

DAMPAK LINGKUNGAN SOSIAL TERHADAP ADDICTION INTERNET PADA SISWA SMA ANGKASA LANUD SULTAN HASANUDDIN MAROS

Indra Dewi^{1*}, Samavati Paramita²,Hasifah³

¹STIKES Nani Hasanuddin Makassar,Jl. Perintis Kemerdekaan VIII,No,24 Makassar,Indonesia

²STIKES Nani Hasanuddin Makassar,Jl. Perintis Kemerdekaan VIII,No,24 Makassar,Indonesia

³STIKES Nani Hasanuddin Makassar,Jl. Perintis Kemerdekaan VIII,No,24 Makassar,Indonesia

*e-mail: penulis-korespondensi; indradewi@stikesnh.ac.id/082394509509

(Received: 09.09.2021; Reviewed: 09.09.2021; Accepted: 10.09.2021)

Abstract

The social environment is a place where individuals or communities can interact, communicate and do things together. The social environment consists of several levels, the family environment, the school environment, the peer environment. Internet Addiction or internet addiction is a modern addiction that can show symptoms that people feel more that the virtual environment is more attractive than the reality of everyday life. Adolescence is a transitional period from childhood to adulthood, this term indicates the period from the onset of puberty until maturity, usually from the age of 10 to 19 years. The purpose of this research to identify whether the social environment can lead to interaction between adolescents in internet use. This research is a descriptive analytical research using a cross-sectional study design, taking samples using the accidental sampling technique, the number of samples obtained is 61 respondents. The instrument used was a questionnaire sheet (Google Form). Data were analyzed with Chi-Square statistical test and the level of significance p value < 0.05 . Based on the analysis of the impact of the social environment on Internet Addiction, the value of $p = 0.004$ is obtained, meaning that there is an impact between the social environment and Internet Addiction. The conclusion in this study is that there is an impact of the social environment on Internet Addiction on students at SMA Angkasa Lanud Sultan Hasanuddin Maros.

Keywords: Social Environment, Internet Addiction

Abstrak

Lingkungan sosial adalah tempat dimana individu atau masyarakat dapat berinteraksi, berkomunikasi dan melakukan sesuatu secara bersama-sama. Lingkungan sosial terdiri dari beberapa tingkat, lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, lingkungan teman sebaya. *Addiction Internet* atau kecanduan internet adalah kecanduan modern yang dapat menunjukkan gejala orang lebih merasakan bahwa lingkungan virtual lebih menarik dari pada kenyataan kehidupan sehari-hari. Remaja adalah masa peralihan dari masa anak-anak ke masa dewasa, istilah ini menunjukkan masa dari awal pubertas sampai tercapainya kematangan, biasanya mulai dari usia 10 sampai 19 tahun. Tujuan penelitian ini untuk mengidentifikasi apakah lingkungan sosial dapat menimbulkan adanya interaksi antar remaja dalam penggunaan internet. Jenis penelitian ini *Deskriptif Analitik* dengan desain *Cross Sectional Study*, Pengambilan sampel menggunakan teknik *Accidental sampling* jumlah sampel didapatkan sebanyak 61 responden. Instrumen yang digunakan adalah lembar kuesioner (Google Form). Data dianalisis menggunakan uji statistik *Chi-Square* dan tingkat kemaknaan p Value $< 0,05$. Berdasarkan hasil analisis dampak lingkungan sosial terhadap *Addiction Internet* diperoleh nilai $p = 0.004$. Kesimpulan dalam penelitian ini adalah Ada dampak lingkungan sosial terhadap *Addiction Internet* pada siswa di SMA Angkasa Lanud Sultan Hasanuddin Maros.

Kata Kunci : *Lingkungan Sosial, Addiction Internet*

Pendahuluan

Lingkungan sosial adalah tempat dimana individu atau masyarakat dapat berinteraksi, berkomunikasi dan melakukan sesuatu secara bersama-sama. Lingkungan sosial terdiri dari beberapa tingkat, lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, lingkungan teman sebaya (Mapata, 2017). Internet adalah teknologi informasi yang membantu mengurangi aktivitas fisik, mengurangi polusi, menghemat lingkungan, waktu, dan energi individu, internet sebagai salah satu sarana elektronik yang memudahkan berkomunikasi dengan orang lain, mengakses sosial media, menjalin hubungan baru, mengakses informasi seperti berita, orang dan tempat, serta benda atau barang (Shaw and Black, 2008). Internet saat ini menjadi sarana komunikasi dan informasi oleh remaja yang dapat menimbulkan dampak positif dan negatif. Remaja yang senang menggunakan internet, dapat menyebabkan terjadinya kecanduan internet dan bagi para pecandu Internet hal itu tanpa disadari membuat mereka merasa nyaman, menyenangkan, menghibur, dan interaktif (Putro 2017). Biasanya pengalaman internet dan kesenangan mengakses internet mendorong mereka untuk menjadi kecanduan akan penggunaan internet atau biasa disebut *addiction internet* (Dr. Kimberly S. Young and Dr. Cristiano Nabuco De Abreu, 2017).

