hostility. *Journal of Adolescent Health*, 41(1), 93-98.
- Young, K. (2009). Internet Addiction: Diagnosis and Treatment Considerations. *J Contemp Psychother*, 39, 241-246.
- Young, K. S. (2008). DSM-V Criteria for Internet Addiction and Clinical Implications. *Proceeding of the 80th Annual Meeting of the Eastern Psychological Association*.
- Young, K. S. (2010). *Internet Addivtion: A Handbook And Guide To Evaluation And Treatment*. Canada: John Wiley & Sons, Inc.
- Young, K. S., & Cristiano, N. (2017). *Kecanduan Internet*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.