

**PENGARUH KONTROL DIRI DAN KECANDUAN INTERNET
TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PADA REMAJA DI
SURABAYA**

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan program Strata Satu (S1)

Psikologi (S.Psi)



Disusun Oleh :

Khoriadatul Bahiyah

NIM. J01218018

**PROGRAM STUDI PSIKOLOGI
FAKULTAS PSIKOLOGI DAN KESEHATAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL
SURABAYA**

2023

PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul "Pengaruh Kontrol Diri dan Kecanduan Internet terhadap Motivasi Belajar pada Remaja di Surabaya" merupakan karya asli yang diajukan untuk memperoleh gelar sarjana psikologi di Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya. Karya ini sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Surabaya, 15 Januari 2023

A handwritten signature in black ink is written over a yellow and red 1000 Rupiah stamp. The stamp features the Garuda Pancasila emblem and the text 'REPUBLIK INDONESIA', '1000', and 'MENERAI TEMPEL'. The serial number 'SB61A0X287684565' is visible at the bottom of the stamp.

Khoridatul Bahiyah

HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING
SKRIPSI
PENGARUH KONTROL DIRI DAN KECANDUAN INTERNET TERHADAP
MOTIVASI BELAJAR PADA REMAJA DI SURABAYA

Oleh:

Khoriadatul Bahiyah

NIM. J01218019

Telah disetujui untuk diajukan pada Sidang Ujian Skripsi

Surabaya, 15 Desember 2023

Dosen Pembimbing



Dr. Jainudin, M.Si

Nip. 196205081991031002

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

PENGARUH KONTROL DIRI DAN KECANDUAN INTERNET
TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PADA REMAJA DI SURABAYA

Yang disusun oleh:
Khoridatul Bahiyah
J01218018

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji pada Tanggal 17 Januari 2023



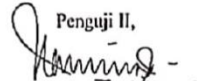
Mengetahui,
Dekan Fakultas Psikologi dan Kesehatan

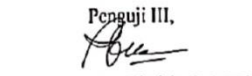
Dr. phil. Khoirun Niam
NIP. 19700251996031004

Susunan Tim Penguji

Penguji I,


Dr. H. Jainudin, M.Si
NIP. 196208241987031002

Penguji II,

Drs. Hamim Rosyidi, M.Si
NIP. 196208241987031002

Penguji III,

Romyun Alvy Khoiriyah, M.Si
NIP. 198306272014032001

Penguji IV,

Ika Mustika, M.Kes
NIP. 198111022014032001

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI



UIN SUNAN AMPEL
SURABAYA

KEMENTERIAN AGAMA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA PERPUSTAKAAN

Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300
E-Mail: perpus@uinsby.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Khoridatul Bahiyah
NIM : J01218018
Fakultas/Jurusan : Psikologi dan Kesehatan/Psikologi
E-mail address : Khoridatulbahiyah2000@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

Skripsi Tesis Desertasi Lain-lain (.....)

yang berjudul :

Pengaruh Kontrol Diri dan Kecanduan Internet terhadap Motivasi Belajar pada

Remaja di Surabaya

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara **fulltext** untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 24 Januari 2023

Penulis

(Khoridatul Bahiyah)

ABSTRACT

The purpose of this study was to determine the effect of internet addiction and control on learning motivation in adolescents in Surabaya. This research is a type of correlational quantitative research. The data collection tool uses a scale of self-control, internet addiction and learning motivation. The subjects in this study were 151 teenagers in Surabaya. Hypothesis testing in this study used the Pearson product moment test and linear regression analysis with the help of SPSS. The results showed that there was an influence between the self-control variable and the learning motivation variable with a significant value of $0.024 < 0.05$, there was no influence between the internet addiction variable and the learning motivation variable with a significant value of $0.549 > 0.05$, besides that it was simultaneously processed there is no influence between self-control, internet addiction and motivation to study in adolescents in Surabaya with a significance value of $0.079 > 0.05$.

Keywords: Self Control, Internet Addiction, and Learning Motivation.



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN.....	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	Error! Bookmark not defined.
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
INTISARI	ix
ABSTRACT.....	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian.....	7
D. Manfaat Penelitian.....	7
E. Keaslian Penelitian	8
F. Sistematika Pembahasan	11
BAB II KAJIAN PUSTAKA	13
A. Motivasi Belajar	13
B. Kontrol Diri	20
C. Kecanduan Internet.....	25
D. Remaja.....	30
E. Dinamika antara Kontrol Diri dan Kecanduan Internet dengan Motivasi Belajar	31

F.	Kerangka Teoritik.....	32
G.	Hipotesis.....	33
BAB III METODE PENELITIAN		34
A.	Rancangan Penelitian	34
B.	Identifikasi Variable	34
C.	Devinisi Operasional Variabel Penelitian	35
D.	Populasi, Teknik Sampling dan Sampling	36
E.	Instrument Penelitian.....	38
F.	Analisis Data.....	56
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....		60
A.	Hasil Penelitian.....	60
B.	Pengujian Hipotesis	75
C.	Pembahasan Hasil Penelitian.....	78
BAB V PENUTUP.....		84
A.	Kesimpulan.....	84
B.	Saran	84
DAFTAR PUSTAKA		86
LAMPIRAN.....		90



 UIN SUNAN AMPEL
 S U R A B A Y A

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Skala Likert	38
Tabel 3. 2 Blueprint Skala Motivasi Belajar	39
Tabel 3. 3 Hasil uji validitas Motivasi Belajar	41
Tabel 3. 4 Hasil Uji Validitas Skala Motivasi Belajar sesudah Try Out	42
Tabel 3. 5 Blue Print Skala Motivasi Belajar Sesudah Try Out	43
Tabel 3. 6 Hasil Uji Reliabilitas Skala Motivasi Belajar	44
Tabel 3. 7 Blue Print Skala Kontrol Diri	45
Tabel 3. 8 Hasil Uji Validitas Skala Kontrol Diri	46
Tabel 3. 9 Hasil Uji Validitas Skala Kontrol Diri Setelah Try Out	47
Tabel 3. 10 blu Print Skala Kontrol Diri Setelah Try Out	48
Tabel 3. 11 Hasil uji Reliabilitas Skala Kontrol Diri	49
Tabel 3. 12 Blue Print Skala Kecanduan Internet	50
Tabel 3. 13 Hasil Uji Validitas Skala Kecanduan Internet	51
Tabel 3. 14 Hasil Uji Validitas Skala Kecanduan Internet Sesedah Try Outt	53
Tabel 3. 15 Blue Print Skala Kecanduan Internet Sesudah Try Out	54
Tabel 3. 16 Hasil Uji Reliabilitas Skala Kecanduan Internet	56
Tabel 3. 17 Hasil Uji Multikolonieritas	57
Tabel 4. 1 Hasil Klasifikasi Jenis Kelamin	61
Tabel 4. 2 Hasil Klasifikasi Umur	62
Tabel 4. 3 Hasil Klasifikasi Ketersediaan WiFi di Rumah	63
Tabel 4. 4 Hasil Klasifikasi Kuota Internet Perbulan	63
Tabel 4. 5 Hasil Klasifikasi Durasi Menggunakan Internet	64
Tabel 4. 6 Deskripsi Data Skripsi Variabel	64
Tabel 4. 7 Rumus Nilai Kategori	65
Tabel 4. 8 Kategori Variabel Motivasi Belajar	66
Tabel 4. 9 Kategori Variabel Kontrol Diri	66
Tabel 4. 10 Kategori Variabel Kecanduan Internet	67
Tabel 4. 11 Tabulasi Silang Jenis Kelamin dengan Motivasi Belajar	67
Tabel 4. 12 Tabulasi Silang Umur dengan Motivasi Belajar	68
Tabel 4. 13 Tabulasi Silang Ketersedian WiFi di Rumah dengan Motivasi Belajar ..	68
Tabel 4. 14 Tabulasi Silang Durasi Menggunakan Internet dengan Motivasi Belajar	69
Tabel 4. 15 Tabulasi Silang Kuota Internet Perbulan dengan Motivasi Belajar	69
Tabel 4. 16 Tabulasi Silang Jenis Kelamin dengan Kontrol Diri	70
Tabel 4. 17 Tabulasi Silang Umur dengan Kontrol Diri	70
Tabel 4. 18 Tabulasi Silang Ketersediaan WiFi di Rumah dengan Kontrol Diri	71
Tabel 4. 19 tabulasi Silang Kuota Internet Perbulan dengan Konrol Diri	71
Tabel 4. 20 tabulasi Silang Durasi Penggunaan Internet perhari dengan Kontrol Diri	71
Tabel 4. 21 Tabulasi Silang Jenis Kelamin dengan Kecanduan Internet	72