Addiction Internet atau kecanduan internet adalah kecanduan modern yang dapat menunjukkan gejala orang lebih merasakan bahwa lingkungan virtual lebih menarik dari pada kenyataan kehidupan sehari-hari. Kecanduan internet ini banyak mempengaruhi orang diseluruh dunia, mulai dari tingkatan terendah sampai yang tingkatan tertinggi (Chebbi et al. 1999). Peneliti melihat 3 teori yang jika dihubungkan saling berkaitan mulai dari teori menurut Young 1988 tentang Gejala *Addiction Internet* dimana terdapat 3 gejala yang dapat mempengaruhi individu yang kecanduan yaitu: *Compulsive Symtoms*, *Withdrawal Symtoms*, dan *Tolerance Symtoms* (Dr. Kimberly S. Young and Dr. Cristiano Nabuco De Abreu 2017). Kemudian ada teori dari Dorothy Johnson's Behavioral System Model, yang menjelaskan 7 sistem hidup manusia yang akan terganggu jika salah satu fungsi sistem tubuh tidak bekerja semestinya (Fruehwirth 2015), dan teori yang terakhir oleh Bronfenbrenner tentang teori ekologi sistem lingkungan, 1976. Menjelaskan bahwa perilaku seseorang dibentuk melalui berbagai konteks sosial dimana ia hidup, dan lingkungan sosial yang mempengaruhinya (Governale and Garbarino, 2020).

Sehingga peneliti mengumpulkan data Berdasarkan data survey dari *Internet World Stats* yang dilakukan pada tanggal 30 juni 2019 dan dipublikasikan pada tahun 2020 oleh Miniwatts Marketing Group, dengan judul 20 negara pengguna internet tertinggi, yang mana urutan ke-1 adalah China dengan total pengguna aktif 854,000 jt jiwa, India urutan ke-2 dengan total pengguna aktif 560,000 jt jiwa, United Stated urutan ke-3 dengan total pengguna aktif internet 313,322 jt jiwa, dan Indonesia urutan ke 4 dengan 171,260 jt jiwa (Internet World Stats, 2020). Berdasarkan survei internet yang dilakukan di Indonesia oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) yang di publikasikan ke publik tanggal 18 Mei 2019. Polling internet ini dilakukan di 512 daerah administratif Kab/Kota di Indonesia, Didapatkan hasil 171,176 jt jiwa pengguna internet aktif dari total populasi 264,161 jt jiwa. Survey ini dibagi berdasarkan per wilayah terbesar pengguna internet yaitu, Sumatra, Jawa, Bali dan Nusa tenggara timur, Kalimantan, Sulawesi-Maluku-papua.

Batasan umur pengguna internet dari usia 10-14 tahun 66,2%, dan usia 15-19 tahun 91%. Berdasarkan tingkat pendidikan Tingkat SMP masih bersekolah 80,4%, Tamat SMP 63,5% dan pada Tingkat SMA masih bersekolah 90,2%, Tamat SMA 58,5% per tahun 2018-2019. APJII juga melakukan survei tentang konten internet terbanyak yang digunakan di Indonesia dan di dapatkan hasil pengguna Facebook sebanyak 50,7%, Instagram sebanyak 17,8%, Youtube 15,1%, dan lainnya sebanyak 7,1% (Apjii, 2018) Pengguna internet di Sulawesi selatan adalah 72% dari total populasi daerah. Penggunaan internet di wilayah makassar sering membawa dampak dan berita tentang bagaimana pesatnya perkembangan internet saat ini yang membawa kemajuan dan juga mempengaruhi semua kalangan usia, dalam jurnal nya Sam juga menjelaskan bagaimana dampak positif dan negatif yang mempengaruhi anak-anak dan remaja di usianya, Dimana kebanyakan remaja sering menyalah gunakan akses yang diberikan dan itu berdampak negatif bagi perkembangan remaja (Sam'un Mukramin, 2018).