Tabel 4. 22 Tabulasi Silang Umur dengan Kecanduan Internet	72
Tabel 4. 23 Tabulasi Silang Ketersediaan WiFi di Rumah dengan Kecanduan Internet.....	73
Tabel 4. 24 Tabulasi Silang Kuota Internet Perbulan dengan Kecanduan Internet	73
Tabel 4. 25 Tabulasi Silang Durasi Menggunakan Internet Perhari dengan Kecanduan Internet	74
Tabel 4. 26 Uji Normalitas.....	74
Tabel 4. 27 Hasil Korelasi Motivasi Belajar dengan Kontrol Diri	76
Tabel 4. 28 Hasil Korelasi Motivasi Belajar dengan Kecanduan Internet	76
Tabel 4. 29 Uji Regresi Berganda.....	77
Tabel 4. 30 Hasil Uji Koefisien Determinan.....	78



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Bagan Kerangka teori.....	32
Gambar 3. 1 Rumus Estimasi Sampel.....	37
Gambar 3. 2 Uji Heteroskedastistas	58



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Instrumen Penelitian	90
Lampiran 2 Uji Validitas dan Reliabilitas.....	93
Lampiran 3 Data Deskripsi Statistik	98
Lampiran 4 Kategorisasai Variabel.....	99
Lampiran 5 Data Tabulasi Silang.....	100
Lampiran 6 Uji Normalitas	105
Lampiran 7 Uji Multikolinieritas	105
Lampiran 8 Uji Heteroskodisitas	106
Lampiran 9 Uji Hipotesis	106
Lampiran 10 Data Demografi Subjek	107
Lampiran 11 Hasil Skoring Skala	113



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Motivasi dalam belajar merupakan dorongan yang timbul dari dalam diri pelajar dalam waktu pembelajaran (Hanifah, 2014). Motivasi berperan penting dalam proses pembelajaran karena motivasi merupakan salah satu bagian dari faktor pendorong dalam meningkatkan hasil belajar. Motivasi belajar merupakan aspek penting dalam proses pembelajaran. Dalam belajar sangat diperlukan motivasi. Hasil belajar akan menjadi optimal apabila motivasi semakin tepat motivasi yang diberikan. Motivasi belajar muncul ketika ada rasa keingintahuan siswa dalam suatu pembelajaran. Sikap tersebut menjadi dasar dalam perbuatan pembelajaran. Jadi motivasi berfungsi sebagai pendorong dalam mempengaruhi sikap apa yang harus diambil siswa remaja dalam belajar.

Tinggi atau rendahnya motivasi belajar dapat mempengaruhi dalam proses pembelajarannya. Harapan remaja untuk berprestasi kemudian meningkat diusia remaja. Keberhasilan ataupun kegagalan prestasi dapat dijadikan sebagai prediktor hasil saat mereka dewasa nanti dalam menerima pembelajaran (John W Santrock, 2003). Lemahnya motivasi atau tidak adanya motivasi dikelas dalam belajar akan melemahkan kegiatan sehingga mutu

motivasi belajar akan rendah. Pelajar dapat menyepelekan pembelajaran yang ada dikelas dan menganggap hal tersebut lumrah dilakukan. Oleh karena itu, motivasi belajar pada siswa perlu terus-menerus diperkuat dalam proses pembelajaran, dengan tujuan agar siswa memiliki prestasi belajar yang baik dan optimal. Siswa yang mempunyai motivasi belajar yang tinggi memungkinkan mendapatkan hasil belajar yang tinggi begitupun sebaliknya.

Prayitno (2019) memberitakan bahwa terdapat banyak anak kehilangan motivasi belajar sekitar 70% dikarenakan terlalu banyak tugas, metode pembelajaran yang kurang menyenangkan, tidak ada interaksi ketika belajar dan berebut fasilitas dengan sesama siswa yang lain yang menyebabkan siswa kurang giat dalam belajar. Adapula penelitian dari penelitian (Andeka et al., 2021) menyatakan bahwa siswa memperoleh nilai yang kurang baik dikarenakan dalam proses pembelajaran siswa yang kurang bertanya pada saat proses pembelajaran berlangsung, ketika guru meminta siswa menyelesaikan soal yang diberikan, siswa tidak langsung menyelesaikannya, melainkan bercanda dengan temannya atau bermain gadget. Motivasi belajar dapat timbul karena faktor internal dan eksternal. Faktor internal yang mempengaruhi motivasi belajar yaitu: (1) faktor fisik meliputi nutrisi, kesehatan dan fungsi fisik (terutama panca indra), (2) faktor psikologis, yaitu hubungan dengan aspek-aspek yang mendorong atau menghambat aktivitas belajar pada siswa meliputi tingkat kecerdasan, gangguan emosional dan kebiasaan belajar yang

buruk. Kurang adanya motivasi yang kuat menjadi salah satu penyebab terhadap rendahnya minat belajar peserta didik.

Dalam penelitian (Sjukur, 2012) rata-rata siswa memiliki 70% hasil belajar siswa yang rendah karena kurangnya motivasi belajar dalam hal ini seperti dengan penelitian yang dilakukan oleh Theresia et al., (2019) siswa memiliki motivasi belajar yang sedang dengan presentase 50,4%, untuk presentase sisanya dibagi dengan tingkatan rendah dan tinggi. lain halnya dengan penelitian (Tinambunan, 2020) terdapat 79% dari 65 siswa mempunyai motivasi belajar yang rendah yang menyebabkan kurangnya dalam prestasi belajar. Didukung dengan pernyataan (Sururuddin & Prihatini, 2018) bahwa banyak siswa yang mengantuk, ada yang berbicara dengan temannya dan ada yang melamun ketika pembelajaran berlangsung dengan begitu membuktikan bahwa kurangnya motivasi belajar siswa dalam pembelajaran di kelas.

Salah satu fungsi motivasi bagi pelajar adalah sebagai pendorong kemampuan dalam berusaha, mencapai keinginan, menentukan arah, dan menyeleksi tingkah laku yang merupakan bentuk dari mekanisme kemampuan untuk mengontrol diri Kurako dalam (Mujib, 2002). Tiap individu mempunyai mekanisme tertentu dalam mengendalikan ataupun menunjukkan perilaku yaitu kontrol diri. Ada individu yang mempunyai kontrol diri yang tinggi dan juga ada yang mempunyai kontrol diri yang rendah. Individu yang mempunyai kontrol diri yang tinggi akan mampu mengendalikan perilaku yang bisa

membawanya ke arah positif sedangkan individu yang mempunyai kontrol diri yang rendah akan sulit dalam mengatur dirinya yang dapat mengakibatkan munculnya suatu permasalahan. Seperti hal yang sering terjadi disekitar adalah membolos, yang sekarang mulai meresahkan. Karena perilaku membolos menurut beberapa peneliti dipercaya sebagai salah satu faktor munculnya perilaku melanggar pada pelajar.

Ghufron dalam (Aini et al., 2021) menyatakan bahwa kontrol diri merupakan suatu aktivitas dalam pengendalian tingkah laku. Pengendalian tingkah laku merupakan pertimbangan yang dilakukan terlebih dahulu sebelum memutuskan untuk bertindak atau melakukan sesuatu. Remaja yang memiliki kontrol diri rendah tidak akan sanggup dalam memikirkan konsekuensi yang mungkin dihadapi sehingga tidak mampu memilih tindakan yang tepat. Sebaliknya remaja yang memiliki kontrol diri tinggi akan mampu mengendalikan tingkah lakunya sehingga bisa memilih pilihan yang tepat dalam bertindak.

Faktor dari kontrol diri menurut Harlock (dalam Istri, 2016) ada dua yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal yaitu berasal dari dalam diri individu seperti kepribadian, kecerdasan emosi, minat, motif, pengetahuan, dan usia. Sedangkan faktor eksternal yaitu berasal dari lingkungan keluarga terutama orang tua tentang bagaimana mengajarkan kemampuan kontrol diri pada seseorang.

Disisi lain banyak godaan para remaja yang dapat mengganggu motivasi belajar salah satunya di era digital yang semakin canggih dan berbagai kemudahan yang dilakukan pelajar melalui internet dalam mencari informasi, melihat hal-hal yang lebih luas dalam hal berkomunikasi, melakukan aktifitas sosial menggunakan media sosial. Seiring berjalannya waktu membuat individu satu dengan individu yang lain juga semakin jarang dalam berinteraksi sosial secara langsung karena lebih nyaman berinteraksi didunia maya dengan menggunakan internet (Dewi & Trikusumaadi, 2016). Meningkatnya penggunaan internet di kehidupan pelajar dalam sehari-hari membuat banyak juga laporan tentang banyaknya yang berlebihan dalam menggunakan internet (Mark, 2000).

Kementrian Komunikasi dan Informatika dalam (Hanum, 2021) menyatakan penggunaan internet di Indonesia pada tahun 2021 mencapai 167 juta orang atau 89% dari total penduduk Indonesia. Penetrasi internet di Indonesia berada diatas rata-rata penetrasi Asia sebesar 63,9% dari populasi 4,3 Miliar jiwa dan diatas penetrasi internet di dunia sebesar 65,7% dari estimasi total populasi 7,86 miliar jiwa (Kusnandar, 2021).

Kecanduan internet merupakan dorongan guna memanfaatkan internet secara berlebihan (Fakhri & Ridfah, 2021). Penggunaan internet yang berlebihan dapat membuat remaja mengesampingkan rutinitasnya sehari-hari. Kecanduan internet juga dapat melumpuhkan aktifitas fisik pelajar yang dapat

menyebabkan datangnya penyakit-penyakit yang diakibatkan oleh menatap layar yang terlalu lama, tidak bergerak dari posisinya karena terlalu fokus, dan juga dapat mengesampingkan kebutuhan fisik seperti makan dan tidur (Sukri & Santoso, 2019).

Pada penilitan (Hakim & Raj, 2017) kecanduan internet juga berdampak positif bagi pelajar seperti timbulnya perasaan senang, tenang, bahagia, karena pelajar merasa memiliki sesuatu hal baru yang diperoleh secara cepat dan pelajar mendapatkan informasi tentang banyak hal yang membuat mereka merasa ingin berlama ditempat tersebut. Hal itu berinternet dapat membantu pelajar untuk mencari informasi tentang pelajaran yang diinginkan seperti mengakses goggle scholar untuk mencari beberapa jurnal dan mencari di google untuk apa yang dicari. Walaupun begitu dampak negatif yang didapat oleh pelajar lebih banyak ketimbang dampak positifnya.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan susunan latar belakang peneliti merumuskan tujuan utama dari penelitian ini adalah:

1. Apakah ada pengaruh kontrol diri terhadap motivasi belajar pada remaja di Surabaya?
2. Apakah ada pengaruh kecanduan internet terhadap motivasi belajar pada remaja di Surabaya?

3. Apakah ada pengaruh kontrol diri dan kecanduan internet terhadap motivasi belajar pada remaja di Surabaya?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan diatas, adapun tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui pengaruh kontrol diri terhadap motivasi belajar pada remaja di Surabaya.
2. Untuk mengetahui adakah pengaruh kecanduan internet terhadap motivasi belajar pada remaja di Surabaya.
3. Untuk mengetahui adakah pengaruh kontrol diri dan kecanduan internet terhadap motivasi belajar pada remaja di Surabaya.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat menambah konsep maupun teori yang bisa menopang perkembangan ilmu pengetahuan di bidang psikologi khususnya dalam pengaruh kontrol diri dan kecanduan internet dengan motivasi belajar pada remaja di Surabaya.

2. Manfaat Praktis

Memberikan informasi kepada individu terutama remaja yang memiliki permasalahan motivasi belajar mengenai kemungkinan yang menjadi penyebabnya yaitu kontrol diri dan kecanduan internet yang dimiliki.

E. Keaslian Penelitian

Keaslian penelitian ini berdasarkan pada beberapa penelitian terdahulu yang mempunyai karakteristik yang relative sama dalam hal terma kajian, meskipun berbeda dalam hal kriteria subjek, jumlah dan posisi variabel penelitian atau metode analisis yang digunakan. Untuk memperjelas penelitian ini tidak sama dengan penelitian yang telah ditelaah, maka disini peneliti menuliskan beberapa judul penelitian yang berkaitan yaitu dari (Mukodim et al., 2004) mengenai peranan kesepian dan kecenderungan *Internet Addiction Disorder* terhadap prestasi belajar pada mahasiswa universitas Gunadarma bahwa tidak ada peranan kesepian dan kecenderungan internet addicio disorder yang signifikan terhadap prestasi belajar pada mahasiswa, kemungkinan ditolaknya hipotesis tersebut adanya variabel-variabel lain lain yang dapat mempengaruhi prestasi belajar mahasiswa yaitu faktor internal dan eksternal. Penulis menemukan perbedaan dengan penulisan tersebut, yaitu penelitian terdahulu menggunakan variabel peranan kesepian, disamping itu perbedaan lokasi dan subyek juga berbeda.

Sama dengan penelitian (Theresia et al., 2019) adanya kekuatan korelasi yang sangat tinggi dan tanda negatif menunjukkan adanya hubungan yang tidak searah, semakin tinggi kecandun internet maka semakin rendah tingkat motivasi belajar siswa, begitu sebaliknya semakin rendah kecanduan internetnya maka semakin tinggi motivasi belajarnya. Dari segi metode yang digunakan sama-sama menggunakan metode kuantitatif, yang mana metode

tersebut dapat menjelaskan secara rinci tentang fokus permasalahan. Perbedaan penelitian ini terletak pada subjek yang diteliti dan pada variabel independen yang menggunakan kecanduan bermain game online sedangkan penelitian di lakukan peneliti menggunakan variabel kecanduan internet dan kontrol diri. Sama halnya dengan penelitian (Utami, 2018) adanya hubungan antara kecanduan media sosial dan motivasi belajar mahasiswa UIN Syaif Hidayatullah Jakarta dengan arah hubungan yang negatif. Diharapkan pengguna internet dapat memanajemen aktifitasnya agar bisa meminimalisir dampak-dampak negatif yang ditimbulkan. Perbedaan penelitian ini terletak pada variabel yang digunakan, penelitian ini hanya menggunakan 1 (satu) variabel indepen perbedaan yang lain juga sama dengan penelitian yang lain yaitu terletak pada subyek dan lokasinya. (Tinambunan, 2020) juga terdapat hasil yang sama dengan penggunaan gadget yang tinggi yang mengakibatkan hampir seluruh siswa (79%) di SMP Negeri 1 Siabu memiliki motivasi belajar yang kurang. Perbedaan penelitian ini terletak pada variabel independennya, penelitian terdahulu menggunakan penggunaan gadget dan hanya menggunakan 1 (satu) variabel independen, lokasi dan subjek juga berbeda.

Penelitian (Afifatussyami et al., 2021) menyatakan terdapat hubungan yang positif kuat antara kontrol diri dan motivasi belajar pada remaja yang bermain game online. Hal demikian berarti semakin tinggi kontrol diri maka semakin tinggi pula motivasi belajar pada remaja yang bermain game online begitupun sebaliknya. Perbedaan dalam penelitian terdahulu adalah pada

variabel dependen yang menggunakan motivasi belajar pada remaja yang bermain game online. Sesuai dengan penelitian (Setiadi & Purnama, 2019) terdapat hubungan yang signifikan antara kontrol diri dengan motivasi belajar anak usia remaja depok, dengan mempunyai kontrol diri tinggi lebih bisa menyesuaikan kegiatan belajarnya dengan lebih baik. Perbedaan penelitian ini terletak pada subyek yang diteliti dan pada variabel independen yang menggunakan 1 variabel. Begitu juga dengan penelitian (Al Dhuha et al., 2020) antara kontrol diri dengan motivasi belajar siswa terdapat korelasi yang positif. Perbedaan penelitian ini juga terletak pada subyek yang diteliti dan pada variabel independen yang digunakan. Dalam penelitian (Aini et al., 2021) mengatakan bahwa kontrol diri memang berkontribusi terhadap motivasi belajar karena siswa yang memiliki keyakinan dalam kemampuan belajarnya mereka mampu mengendalikan perilaku dan pikiran mereka untuk dapat mengikuti pembelajaran sehingga motivasi dalam belajar meningkat.

UIN SUNAN AMPEL
SURABAYA

Berbagai penelitian yang dipaparkan diatas merupakan hasil penelitian variabel terikat yaitu "motivasi belajar" walaupun penelitian yang akan dilakukan terdapat kesamaan dengan penelitian yang lain tetapi memiliki perbedaan, salah satunya dalam variabel bebas, yaitu kontrol diri dan kecanduan internet. Dengan variabel tersebut peneliti akan membahas tentang hubungan antara kontrol diri dan kecanduan internet dengan motivasi belajar pada remaja.

F. Sistematika Pembahasan

Tujuan dari sistematika penelitian adalah untuk memberikan kemudahan pembaca dalam mendalami serta memberikan pemahaman terikat isi konten penelitian. Adapun penelitian ini terdiri dari lima bab pembahasan. Penelitian ini membahas judul “berjudul pengaruh kontrol diri dan kecanduan internet dengan motivasi belajar pada remaja di Surabaya”.

Bab 1 membahas tentang pendahuluan tentang sebuah ringkasan penelitian terkait kontrol diri, kecanduan internet, motivasi belajar pada remaja. Selain itu terdapat penentuan rumusan permasalahan, tujuan penelitian, manfaat penelitian, keaslian penelitian, dan sistematika pembahasan.

Bab 2 berisi tentang uraian teori dari berbagai sumber dan referensi yang akan digunakan peneliti dalam kajian teoritik. Landasan teori pada penelitian ini yaitu kontrol diri, kecanduan internet, motivasi belajar. Dalam landasan teori tersebut, terdiri dari definisi, dimensi, dan aspek yang memberikan pengaruh kepada setiap variabel guna menyusun kerangka teoritik penelitian dan merumuskan hipotesis.

Bab 3 berisi tentang metode penelitian yang akan digunakan, diantaranya adalah rancangan penelitian, identifikasi variabel, definisi operasional variabel, populasi, sampel, dan teknik sampling, instrumen penelitian, uji asumsi yang meliputi validitas, reliabilitas, uji multikolinearitas, uji heteroskedastisitas, dan teknik analisis data.

Bab 4 memaparkan hasil penelitian yang diperoleh, analisis data, analisis hipotesis, dan pembahasan. Paparan hasil berupa deskripsi statistik demografis subjek, hasil uji hipotesis secara parsial dan simultan, dan pembahasan hasil penelitian berdasarkan kajian teori serta riset pendukung.