Fenomena yang terjadi di SMA Angkasa Lanud Sultan Hasanuddin Maros dimana siswa terlalu sering menggunakan internet sebagai akses komunikasi disekolah untuk hal yang diluar dari kebutuhan pada saat pembelajaran dan sering kali banyak siswa menggunakan saat jam pelajaran dengan aplikasi seperti Instagram, Tik-Tok, Facebook, dan beberapa situs yang dilarang. Kebanyakan siswa terpengaruh dengan trend penggunaan beberapa aplikasi atau situs yang dilihat dan diakses oleh siswa di lingkungan sekolah yang membuat beberapa siswa ikut menggunakan dan akhirnya berpengaruh kecanduan internet (Sari, Ilyas, and Ifdil, 2018). Sehingga efek yang ditimbulkan tersebut membuat pihak sekolah mengadakan peraturan dan pengurangan poin bagi siswa yang melanggar tetapi karena efek dari kecanduan internet sehingga masih banyak siswa yang tidak mematuhi peraturan disekolah dan masih sering membawa alat komunikasi untuk mengakses internet disekolah.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Tateno bahwa hasil penelitiannya laki-laki akan berinteraksi melalui Games dan Perempuan akan berinteraksi dengan jejaring sosial melalui sosial media (Tateno et al. 2019), Dari hasil penelitian yang di ungkapkan oleh tateno peneliti menghubungkan dengan hasil penelitiannya dimana banyak anak dijepang yang pada masa remaja mengalami kecanduan internet dari hasil penelitiannya dan didapatkan juga banyak anak yang menjalani rehabilitasi di rumah sakit khusus bagi pecandu internet yang mengalami dampak berlebihan dan mengganggu dalam proses perkembangan anak (Tateno et al. 2019) sehingga

peneliti juga ingin meneliti hal yang sama di Indonesia khususnya di Makassar untuk melihat sejauh mana lingkungan berperan dalam penggunaan internet yang menyebabkan terjadinya *Addiction Internet*.

Internet saat ini menjadi sarana komunikasi dan informasi oleh remaja khususnya di Indonesia dengan perkembangan teknologi di masa sekarang yang dapat menimbulkan dampak positif dan negatif. Remaja yang senang menggunakan internet, dapat menyebabkan terjadinya kecanduan internet dan bagi para pecandu Internet hal itu tanpa disadari membuat mereka merasa nyaman, menyenangkan, menghibur, dan interaktif. Biasanya pengalaman internet dan kesenangan mengakses internet mendorong mereka untuk menjadi kecanduan akan penggunaan internet atau biasa disebut *addiction internet* (S. Young and Abreu, 2010).

Metode

Desain penelitian ini menggunakan rancangan deskriptif korelasional yaitu mengkaji adanya hubungan antar variabel. Peneliti mencari suatu pengaruh dari variabel dan menguji berdasarkan teori yang ada. Pendekatan penelitian ini menggunakan *Cross sectional Study* dimana penelitian ini berfokus pada waktu pengukuran, observasi antar variabel dependen dan independen dan hanya dilakukan satu kali dalam satu waktu (Muslich and Iswati 2009). Dalam penelitian ini peneliti akan menggunakan teknik *Accidental Sampling*. Teknik ini adalah teknik yang penentuan sampelnya berdasarkan dengan kebetulan, atau yang kebetulan berada pada saat pembagian kuisioner/penelitian (Triyono 2018), alasan peneliti menggunakan teknik *Accidental sampling*, karena kondisi pandemi yang tidak dapat berinteraksi secara langsung sehingga dilakukan secara tidak langsung melalui google form (Pratama and Sari 2020). Untuk pengukuran lingkungan sosial oleh Diana yang berfokus pada interaksi teman sebaya dan sekolah peneliti menggunakan kuisioner yang telah uji validitas dimana jumlah pertanyaan 13 menggunakan kuisioner skala *Likert* dengan hasil uji reabilitas yang dilakukan peneliti yaitu 0,780 dengan jumlah total soal valid adalah 13, dimana setiap pertanyaan akan menilai pengaruh yang ditimbulkan dalam penggunaan internet (Diana Rachmawati 2018). Untuk mengukur tingkat *Addiction Internet*, maka peneliti menggunakan kuisioner yang dikembangkan oleh Young (1996) yaitu IAT (*Internet Addiction Test*) yang kemudian dikembangkan oleh Giuseppe Craparo (2014) dengan jumlah 20 pertanyaan (Craparo, Messina, and Severino 2013) dengan jumlah hasil reabilitas 0.803 dengan 20 pertanyaan valid. Kuisioner ini menggunakan skala *Likert* yang dimana hasil dari setiap pertanyaan akan mengukur tingkat kecanduan yang dialami. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa SMA Angkasa Lanud Sultan Hasanuddin MAROS kelas XI IPA 4 dan XI IPA 5 yang berjumlah 70 siswa.