Bab 5 merupakan bab terakhir yang berisi kesimpulan dari rumusan masalah serta temuan baru dalam penelitian yang sudah dibahas. Selain itu, diberikan saran oleh peneliti untuk penelitian selanjutnya.



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Motivasi Belajar

1. Definisi Motivasi Belajar

Motivasi adalah proses yang memberi semangat, arah dan kegigihan perilaku. Dengan maksud, perilaku yang termotivasi adalah perilaku yang memiliki arah mengandung energi dan dapat diarahkan (Jhon W Santrock, 2009). Santrock (2009) juga menjelaskan bahwa motivasi belajar merupakan suatu keinginan agar bisa menyelesaikan sesuatu untuk mencapai kesuksesan.

Motivasi Belajar secara sederhana dapat diartikan sebagai keseluruhan daya pengaruh yang ada dalam diri siswa yang dapat menimbulkan kegiatan belajar, menjamin kelangsungan belajar dan memberi arah pada kegiatan itu demi mencapai suatu tujuan. Motivasi belajar memiliki peranan penting dalam menumbuhkan gairah atau semangat dalam belajar, sehingga siswa yang bermotivasi kuat memiliki energi yang banyak untuk melakukan kegiatan belajar (Winkel, 1991).

Menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia), motivasi adalah dorongan yang timbul pada diri seseorang secara sadar atau tidak sadar untuk melakukan suatu tindakan dengan tujuan tertentu. Bisa dikatakan

motivasi adalah suatu energi penggerak, pengarah dan memperkuat tingkah laku.

Sardiman (1988) juga mengatakan bahwa motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan kegiatan belajar dan memberi arah pada kegiatan belajar sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subyek belajar itu tercapai.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa motivasi belajar adalah dorongan atau kekuatan dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar untuk mencapai tujuan yang dilakukan oleh peserta. Atau dengan kata lain motivasi belajar adalah dorongan atau kekuatan dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar untuk mencapai tujuan yang mendorong siswa. Peserta didik akan belajar sungguh-sungguh apabila memiliki motivasi tinggi. Dalam kaitan ini guru dituntut memiliki kemampuan membangkitkan motivasi belajar sehingga dapat mencapai tujuan belajar.

Motivasi sangat penting artinya dalam kegiatan belajar sebuah adanya motivasi dapat mendorong semangat dan sebaliknya kurangnya motivasi akan melemahkan semangat belajar. Motivasi merupakan syarat mutlak dalam belajar; seorang siswa yang belajar tanpa motivasi (atau kurang motivasi) tidak akan berhasil dengan maksimal. Motivasi belajar

penting bagi siswa dan guru, bagi siswa pentingnya motivasi belajar adalah sebagai berikut:

1. Menyandarkan kedudukan pada awal, proses, dan hasil akhir belajar,
2. Menginformasikan tentang kekuatan usaha belajar, yang dibandingkan dengan teman sebaya,
3. Mengarahkan kegiatan belajar,
4. Membesarkan semangat belajar.

2. Aspek-Aspek Motivasi Belajar

Terdapat dua aspek dalam teori motivasi belajar yang dikemukakan oleh (Jhon W Santrock, 2009), yaitu:

- a. Motivasi ekstrinsik, yaitu motif-motif yang aktif bekerja karena adanya rangsangan dari luar. Motivasi ekstrinsik dapat juga dikatakan sebagai bentuk motivasi, di dalamnya aktivitas yang dimulai dan didasarkan pada dorongan dari luar yang berkaitan dengan aktivitas belajar. Misalnya, murid belajar keras dalam menghadapi ujian untuk mendapatkan nilai yang baik. Terdapat dua kegunaan dari hadiah, yang sebagai isentif agar mau mengerjakan tugas, dimana tujuannya adalah mengontrol perilaku siswa dan mengandung informasi tentang penguasaan keahlian.
- b. Motivasi intrinsik, yaitu motif-motif yang menjadi aktif atau bekerjanya tidak dirangsang dari luar. Karena diri setiap individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu. Misalnya, murid belajar

menghadapi ujian karena dia senang pada mata pelajaran yang diujikan itu. Murid termotivasi untuk belajar saat mereka diberi pilihan, senang menghadapi tanggapan yang sesuai dengan kemampuan mereka, dan mendapat imbalan yang mengandung nilai informasional tetapi bukan dipakai untuk kontral, misalnya guru memberikan pujian kepada siswa.

Dalam buku Sobur (2003) menyebutkan bahwa motif ditinjau dari aslanya. Motiv pada diri manusia dapat digolongkan menjadi motif biologis, sosiologis, teologis.

- 1) Motif biologis adalah motif-motif yang berasal dari kebutuhan organisme manusia untuk kelanjutan kehidupan secara biologis. Motif biologis bersifat universal dan kurang terikat pada lingkungan kebudayaan tempat manusia dan berkembang dengan sendirinya pada manusia.
- 2) Motif sosiologi adalah motif-motif yang dipelajari manusia berasal dari lingkungan dan kebudayaan, serta tempat manusia dalam berkembang. Motif sosiogenetis berasal dari interaksi dengan antar manusia maupun dengan kebudayaan yang ada ditempatnya. Motif sosiogenetis berbeda-beda sesuai dengan perbedaan yang ada pada kebudayaan masing-masing.

3) Motif teogenetis adalah motif motif yang berasal dari interaksi antar manusa dengan tuhan, seperti yang nyata dalam ibadahnya dan kehidupannya sehari-hari manusia berusaha merealisasi norma-norma agama tertentu. Manusia perlu adanya interaksi dengan tuhan untuk bisa sadar akan tugasnya sebagai manusia yang bertuhan dalam masyarakat yang beragama.

3. Jenis-Jenis Motivasi Belajar

Berdasarkan sumber dan proses perkembangannya, maka motivasi atau motif menurut (Makmun, 2001) dapat digolongkan menjadi dua, yaitu motivasi primer dan motivasi sekunder.

Motivasi primer (*primery motive*) atau motif dasar (*basic motive*), menunjukkan pada motif yang tidak dipelajari. Motif ini sering juga disebut dengan istilah dorongan (*drive*), dan golongan motif inipun dibedakan lagi ke dalam :

- a. Dorongan fisiologis (motif utama) yang bersumber pada kebutuhan organisme (*organic need*) yang mencakup antara lain lapar, haus, seks, kegiatan, pernapasan dan istirahat.
- b. Dorongan umum dan motif darurat, termasuk di dalamnya dorongan kasih sayang, takut, kekaguman dan rasa ingin.

Motivasi sekunder (*secondary motif*), menunjukkan pada motif yang berkembang pada diri individu karena pengalaman, pengkondisian dan penguatan, yang termasuk di dalamnya antara lain:

- a. Takut yang dipelajari (ketakutan yang dipelajari),
- b. Motif-motif sosial (ingin diterima, dihargai, persetujuan), status, merasa
- c. Motif obvektif dan interes (eksplorasi maninulasi minat)
- d. Maksud (purpose) dan aspirasi
- e. Motif berprestasi (achievement motive).

4. Unsur-Unsur yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

Peran dan fungsi motivasi bagi peserta didik dalam belajar sangat penting. Menurut (Dimiyati & Mudjiono, 2006) Hal yang harus diperhatikan adalah bahwa motivasi belajar peserta didik juga dipengaruhi oleh unsur-unsur sebagai berikut:

- a. Cita cita atau aspirasi peserta didik

Motivasi belajar tampak pada keinginan anak sejak kecil. Keberhasilan mencapai keinginan tersebut menumbuhkan kemauan bergiat, bahkan dikemudian hari cita-cita dalam kehidupan. Dari segi emansipasi kemandirian, keinginan yang terpuaskan dapat memperbesar kemauan dan semangat belajar. Dari segi pembelajaran,

penguatan dengan hadiah atau juga hukuman akan dapat mengubah keinginan menjadi kemauan, dan kemudian kemauan menjadi cita-cita.

b. Kemampuan peserta didik

Keinginan seorang anak perlu dibarengi dengan kemampuan atau kecakapan mencapainya. Kemampuan akan memperkuat motivasi anak untuk melaksanakan tugas-tugas perkembangan.

c. Kondisi peserta didik

Kondisi siswa yang meliputi kondisi jasmani dan rohani sangat mempengaruhi motivasi belajar.

d. Kondisi lingkungan peserta didik

Lingkungan peserta didik berupa keadaan alam, lingkungan tempat tinggal, pergaulan sebaya, kehidupan kemasyarakatan. Dengan kondisi lingkungan tersebut yang aman, tentram, tertib dan indah maka semangat dan motivasi belajar mudah diperkuat.

e. Unsur-unsur dinamis dalam belajar dan pembelajaran

Peserta didik memiliki perasaan, perhatian, kemauan, ingatan, pikiran yang mengalami perubahan berkat pengalaman hidup. Pengalaman dengan teman sebayanya berpengaruh pada motivasi dan perilaku belajar.

f. Upaya guru dalam membelajarkan siswa

Guru adalah seorang pendidik profesional. Ia bergaul setiap hari dengan puluhan atau ratusan peserta didik. Sebagai pendidik, guru dapat

memilih dan memilah yang baik. Partisipasi dan teladan memilih perilaku yang baik tersebut sudah merupakan upaya membelajarkan dan memotivasi peserta didik.

B. Kontrol Diri

1. Definisi Kontrol Diri

Kontrol diri adalah kemampuan individu dalam mengesampingkan atau mengubah respons batinnya, sehingga dapat mencegah kecenderungan perilaku yang tidak diinginkan dan menahan diri dari melakukan perilaku tersebut (Tangney et al., 2004). Menurut Chaplin (2006) kontrol diri adalah kemampuan untuk membimbing tingkah laku sendiri, kemampuan untuk menekan atau merintangi impuls-impuls atau tingkah laku. Rodin dalam Istri (2016) mendefinisikan bahwa kontrol diri sebagai perasaan seseorang yang dapat membuat keputusan dan mengambil tindakan yang efektif untuk menghasilkan akibat yang diinginkan dan menghindari akibat yang tidak diinginkan.

Sedangkan menurut Carver & Scheiner dalam Hagger et al. (2010) Kontrol Diri adalah kemampuan yang dapat dikembangkan oleh individu dari waktu ke waktu dan membuat individu menginvestasikan secara aktif usaha yang diperlukan dalam mencapai tujuan dan hasil yang diharapkan. (Averill, 1973) Mendefinisikan kontrol diri adalah sebuah variabel psikologis yang dapat mencakup kemampuan individu untuk memodifikasi perilaku,

kemampuan individu dalam mengelola informasi dan kemampuan untuk memilih suatu tindakan yang diyakininya.

Ghufron & S. (2017) mendefinisikan kontrol diri sebagai kecakapan serta kepekaan individu membaca keadaan dan kondisi diri serta lingkungannya. Sehingga individu yang memiliki kontrol diri yang baik akan lebih mampu untuk membawa dirinya untuk melakukan hal-hal yang baik sesuai konteks keadaan diri dan lingkungan sosialnya.

Mengacu pemaparan di atas maka dapat bahwa kontrol diri merupakan kemampuan individu mengontrol lingkungan sebagai salah satu dari kebutuhan instrinsik. Hal ini menjadi sesuatu yang penting dikarenakan melalui kontrol diri dapat menjadi suatu upaya *preventif* atau pencegahan dari hal yang tidak diinginkan, serta dapat mereduksi efek negatif psikologis. Yang kemudian mengarahkan pikiran, tindakan, serta perilaku ke arah yang positif sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

2. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kontrol Diri

Menurut Ghufron & Risnawati dalam Marsela & Supriatna (2019) membagi faktor-faktor yang dapat mempengaruhi kontrol diri dibagi menjadi 2 (dua), yaitu :

a. Faktor Internal

Faktor internal bisa disilihat dari usia. Bagaimana cara orang tua dalam menegakkan kedisiplinan, cara orang tua merespon kegagalan anak, cara

berkomunikasi, cara mengekspresikan kemarahan (ditahan atau perlu diekspresikan) merupakan awal anak belajar tentang kontrol diri. Seiring dengan bertambahnya usia anak, bertambah pula komunitas yang mempengaruhinya, serta banyak pengalaman sosial yang dialaminya, anak belajar merespon kekecewaan, ketidaksukaan, kegagalan, dan belajar untuk mengendalikannya, sehingga lama-kelamaan kontrol tersebut muncul dari dalam dirinya sendiri.

b. Faktor Eksternal

Faktor eksternal yaitu dari lingkungan dan keluarga. lingkungan dan keluarga merupakan faktor eksternal dari kontrol diri. Orang tua yang menentukan kemampuan mengontrol diri individu. Salah satunya yang dapat diterapkan oleh orang tua adalah disiplin, karena sikap disiplin dapat menentukan kepribadian yang baik dan dapat mengendalikan perilaku pada individu. Kedisiplinan yang diterapkan pada kehidupan dapat mengembangkan kontrol diri dan self directions sehingga individu dapat bertanggung jawabkan segala tindakan yang dilakukan.

3. Aspek-Aspek Kontrol Diri

Ada lima aspek kontrol diri menurut (Tangney et al., 2004), sebagaimana dijelaskan dibawah ini:

a. *Self-Discipline*

Aspek ini menilai tentang kedisiplinan diri individu dalam melakukan suatu. Disiplin dalam hal ini individu bisa fokus pada tugas. Individu yang memiliki self-discipline mampu menahan diri dari hal-hal lain yang dapat mengganggu konsentrasinya.

b. Deliberate /Non-Implusive

Aspek ini menilai tentang kecenderungan individu untuk melakukan suatu tindakan yang tidak impulsive. Individu dengan kecenderungan deliberate mempunyai pertimbangan yang baik, bersifat hati-hati, dan tidak tergesa-gesa dalam pengambilan keputusan atau bertindak.

c. Healthy Habits

Mengatur tentang kebiasaan atau pola hidup sehat individu. Individu dengan kecenderungan healthy habits akan mampu menolak sesuatu yang dapat menimbulkan dampak buruk bagi dirinya meskipun hal tersebut menyenangkan. Individu tersebut akan mengutamakan hal-hal yang memberikan dampak positif meski dampak tersebut tidak diterima secara langsung

d. Work Ethic

Menilai tentang etika individu dalam melakukan aktivitas sehari-hari. Individu yang memiliki work ethics mampu menyelesaikan tugas tanpa terpengaruh hal-hal yang ada diluar tugasnya.

e. Reliability

Menilai kemampuan individu dalam menangani sebuah tantangan. Individu yang memiliki reliabilitas mampu melaksanakan rencana jangka panjang dalam pencapaian tertentu.

Secara garis besar menurut (Thalib, 2017) kontrol diri terbagi menjadi tiga aspek utama sebagaimana dijelaskan di bawah ini:

a. Mengontrol perilaku

Kemampuan dalam mengontrol perilaku dapat dilihat dari bagaimana individu dalam memodifikasi keadaan dan situasi yang tidak diharapkan. Kemampuan mengontrol perilaku ini sendiri terbagi menjadi dua komponen yang memisahkan, yaitu:

- 1) Kemampuan mengatur pelaksanaan, adalah kemampuan dalam menentukan siapa yang mengendalikan keadaan yang sebenarnya apakah dirinya sendiri yang mengendalikan atau justru orang lain.
- 2) Kemampuan mengatur stimulus, adalah kemampuan dalam mengetahui apa dan bagaimana, atau kapan dan dimana stimulus dihadapi. Seperti halnya mencegah bahkan menghentikan stimulus atau membatasi intensitas stimulus yang dihadapi.

b. Mengontrol kognitif

Kemampuan dalam mengontrol kognitif dapat dilihat dari cara individu menafsirkan, menilai, dan menggabungkan setiap peristiwa dalam satu kerangka kognitif. Hal ini merupakan kemampuan individu

mengolah informasi negatif untuk mengurangi tekanan. Kemampuan mengontrol kognitif dibedakan menjadi dua komponen:

- 1) Kemampuan mendapatkan informasi, sehingga individu melalui informasi yang didapat bisa mengetahui keadaan sesungguhnya yang berdampak pada ketepatan individu dalam mengantisipasi keadaan tersebut melalui pertimbangan objektif yang dimiliki.
- 2) Kemampuan memberikan penilaian, merupakan upaya individu dalam memberikan penilaian dan penafsiran dari setiap peristiwa yang terjadi dengan cara memperhatikan hal positif secara objektif.

c. Mengontrol keputusan

Kemampuan dalam mengontrol keputusan, adalah kecakapan individu untuk menentukan arah dan tujuan yang ingin dicapai. Karena upaya individu dalam mengontrol keputusan akan menjadi lebih baik ketika individu tersebut memiliki arah dan tujuan, tanpa hal itu individu tidak akan bisa mengontrol keputusan dengan baik. Di samping itu kebebasan, kesempatan, dan berbagai alternatif tindakan juga akan berpengaruh pada kemampuan mengontrol keputusan individu.

C. Kecanduan Internet

1. Definisi Kecanduan Internet

Kecanduan internet adalah ketidakmampuan individu dalam mengontrol penggunaan internet, yang dapat menghasilkan masalah berat dan ketidaklengkapan kerja otak atau mental fungsional dalam kehidupan sehari-hari (K. S Young, 2010). Kecanduan internet merupakan sebuah sindrom yang ditandai dengan menghabiskan waktu yang banyak dalam menggunakan internet dan individu tidak mampu mengontrol waktu penggunaannya. Menurut Orzack dalam Mukodim, D; Ritandiyono; Sita, (2004) kecanduan internet merupakan kondisi dimana individu merasa bahwa dunia maya dilayar komputernya (internet) lebih menyenangkan daripada kehidupan nyata sehari-harinya.