Pengumpulan Data

1. Data Primer

Meliputi data yang dikumpulkan peneliti dari lingkungan sosial, lingkungan teman sebaya, keluarga secara langsung dari hasil kuisioner

2. Data Sekunder Meliputi data siswa yang diambil dari SMA Angkasa Lanud Sultan Hasanuddin Maros.

Pengolahan Data

1. Editing

Editing adalah upaya memeriksa kembali kebenaran data yang dikumpulkan. Editing dapat dilakukan pada tahap pengumpulan data setelah dikumpulkan.

2. Coding

Coding merupakan proses pemberian kode untuk setiap jawaban responden sesuai yang ditetapkan (I Ketut Swarjana, 2015).

3. Entri Data

Kegiatan menginput data yang telah dikumpulkan ke dalam excel atau data base komputer dan kemudian membuat tabel distribusi frekuensi sederhana atau dengan membuat tabel kontingensi.

4. Melakukan teknik analisis data.

Dalam teknik ini, data yang telah diinput ke dalam SPSS kemudian dilakukan analisis uji statistik dengan ilmu statistik terapan yang disesuaikan dengan tujuan yang akan dianalisis (I Ketut Swarjana, 2015).

Analisis Data

1. Analisis univariat

Analisis univariat adalah analisis yang dilakukan pada setiap variabel penelitian, analisis menggunakan *Descriptif Statistik Frekuensi*, yaitu meliputi karakteristik umum responden (Nursalam, 2008).

2. Analisis bivariat

Analisis bivariat adalah analisis yang dilakukan untuk melihat hubungan setiap variabel yang diteliti dengan melakukan uji statistik. Dalam analisis bivariat ini dilakukan dengan hasil uji chi-square (uji statistik) dengan berdasarkan *Correction Pearson Chi-Square* dengan toleransi kesalahan 5% ($\alpha = 0.05$), yang bertujuan untuk melihat hubungan antara variabel independen dan dependen (Nursalam, 2008)

Hasil

1. Analisis Univariat

Distribusi frekuensi berdasarkan karakteristik responden siswa SMA Angkasa Lanud Sultan Hasanuddin Maros

Tabel. 1 Distribusi Karakteristik Responden Di SMA Angkasa Lanud Sultan Hasanuddin Maros. (n=61)

Karakteristik	n	%
Jenis Kelamin		
Laki-laki	23	37.7
Perempuan	38	62.3
Kelompok Umur		
16 Tahun	22	36.1
17 Tahun	37	60.7
18 Tahun	1	1.6
19 Tahun	1	1.6
Kelas		
XI Mia 4	36	59
XI Mia 5	25	41
<i>Addiction Internet</i>		
Beresiko	40	65.6
Tidak Beresiko	12	34.4
Lingkungan Sosial		
Mendukung	42	68.9
Tidak Mendukung	19	31.1

Berdasarkan Tabel 1 menunjukkan bahwa dari 61 Responden jenis kelamin pada remaja paling banyak adalah perempuan dengan jumlah 38 responden (62.3%), laki-laki dengan jumlah 23 responden (37,7%). kelompok umur pada remaja yang paling banyak adalah 17 tahun dengan jumlah 37 responden (60.7%), kemudian ada kelompok umur dengan jumlah terbanyak kedua yaitu 16 tahun dengan jumlah 22 responden (36.1%), sedangkan kelompok umur paling sedikit adalah 18 tahun dengan jumlah 1 responden (1.6%) dan 19 tahun dengan jumlah 1 responden (1.6%). bahwa jumlah responden pada kelas paling banyak adalah XI MIA 4 dengan jumlah 36 responden (59.0%), sedangkan yang paling sedikit adalah XI MIA 5 dengan jumlah 25 responden (41,1%). Diketahui Responden bahwa remaja yang beresiko *Addiction Internet* sebanyak 40 responden (65,6%), sedangkan yang tidak beresiko *Addiction Internet* sebanyak 21 responden (34.4%). Untuk responden pada lingkungan sosial yang mendukung pada remaja dengan jumlah 42 responden (68,9%), sedangkan lingkungan sosial yang tidak mendukung pada remaja dengan jumlah 19 responden (31.1%).

2. Analisis Bivariat

Analisis bivariat dilakukan dengan tabulasi silang (*Crosstabs*) dengan Uji *Chi-Square* untuk menentukan dampak antara lingkungan sosial dengan *Addiction Internet* pada remaja, menggunakan *Descriptive Statistics Crosstabs* menggunakan uji *Chi-Square Tests* berdasarkan *Continuity correction Chi-Square* dengan toleransi kesalahan sebesar 5% (α 0.05).