Kecanduan Waktu dahulu didefinisikan sebagai salah penggunaan obat-obatan yang tidak sesuai, sehingga mengakibatkan terjadinya suatu toleransi, penarikan, dan kegagalan untuk mengurangi atau berhenti. Sekarang, masyarakat mengenal bahwa kecanduan, bukan hanya akibat penggunaan zat dan obat-obatan terlarang saja, tetapi juga akibat dari perilaku kecanduan, misalnya perilaku yang berhubungan dengan penggunaan mesin seperti bermain video game, bermain komputer atau bermain play station, dan penggunaan Internet (Setiawati & Fithriyah, 2020). Internet berasal dari kata *interconnected Networking* yang merupakan sebuah jaringan komputer yang saling terhubung yang menjangkau seluruh dunia (Zaki & Winarno, 2015). Apabila individu

menggunakan internet secara berlebihan dapat disebut sebagai kecanduan internet.

Berdasarkan pendapat dari para ahli, dapat disimpulkan bahwa kecanduan internet adalah menggunakan internet secara berlebihan serta individu tidak dapat mengontrol dalam penggunaannya, sehingga mengganggu aktifitasnya di dunia nyata, rutinitas sehari-hari, mengganggu suasana hati dan fisik.

2. Aspek-Aspek Kecanduan Internet

Menurut K. Young (1999) terdapat aspek-aspek yang mengakibatkan individu kecanduan internet, diantaranya adalah

a. Mengutamakan Internet (*Salience*)

Individu akan menjadikan internet sebagai kebutuhan yang utama dalam kehidupannya. Sehingga individu hanya fokus dalam penggunaan internet

b. Penggunaan berlebihan (*Excessive Use*)

Individu menggunakan internet secara berlebihan tanpa memiliki batasan dalam pemakaian internet, bahkan individu ingin menggunakan internet dalam jangka waktu yang panjang untuk mencapai sebuah kepuasan dalam mengakses internet.

c. Mengabaikan pekerjaan (*Neglect Work*)

Berani mengambil resiko dalam mengabaikan pekerjaan-pekerjaanya karena lebih memprioritaskan internet sebagai dari bagian aktivitasnya.

d. Antisipasi (*Antisipation*)

Individu yang mengakses internet lebih lama dari waktu yang dibutuhkan cenderung gagal mengantisipasi diri dalam penggunaan internet sehari-hari.

e. Ketiadaan Kendali Diri (*Lack of Control*)

Ketidakmampuan individu dalam mengatur, mengendalikan, mengurangi atau menghentikan dalam penggunaan internet. Sehingga apabila individu jauh dari jangkauan internet dapat membuatnya merasa gelisah, murung, mudah marah ketika sedang mencoba untuk mengurangi atau menghentikan penggunaan internet.

f. Melalaikan Kehidupan Sosial (*Neglect Social Life*)

Berani mengambil resiko kehilangan hubungan dengan orang-orang terdekat sehingga internet dapat mengambil peran sosial yang dimiliki individu.

Berdasarkan aspek yang telah di sebutkan diatas maka dapat disimpulkan bahwa individu akan kecanduan internet apabila individu lebih mengutamakan penggunaan internet dengan kebutuhan lainnya yang lebih utama, menggunakan internet secara berlebihan, mengabaikan pekerjaan, menggunakan internet secara lebih lama dari

yang dibutuhkan, tidak dapat mengatur dalam penggunaan internet, dan mellaikan kehidupan sosial.

3. Klasifikasi Kecanduan Internet

Abreu, C. N. D & Young (2017) memaparkan bahwa terdapat lima klasifikasi individu kecanduan internet yaitu sebagai berikut.

a. *Cybersexual Addiction*

Individu terlibat dalam melihat, mengunduh dan berdagang pornografi secara online.

b. *Cyber-relational Addiction*

Individu degan individu yang lain menjadi lebih sering behubungan melalau online, sampai kehilangan kontak dengan hubungan-hubungan lebih di kehidupan nyata..

c. *Net Compulsion*

Individu yang terobsesi pada situs perjudian, belanja dan perdagangan online.

d. *Information Overload*

Penjelajahan internet yang berlebihan dalam pencarian informasi maupun yang berbasis data.

e. *Computer Addiction*

Individu terlalu sibuk dengan internet yang telah diprogram.

D. Remaja

Santrock (2003) mendefinisikan remaja sebagai masa perkembangan transisi antara anak-anak dan masa dewasa yang mencakup perubahan biologis, kognitif, dan sosial-emosional. Perubahan biologis, kognitif, dan sosial-emosional yang terjadi berkisar dari perkembangan fungsi seksual, proses berpikir abstrak sampai pada kemandirian.

Masa remaja berlangsung dari usia 10 sampai 13 tahun dan berakhir pada usia 18 sampai 22 tahun. Akan tetapi banyak ahli perkembangan yang membedakan antara remaja awal dan remaja akhir (J W Santrock, 1998).

WHO memberikan definisi tentang remaja yang bersifat lebih konseptual, dimana di dalamnya dikemukakan tiga kriteria, yaitu biologik, psikologik, dan sosial ekonomi dengan menetapkan batas usia 10-20 tahun sebagai batasan usia remaja (Sarwono, 1989).

Menurut Hurlock (1994) batasan masa remaja lebih singkat, yaitu awal masa remaja berlangsung dari 13 tahun sampai 16 atau 17 tahun, dan akhir masa remaja berlangsung dari usia 16 atau 17 tahun sampai 18 tahun, bisa disebut usia tersebut matang secara hukum. (Hurlock, 1994) menganggap masa remaja dimulai saat anak secara seksual menjadi matang dan berakhir saat mencapai usia matang secara hukum.

Definisi yang digunakan oleh Departemen Kesehatan (Sarwono, 1989) memberi batasan usia 11-24 tahun dan belum menikah untuk remaja Indonesia dengan pertimbangan usia 11 tahun adalah usia dimana umumnya tanda seksual

sekunder mulai tampak. Batasan usia 24 tahun merupakan batas maksimal yaitu untuk memberi peluang pada mereka yang masih menggantungkan diri pada orang tua dan belum menikah.

Melalui berbagai definisi di atas peneliti menyimpulkan bahwa masa remaja terjadi pada usia rata-rata 13-20 tahun dimana adanya perubahan biologis, kognitif, dan sosial-emosional yang terjadi berkisar dari perkembangan fungsi seksual, proses berpikir abstrak sampai pada kemandirian.

E. Dinamika Pengaruh Kontrol Diri dan Kecanduan Internet terhadap Motivasi Belajar

Telah di jelaskan bahwa penyalahgunaan internet di era globalisasi ini kurang dalam pengawasannya, kurangnya kemampuan individu dalam mengontrol perilaku. Kemudahan pelajar dalam berinternet membuatnya mengesampingkan rutinitasnya sehari-hari. Kecanduan internet juga dapat melumpuhkan aktifitas fisik individu yang dapat menyebabkan datangnya penyakit-penyakit yang diakibatkan oleh menatap layar yang terlalu lama, tidak bergerak dari posisinya karena terlalu fokus, dan juga dapat mengesampingkan kebutuhan fisik seperti makan dan tidur (Sukri & Santoso, 2019).

Remaja yang mengesampingkan kebutuhan sehari-harinya dikarenakan asik dengan internet juga bukti bahwa pelajar kurang bisa mengontrol dirinya tidak bisa mengendalikan perilakunya ke arah positif, jika terjadi berulang-

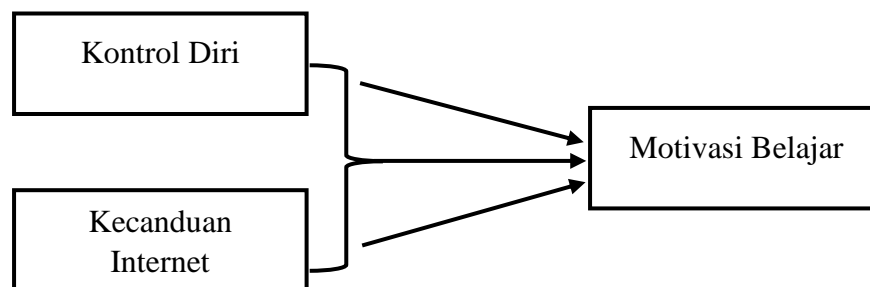
ulang dapat mengakibatkan munculnya suatu permasalahan. Pelajar yang memiliki kontrol diri tinggi akan mampu mengendalikan pemakaian internet sehingga tidak tenggelam dalam internet, pelajar akan menggunakan internet sesuai dengan kebutuhannya dan tidak memerlukan internet sebagai tempat pelarian diri dari sebuah masalah (Widiana et al., 2004).

F. Kerangka Teoritik

Remaja saat ini ini rentan banyak yang mengalami motivasi belajar yang menurun. Hal tersebut dikarenakan remaja kurang dalam hal mengontrol dirinya. Kecanduan internet juga berpengaruh terhadap rendahnya motivasi belajar (Nawawi et al., 2021). Remaja yang terlalu asik dengan dunia internet akan kehilangan waktu berharganya sehingga konsentrasi belajarnya juga berkurang sehingga remaja tersebut akan mempunyai masalah pada diri mereka dalam proses pembelajaran (Wiguna et al., 2020).

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh kontrol diri dan kecanduan internet dengan motivasi belajar pada remaja. Adapun bagan dari kerangka teoritik dari penelitian ini adalah

Gambar 2. 1 Bagan Kerangka teori



Gambar diatas menjelaskan bahwa kontrol diri mempunyai pengaruh terhadap motivasi belajar. Sehingga individu yang memiliki kontrol diri tinggi, maka akan memiliki motivasi belajar yang tinggi pula. Selanjutnya, kecanduan internet yang dimiliki individu juga berpengaruh terhadap motivasi belajar, individu yang memiliki kecanduan internet.

G. Hipotesis

Berdasarkan pemaparan diatas, peneliti merumuskan hipotesis penelitian yaitu:

1. Terdapat pengaruh kontrol diri terhadap motivasi belajar pada remaja di Surabaya
2. Terdapat pengaruh kecanduan internet terhadap motivasi belajar pada remaja di Surabaya
3. Terdapat pengaruh kontrol diri dan kecanduan internet terhadap motivasi belajar pada remaja di Surabaya

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode korelasional dengan menggunakan data yang dikumpulkan melalui instrumen. Penelitian kuantitatif korelasi memiliki tujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh antara variabel yang diteliti (Creswell, 2013). Metode korelasional dilakukan untuk melihat keterkaitan pengaruh antar variabel yang diteliti yaitu motivasi belajar yang merupakan variabel terikat (Y), kontrol diri sebagai variabel bebas (X1) serta kecanduan internet juga sebagai variabel bebas (X2).

Subjek akan mengisi instrumen penelitian melalui google form. Pemilihan peneliti dalam menggunakan google form dikarenakan lebih menguntungkan baik dari segi efektivitas waktu maupun biaya yang relative murah jika ingin memperoleh data dari sampel yang besar. Responden mampu memberikan jawaban yang di sebar oleh peneliti dengan menggunakan internet bisa melalui internet /handphone.

B. Identifikasi Variable

Berdasarkan tujuan dan hipotesis penelitian yang diajukan, maka penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan desain penelitian dengan

melibatkan dua jenis variabel yang digunakan, yaitu dua variabel bebas (X) dan satu variabel terikat (Y) yakni:

1. Variabel Terikat (*Dependent Variable*)

Variabel Y : Motivasi Belajar

2. Variabel Bebas (*Independent variable*)

Variabel X1 : kontrol diri

Variabel X2 : kecanduan internet

C. Definisi Operasional Variabel Penelitian

1. Motivasi Belajar

motivasi belajar adalah suatu keinginan agar bisa menyelesaikan sesuatu untuk mencapai kesuksesan (Santrock, 2009). Motivasi belajar dapat diukur dengan dua aspek diantaranya adalah ekstrinsik dan intrinsik

2. Kontrol Diri

Kontrol diri adalah Kemampuan individu dalam mengesampingkan atau mengubah respons batinnya, sehingga dapat mencegah kecenderungan perilaku yang tidak diinginkan dan menahan diri dari melakukan perilaku tersebut (Tangney et al., 2004). Variabel kontrol diri dapat diukur melalui empat aspek, diantaranya: *self discipline, deliberate/ nonimpulsive action, healthy habits, work ethic, reliability*.

3. Kecanduan Internet

Kecanduan internet adalah ketidakmampuan individu dalam mengontrol penggunaan internet, yang dapat menghasilkan masalah berat dan ketidaklengkapan kerja otak atau mental fungsional dalam kehidupan sehari-hari (K. S Young, 2010).

D. Populasi, Teknik Sampling dan Sampling

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari obyek ataupun subyek yang memiliki karakteristik dan kualitas tertentu yang telah ditetapkan peneliti (Sugiyono, 2007). Populasi merupakan jumlah dari keseluruhan dari subyek yang akan diteliti. Populasi pada penelitian ini adalah remaja di Surabaya. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini termasuk dalam jenis populasi infinite atau populasi tidak terbatas. Hal tersebut dikarenakan peneliti tidak mengetahui jumlah pasti remaja di yang ada di Surabaya.

Adapun kriteria secara keseluruhan dari populasi pada penelitian ini adalah:

1. Berjenis kelamin laki-laki atau perempuan
2. Rentang usia antara 16-22 tahun
3. Remaja di Surabaya
4. Bersedia menjadi responden

2. Teknik Sampling

Penelitian ini menggunakan teknik *Sampling Probability* yang merupakan pengembalian sampelnya sama terhadap setiap orang pada populasi yang sudah direncanakan sebelumnya. Lebih tepatnya adalah simple random sampling yang merupakan teknik yang digunakan untuk menunjuk sampel, hal ini dikarenakan saat melakukan sampel dalam populasi dipilih secara acak oleh peneliti dan tidak melihat populasi tersebut (Sugiyono, 2007). Suatu populasi dengan jumlah subyek yang tetap dan baku disebut populasi terbatas atau populasi *finit*, sedangkan jika tidak ada jumlah pasti dalam kelompok tersebut atau jumlahnya terbatas maka dikatakan populasi *infinit* atau populasi tak terhingga (Nazir, 2013).

3. Sampling

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi yang diteliti (Sugiyono, 2007). Untuk mengambil sampel dalam penelitian ini, penulis menggunakan teknik sample size dengan rumus estimasi sebagai:

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

Gambar 3. 1 Rumus Estimasi Sampel

$$n = \frac{Z_1^2 - \alpha/2 P (1 - P)}{d^2}$$

Keterangan:

N : Ukuran sampel atau jumpal minimum responden

$Z^2_{1-A/2}$: Nilai statistik distribusi normal $Z=1,96$ (*confidence interval* 95%)

P : Sampel (apabila jumlahnya tidak diketahui secara pasti, peneliti dapat menggunakan jumlah P terbesar yaitu 0,50)

D : Tolerance error, yaitu 8% atau 0,08.

Berdasarkan perhitungan menggunakan rumus tersebut, dan dikarenakan didalam penelitian ini tidak diketahui jumlah dari banyaknya remaja di Surabaya secara akurat, maka peneliti menggunakan populasi infinit dan didapatkan sampel minimum membutuhkan sejumlah 151 subjek.

E. Instrument Penelitian

Didalam penelitian ini populasinya adalah remaja. Instrumen penelitian adalah alat ukur psikologi yang memberikan stimulasi berupa pertanyaan maupun pernyataan guna untuk mengungkap atribut psikologi yang ingin diukur (Azwar, 2013). Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan kuisioner. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan model skala likert yang terdiri dari pengkategorian jawaban, yaitu sebagai berikut;

Tabel 3. 1 Skala Likert

<i>Aitem Favorabel</i>	Skor	<i>Aitem Unfavorabel</i>	Skor
SS: Sangat Setuju	4	SS : Sangat Setuju	1

S : Setuju	3	S : Setuju	2
TS : Tidak Setuju	2	TS : Tidak Setuju	3
STS : Sangat Tidak Setuju	1	STS : Sangat Tidak Setuju	4

Instrument yang digunakan dalam penelitian ini ada tiga yakni skala motivasi belajar, kontrol diri, dan kecanduan internet.

1. Instrumen Pengukuran Motivasi Belajar

a. Definisi Operasional

motivasi belajar adalah suatu keinginan agar bisa menyelesaikan sesuatu untuk mencapai kesuksesan (Santrock, 2009). Motivasi belajar dapat diukur dengan dua aspek diantaranya adalah ekstrinsik dan intrinsik.

b. Alat Ukur Motivasi Belajar

Skala motivasi belajar yang digunakan untuk mengukur motivasi belajar adalah kerangka milik Abdur Rasyid Ibrahim dengan judul pengaruh motivasi belajar terhadap prestasi akademik musyrif dan musyrifah pusat mahad al-jamiah UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. Penelitian ini juga melakukan modifikasi beberapa item pertanyaan berdasarkan beberapa faktor yaitu instrinsik dan ekstrinsik.

Tabel 3. 2 Blueprint Skala Motivasi Belajar

Aspek	indikator	Indikator item skala		Jumlah
		Favorable	Unfavorable	

Internal	Determinasi diri dan pilihan personal	1,2,		2
	Pengalaman optimal dan pelayanan	3		1
	Minat	4,5		2
	Keterlibatan kognitif dan tanggung jawab diri sendiri	6,7,8,9,10		5
Eksternal	Penghargaan	11,12,13		3
	Hukuman	14	15,16	3
		14	2	16

c. Uji Validitas

Validitas berasal dari kata validity yang mempunyai arti sejauh mana akurasi tes atau skala dalam menjalankan fungsi dalam pengukuran. Suatu pengukuran dapat dikatakan mempunyai validitas yang tinggi apabila menghasilkan data secara akurat memberikan gambaran mengenai variabel yang diukur seperti dikehendaki oleh tujuan pengukuran tersebut (Azwar, 2013). Uji validitas aitem dilakukan dengan bantuan IBM SPSS Statistics 23. Ada dua kriteria untuk menguji apakah item itu valid dan tidak valid, yaitu

nilai koefisien *corrected item-total correlation* tiap item berkorelasi positif \geq 0,30 (Muhid, 2019)

Tabel 3. 3Hasil uji validitas Motivasi Belajar

Aitem	<i>Correlated Item- Total Correlation</i>	Perbandingan Tabel	R Hasil
1	.429	0.3	Valid
2	.503	0.3	Valid
3	.644	0.3	Valid
4	.814	0.3	Valid
5	.647	0.3	Valid
6	.488	0.3	Valid
7	.779	0.3	Valid
8	.483	0.3	Valid
9	.820	0.3	Valid
10	.538	0.3	Valid
11	.613	0.3	Valid
12	.740	0.3	Valid
13	.703	0.3	Valid
14	.398	0.3	Valid
15	-.584	0.3	Tidak Valid
16	-.623	0.3	Tidak Valid

Berdasarkan tabel di atas terdapat 16 butir aitem yang dimana 14 aitem memiliki nilai $> 0,3$ yang artinya aitem-aitem tersebut dikatakan valid. Sedangkan, pada nomor 15 dan 16 memiliki nilai $< 0,3$ yang aitemnya tersebut gugur (tidak valid) yang kemudian aitem tersebut dihilangkan. Selanjutnya 14 aitem valid diuji kembali di tahap II, berikut table uji validitas tahap II.