Tabel. 2 Dampak Antara Lingkungan Sosial Dengan Addiction Internet Pada Remaja Di Sma Angkasa Lanud Sultan Hasanuddin Maros

Lingkungan sosial	<i>Addiction Internet</i>						<i>p</i>
	Beresiko		Tidak beresiko		Total		
	n	%	n	%	n	%	
Mendukung	33	54.1	9	14.8	42	68.9	0,004
Tidak mendukung	7	11.5	12	19.7	19	31.1	
Total	40	65.6	21	34.4	61	100	

Tabel 2 menunjukkan bahwa dari total 42 responden (68,9%) siswa yang lingkungan sosial kategori mendukung, didapatkan 33 responden (54.1%) siswa beresiko mengalami *Addiction Internet* dan 9 responden (14.8%) siswa tidak beresiko mengalami *Addiction Internet*. Dari total 19 responden (31.1%) siswa yang lingkungan sosial kategori tidak mendukung, didapatkan 7 responden (11.5%) siswa beresiko *Addiction Internet* dan 12 responden (19,7%) siswa tidak beresiko mengalami *Addiction Internet*. Setelah dilakukan analisis statistik menggunakan *Chi-Square*, maka berdasarkan *Continuity correction Chi-Square* diperoleh nilai p 0.004 yang kurang dari ambang batas kritis α 0.05. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa H_0 yang menyatakan Ada dampak lingkungan sosial terhadap *Addiction Internet* pada siswa di SMA Angkasa Lanud Sultan Hasanuddin MAROS dinyatakan diterima dan H_0 ditolak karena p 0.001 $<$ α 0.05.

Pembahasan

Dalam hasil kuisioner responden yang beresiko *Addiction Internet* peneliti melihat banyak perbedaan dimana responden yang sudah kecanduan internet akan melanggar aturan larangan membawa smartphone disekolah disebabkan keinginan kuat responden untuk menggunakan smartphone, responden juga lebih banyak menjawab dan lebih senang menggunakan aplikasi-aplikasi hiburan seperti tik-tok, instagram, facebook dan lain-lain dalam hal ini termasuk responden yang bermain games, kebanyakan juga responden menjawab bahwa banyak temannya yang merekomendasikan berbagai aplikasi serupa atau yang trend untuk digunakan sehingga responden tertarik menggunakan akses internet, dalam hasil kuisionernya responden juga terbiasa menggunakan akses internet >3jam, dan responden kebanyakan menjawab merasa puas ketika mengakses internet.

Sedangkan dalam hasil kuisioner responden yang tidak beresiko *Addiction Internet* peneliti mendapatkan banyak pertanyaan, seperti di lingkungan sosial responden yang tidak terlalu tertarik dengan berbagai aplikasi hiburan atau sekedar melihat, responden kebanyakan menjawab lebih senang melakukan aktivitas secara langsung bersama teman mulai dari bercerita, bercanda dan aktivitas lainnya yang dilakukan secara langsung, responden juga kebanyakan menjawab jarang ketika pertanyaan tentang melanggar aturan membawa hp/smartphone di sekolah itu menandakan responden taat akan aturan dan tidak terlalu fokus dengan penggunaan hp/smartphone saat disekolah, responden juga menjawab sering bersenda gurau dengan orang tua di waktu senggangnya dan dalam hasil lembar kuisioner *Addiction Internet* responden lebih banyak menjawab kadang-kadang dari durasi penggunaan internet yang normal atau <3jam, minat dalam menggunakan internet yang hanya sebatas dilakukan seperlunya dan tidak terlalu menjadikan internet sebagai fokus dalam keseharian.

Peneliti menghubungkan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Masaru Tateno (2019) di Jepang tentang Kecanduan internet, kecanduan smartphone, dan sifat Hikikomori pada dewasa muda Jepang : Isolasi sosial dan jejaring sosial. Dalam penelitiannya Tateno mengatakan bahwa usia rata-rata subjek penelitiannya adalah antara 18-19 tahun (Menurut perhitungan Jepang), Tateno menjelaskan Karena internet telah menjadi alat yang sangat diperlukan untuk kehidupan sehari-hari kita dalam 20 tahun terakhir sehingga menyebabkan seluruh subjek sudah terpapar IT yang canggih semasa kecil mereka, Interaksi sosial cenderung terjadi secara langsung di internet. Tateno mendeskripsikan bahwa subjeknya adalah anak sekolah yang rajin menghadiri kelas mereka, Namun secara psikologis mereka ditarik ke jejaring sosial oleh teman kelas mereka. Tateno menggambarkan bahwa hasil penelitiannya laki-laki akan berinteraksi melalui Games dan Perempuan akan berinteraksi dengan jejaring sosial melalui sosial media (Tateno et al. 2019), Dari hasil penelitian yang di ungkapkan oleh tateno peneliti menghubungkan dengan hasil lingkungan sosial yang peneliti dapatkan dimana sebanyak 68,9% responden mengalami lingkungan sosial yang mendukung, didapatkan 14,8% responden yang tidak beresiko *Addiction Internet*. Dalam hal ini peneliti melihat bahwa sebanyak 9 responden yang tidak beresiko *Addiction Internet* tetapi lingkungan sosialnya mendukung ini di dorong dari beberapa faktor dari hasil kuisionernya yaitu kurang dalam penggunaan internet karena hasilnya lebih mengarah ke "jarang"/"kadang-kadang" kemudian pada durasi penggunaan internet responden juga tidak menjawab durasi penggunaan internetnya lama atau diatas 3 jam dan lingkungan teman sebayanya yang interaksinya sebagian pada penggunaan internet tetapi pada kesehariannya lebih senang secara langsung bukan pada pertemuan secara chatting/SNS sehingga itu menandakan bahwa responden kurang minat dalam menggunakan internet yang berlebihan, hanya menggunakan seperlunya dan tidak dengan durasi penggunaan yang lama sedangkan. Sebanyak 31.1% responden mengalami lingkungan sosial tidak mendukung, didapatkan 19,7% responden yang tidak beresiko *Addiction Internet*. Dari hasil tersebut peneliti juga melihat bahwa 7 responden yang lingkungan sosialnya justru tidak mendukung tetapi beresiko *Addiction Internet*, ini disebabkan beberapa faktor seperti dalam penelitian tateno peneliti mendapat hal yang sama bahwa meski lingkungan teman sebayanya kurang dalam melakukan interaksi tentang internet tetapi di kuisioner *Addiction Internet* justru hasilnya menunjukkan kata "Sering" menandakan bahwa responden ini memiliki minat lebih dalam penggunaan internet, mulai dari durasi penggunaannya yang diatas 3 jam, selalu merasa kesal ketika akses internetnya terganggu atau bermasalah, selalu memikirkan *Smartphone* nya ketika ia sedang melakukan aktivitas lain, responden juga menunjukkan hasil durasi penggunaannya selalu meningkat setiap hari dan responden sering ditegur oleh keluarga tentang penggunaan internet yang terlalu lama hal ini menunjukkan bahwa responden salah satu pengguna internet yang terfokus seperti Gamers/Jejaring sosial media yang sifatnya membuat kecanduan seperti Tik-Tok, Youtube, Instagram dll.

Peneliti juga menghubungkan dengan Jurnal berjudul "Dampak kecanduan internet (*Addiction Internet*) pada remaja" dalam Prosiding Temu Ilmiah X Ikatan Psikologi Perkembangan Indonesia oleh peneliti Siti Nurina Hakim dan Aliffatullah Alyu Raj tahun 2017, dalam penelitian ini juga menggambarkan bahwa kecanduan internet yang terjadi dalam lingkungan remaja sering dianggap sebagai kebiasaan atau keseharian biasa pada era digital sekarang di lingkungannya, dalam penelitian ini menjelaskan bahwa remaja yang kecanduan cenderung fokus pada penggunaan internetnya dan kurang berinteraksi tentang hal biasa dan cenderung fokus interaksi dengan penggunaan internet di lingkungannya dan banyak memberikan dampak negatif dari pada positif (Hakim and Raj 2017). Hal ini sesuai dengan penelitian peneliti dimana dampak lingkungan sosial di lingkungan responden

kebanyakan juga berdampak pada *Addiction Internet* khususnya penggunaan internet secara berlebihan dan kurangnya interaksi yang terjadi diluar dari penggunaan internet.

Dalam Jurnal keperawatan Jiwa oleh FIKKes Universitas Muhammadiyah Semarang bekerja sama dengan PPNI Jawa Tengah dengan jurnal berjudul “Kecanduan internet berhubungan dengan interaksi sosial remaja” oleh Tantri Widyarti Utami dan Fariat Nurhayati tahun 2019, sebagian besar remajamengalami memiliki kecanduan internet dan sebagian kecil memiliki Interaksi sosial buruk (Utami and Nurhayati 2019). Dalam penelitian peneliti juga menampilkan dalam kuisisioner lingkungan sosial dimana interaksi responden akan jarang terjadi antara teman sebaya dan keluarga ketika responden tersebut kecanduan internet atau lebih fokus dan senang membahas tentang penggunaan internet dengan hasil kuisisioner di penelitian yang peneliti lakukan dan ini sejalan dengan jurnal dimana semakin kecanduan seorang remaja maka interaksi sosialnya hanya akan fokus ke interaksi jejaring internet dan kurang dalam interaksi sosial di lingkungannya (Utami and Nurhayati, 2019).

Peneliti juga menghubungkan dengan Teori Ekologi sistem Lingkungan menurut Bronfenbrenner dimana bahwa perilaku seseorang dibentuk melalui berbagai konteks sosial dimana ia hidup dan berada, dan lingkungan sosial yang mempengaruhi. Ini sejalan dengan hasil penelitian peneliti dimana didapatkan interaksi lingkungan sosial yang dapat mempengaruhi penggunaan internet anak/remaja (Governale and Garbarino, 2020).

Peneliti juga menanggapi hasil penelitian secara garis besar bahwa dampak yang interaksi lingkungan sosial pada anak/remaja sangat berpengaruh terhadap kesehariannya menggunakan internet, hal ini dikarenakan dorongan dari lingkungannya yang kebanyakan telah terpengaruh dengan trend yang ada, dan kebanyakan remaja bergantung pada interaksi yang ada di sosial media walaupun didapatkan beberapa yang hanya menggunakan internet seperlunya atau tidak berlebihan. Dari hasil penelitian ini didapatkan juga ada yang lingkungan sosialnya tidak mendukung ini dikarenakan dilingkungan anak/remaja tersebut kurang terjadi interaksi yang aktif tentang penggunaan internet itu menandakan juga bahwa anak/remaja itu menggunakan internet tidak secara berlebihan atau sesuai kebutuhan. Tapi ada anak / remaja yang juga secara berlebihan menggunakan internet sehingga menyebabkan ia beresiko *Addiction Internet*. Secara keseluruhan peneliti melihat bahwa anak/remaja sudah terpapar oleh *Internet Technology* yang pada pengaplikasiannya itu tergantung interaksi individu masing-masing dan sesuai penggunaannya.

Keterbatasan dalam penelitian ini karena peneliti kurang dalam sampel responden yang peneliti inginkan ditengah kondisi pandemi ini , diharapkan pada penelitian diakan datang lebih mengembangkan secara luas penelitian yang telah peneliti lakukan dan lebih menarik banyak sampel untuk menjadi responden.

Kesimpulan

Pada penelitian ini didapat kan kesimpulan bahwa Ada dampak lingkungan sosial terhadap *Addiction Internet* pada siswa di SMA Angkasa Lanud Sultan Hasanuddin Maros dinyatakan diterima dan Ho ditolak karena $p < 0.001 < \alpha < 0.05$. Ada dampak dari lingkungan sosial terhadap penggunaan internet siswa sangat berpengaruh hal ini disebabkan lingkungan sosial , lingkungan teman sebaya anak/remaja yang mendorong menggunakan internet. Selain dari lingkungan sosial anak/remaja juga didukung dengan situasi dimana era digital sedang berlangsung sehingga tidak luput dari penggunaan internet.

Saran

1. Untuk perawat anak mulai memberikan perhatian khusus terhadap masalah yang ditimbulkan oleh lingkungan sosial disekitar anak/remaja terhadap *Addiction Internet* dan lebih mengiatkan memberikan edukasi-edukasi kepada lingkungan keluarga, lingkungan sekolah dan lingkungan sosial, sehingga dapat mencegah dampak yang timbul dari lingkungan sosial pada anak/remaja.
2. Untuk orang tua diharapkan dapat lebih mengontrol dan mengawasi penggunaan internet disekitar anak , dan orang tua disarankan membangun komunikasi yang lebih baik dan melakukan interaksi sosial bersama anak kearah yang lebih positif
3. Untuk tempat penelitian / pihak sekolah diharapkan lebih giat memberikan pehaman kepada siswa tentang penggunaan smartphone di lingkungan sekolah agar interaksi tentang penggunaan internet dapat dikendalikan dan mengurangi tingkat *Addiction Internet* pada siswa.
4. Untuk penelitian selanjutnya disarankan untuk meneliti tentang perkembangan dilingkungan sosial anak dan remaja yang dapat memperngaruhi *Addiction Internet* dan dapat memperluas populasi dan sampel agar hasil penelitian dapat lebih luas

Ucapan Terima Kasih

Mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah mendukung: Institusi terkait dan SMA Angkasa Lanud Sultan Hasanuddin Maros yang secara berkesinambungan memberikan dukungan untuk melakukan Tridarma perguruan tinggi, Semua Responden yang bersedia meluangkan waktu dan berpartisipasi.

Referensi

- Apjii. 2018. "Penetrasi & Profil Perilaku Pengguna Internet Indonesia." *Asosiasi penyelenggara jasa internet indonesia*: 51.
- Chebbi, Prasanna, Kai S Koong, Lai C Liu, and Robert Rottman. 1999. Informating system and academic professionals *Some Observations on Internet Addiction Disorder Research*. USA.
- Craparo, Giuseppe, Roberta Messina, and Sergio Severino. 2013. "Internet Addiction Test (IAT): Which Is the Best Factorial Solution ?" *Journal of medical internet research* 15(10): 1–12. <https://www.researchgate.net/publication/258252344> Internet.
- Diana Rachmawati. 2018. *Hubungan Kecanduan Internet Terhadap Interaksi Sosial Remaja*. Surabaya. Perpustakaan Nasional Republik Indonesia.
- Dr. Kimberly S. Young, PsyD, and PhD Dr. Cristiano Nabuco De Abreu. 2017. *Internet Addiction in Children and Adolescents*. Illustrate. Springer publishing company. www.Googlebook.com.
- Fruehwirth, Sheila E Smith. 2015. "An Application of Johnson's Behavioral Model: A Case Study." 6(2): 61–71. <http://www.tandfonline.com/loi/hchn20An>.
- Governale, Amy, and James Garbarino. 2020. "Ecological Models of Adolescent Development." *The encyclopedia of child and adolescent development*: 797–98.
- Hakim, Siti Nurina, and Aliffatullah Alyu Raj. 2017. "Dampak Kecanduan Internet (Internet Addiction) Pada Remaja." *Prosiding temu Ilmiah X Ikatan psikologi perkembangan indonesia, Semarang*: 280–84.
- I Ketut Swarjana. 2015. "Metodologi Penelitian Kesehatan." In *Edisi : Dua*, ed. Bendatu Monica. Yogyakarta: CV. Andi Ofset, 216. www.Googlebook.com.
- Internet World Stats. 2020. *Top 20 Countries with the Highest Number of Internet Users*. www.internetworldstats.com.
- Mapata, Dg. 2017. *Ilmu Pengetahuan Sosial*. Edisi : 1. Makassar: Deepublish. www.Googlebook.com.
- Muslich, Anshori, and Sri Iswati. 2009. "Metodologi Penelitian Kuantitatif." In *Edisi : Pertama*, Surabaya: Universitas Airlangga,Perpusnas (KDT), 151.
- Nursalam. 2008. "Konsep Dan Penerapan Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan." In *Pedoman Skripsi, tesis, dan Instrumen Penelitian*, Jakarta: Penerbit Salemba Medika, 276. www.Googlebook.com.
- Pratama, Bangkit Ary, and Defie Septiana Sari. 2020. "Dampak Sosial Intensitas Penggunaan Media Sosial Terhadap Kesehatan Mental Berupa Sikap Apatitis Di SMP Kabupaten Sukoharjo." *Gaster* 18(1): 1–11. <https://doi.org/10.30787/gaster.v18i1.487>.
- Putro, Khamim Zarkasih. 2017. "Memahami Ciri Dan Tugas Perkembangan Masa Remaja." *Jurnal aplikasi ilmu-ilmu agama* 17(1): 25–32. ejournal.uin-suka.ac.id/pusat/aplikasia.
- S.Young, Kimbery, and Cristiano Nabuco de Abreu. 2010. "Internet Addiction." In *Edition Illustrated*, John Wiley & Sons, 312. www.Goolebook.com.
- Sam'un Mukramin. 2018. "Dampak Media Sosial Terhadap Perilaku Sosial Anak Di Kota Makasssar." *Jurnal pendidikan sosiologi* VI(2): 86–94. <https://journal.unismuh.ac.id/index.php/equilibrium/ind ex>.
- Sari, Ayu Permata, Asmidir Ilyas, and Ifdil Ifdil. 2018. "Tingkat Kecanduan Internet Pada Remaja Awal." *Jurnal penelitian pendidikan indonesia (JPPI)* 3(2): 110–17. <http://jurnal.iicet.org>.
- Shaw, Martha, and Donald W Black. 2008. "Internet Addiction Definition, Assessment, Epidemiology and Clinical Management." *CNS drugs* 22(5): 353–65. *CNS Drugs* 2008; 22 (5): 353-365 1172-7047/08/0005-0353/\$48.00.

- Tateno, Masaru et al. 2019. "Internet Addiction , Smartphone Addiction , and Hikikomori Trait in Japanese Young Adult : Social Isolation and Social Network." 10(July): 1–11.
- Triyono. 2018. "Teknik Sampling Dalam Penelitian." In *Edisi : Pertama*, Research Gate, 1–7. <https://www.researchgate.net/publication/324029597>.
- Utami, Tantri Widyarti, and Farial Nurhayati. 2019. "Kecanduan Internet Berhubungan Dengan Interaksi Sosial Remaja." *Jurnal keperawatan jiwa* 7(1): 33–38.