Tabel 3. 4 Hasil Uji Validitas Skala Motivasi Belajar sesudah Try Out

Aitem	<i>Correlated Item-Total Correlation</i>	Perbandingan Tabel	R Hasil
1	.466	0.3	Valid
2	.563	0.3	Valid
3	.673	0.3	Valid
4	.604	0.3	Valid
5	.639	0.3	Valid
6	.556	0.3	Valid
7	.721	0.3	Valid
8	.523	0.3	Valid
9	.760	0.3	Valid
10	.551	0.3	Valid
11	.642	0.3	Valid
12	.731	0.3	Valid
13	.603	0.3	Valid

14	.504	0.3	Valid
----	------	-----	-------

Berdasarkan tabel diatas, terdapat 14 butir aitem yang memiliki nilai > 0.3 yang artinya aitem-aitem tersebut dikatakan valid. Berikut *blue print* setelah dilakukan uji validitas tahap II pada skala motivasi belajar.

Tabel 3. 5 Blue Print Skala Motivasi Belajar Sesudah Try Out

Aspek	Indicator	Indikator item skala		Jumlah
		Favorable	Unfavorable	
Internal	Determinasi diri dan pilihan personal	1,2,		2
	Pengalaman optimal dan pelayanan	3		1
	Minat	4,5		2
	Keterlibatan kognitif dan tanggung jawab diri sendiri	6,7,8, 9,10		5
Eksternal	Penghargaan	11,12, 13		3
	Hukuman	14		1
		14	0	14

d. Uji Relibialitas

Pengujian uji reliabilitas menggunakan bantuan program *IBM SPSS for windows* versi 23.0. Instrumen dikatakan reliabel jika nilai koefisien reliabilitas $> 0,60$ maka memiliki reliabilitas tinggi, sedangkan jika nilai koefisien reliabilitas $< 0,60$ maka memiliki reliabilitas rendah. Jika semakin mendekati angka 1 maka semakin reliabel, artinya semua item tersebut sangat reliabel sebagai instrumen pengumpul data (Muhid, 2019).

Tabel 3. 6 Hasil Uji Reliabilitas Skala Motivasi Belajar

<i>Cronbach's Alpha</i>	Jumlah Aitem
.906	14

Berdasarkan table di atas, skala motivasi belajar memiliki nilai koefisien reliabilitas sebesar 0,906 dalam arti skala motivasi belajar dinyatakan reliabel dan dapat dikatakan sangat baik ($0.906 > 0,6$)

2. Instrumen Pengukuran Kontrol Diri

a. Devinisi Operasional

Kontrol diri adalah Kemampuan individu dalam mengesampingkan atau mengubah respons batinnya, sehingga dapat mencegah kecenderungan perilaku yang tidak diinginkan dan menahan diri dari melakukan perilaku tersebut (Tangney et al., 2004). Variabel kontrol diri dapat diukur melalui empat aspek, diantaranya: *self dicipline, delibrate/ nonimplusive action, healthy habits, work ethic, reliability.*

b. Alat Ukur Kontrol Diri

Skala kontrol diri dibuat dengan menggunakan mengadaptasi penelitian yang terdahulu yaitu oleh Nailun izzatin dengan judul hubungan kontrol diri dan pengungkapan diri dengan intensitas penggunaan facebook pada siswa SMP Sunan Giri Malang. Menggunakan aspek-aspek kontrol diri yang telah diungkapkan oleh (Tangney et al., 2004) yaitu terdapat empat aspek, diantaranya: *self dicipline, delibrate/ nonimplusive action, healthy habits, work ethic, reliability*. Secara lebih jelas akan dijelaskan dalam *blue-print* tabel berikut:

Tabel 3. 7 Blue Print Skala Kontrol Diri

Aspek	Nomor item skala		Jumlah
	Favorable	Unfavorable	
Self Discipline	-	1,13,14	3
Deliberate/ Nonimpulsive Action	-	3,7,8,11,15,1 6	6
Healthy Habits	9	5	2
Work Ethic	-	2,4,10,12	4
Reliability	6,17		2
Jumlah item	3	14	17

c. Uji Validitas

Skala kontrol diri terdiri dari 17 aitem. Uji validitas aitem dilakukan dengan bantuan *IBM SPSS Statistics 23*. Dalam mengukur validitas dengan bantuan *SPSS* terdapat dua kriteria untuk mengetahui item valid atau tidak valid, yaitu nilai koefisien *corrected item-total correlation* tiap item berkorelasi positif dan $\geq 0,30$ (Muhid, 2019). Dilihat pada tabel dibawah ini menunjukkan hasil dari uji validitas pada skala kontrol diri:

Tabel 3. 8 Hasil Uji Validitas Skala Kontrol Diri

Aitem	<i>Correlated Total Correlation</i>	<i>Item- Perbandingan Tabel</i>	R Hasil
1	.696	0.3	Valid
2	.721	0.3	Valid
3	.616	0.3	Valid
4	.172	0.3	Tidak Valid
5	.319	0.3	Valid
6	-.125	0.3	Tidak Valid
7	.586	0.3	Valid
8	.395	0.3	Valid
9	.149	0.3	Tidak Valid
10	.620	0.3	Valid
11	.452	0.3	Valid

12	.644	0.3	Valid
13	.792	0.3	Valid
14	.665	0.3	Valid
15	.517	0.3	Valid
16	.677	0.3	Valid
17	.417	0.3	Valid

Berdasarkan tabel di atas terdapat 17 butir aitem yang dimana 14 aitem memiliki nilai $> 0,3$ yang artinya aitem-aitem tersebut dikatakan valid. Sedangkan, pada nomor 4, 6 dan 9 memiliki nilai < 0.3 yang aitemnya tersebut gugur (tidak valid) yang kemudian aitem tersebut dihilangkan. Selanjutnya 14 aitem valid diuji kembali di tahap II, berikut table uji validitas tahap II.

Tabel 3. 9 Hasil Uji Validitas Skala Kontrol Diri Setelah Try Out

Aitem	<i>Correlated Total Correlation</i>	<i>Item- Perbandingan Tabel</i>	R Hasil
1	.517	0.3	Valid
2	.651	0.3	Valid
3	.446	0.3	Valid
4	.482	0.3	Valid
5	.541	0.3	Valid
6	.446	0.3	Valid
7	.613	0.3	Valid

8	.515	0.3	Valid
9	.587	0.3	Valid
10	.606	0.3	Valid
11	.603	0.3	Valid
12	.560	0.3	Valid
13	.533	0.3	Valid
14	.326	0.3	Valid

Berdasarkan tabel sebelumnya, terdapat 14 butir aitem yang memiliki nilai > 0.3 yang artinya aitem-aitem tersebut dikatakan valid. Berikut *blue print* skala kontrol diri setelah dilakukan uji validitas tahap II.

Tabel 3. 10 blu Print Skala Kontrol Diri Setelah Try Out

Aspek	Nomor item skala		Jumlah
	Favorable	Unfavorable	
Self Discipline	-	1,10,11	3
Deliberate/ Action	Nonimpulsive -	3,5,6,8,12,13	6
Healthy Habits	-	4	1
Work Ethic	-	2,7,9	3
Reliability	14		1

Jumlah item	1	13	14
-------------	---	----	----

d. Uji Reliabilitas

Pengujian uji reliabilitas menggunakan bantuan program *IBM SPSS for windows* versi 23.0. Instrumen dikatakan reliabel jika nilai koefisien reliabilitas $> 0,60$ maka memiliki reliabilitas tinggi, sedangkan jika nilai koefisien reliabilitas $< 0,60$ maka memiliki reliabilitas rendah. Jika semakin mendekati angka 1 maka semakin reliabel, artinya semua item tersebut sangat reliabel sebagai instrumen pengumpul data (Muhid, 2019).

Tabel 3. 11 Hasil uji Reliabilitas Skala Kontrol Diri

<i>Cronbach's Alpha</i>	Jumlah Aitem
.867	14

Berdasarkan tabel di atas, skala kontrol diri memiliki nilai koefisien reliabilitas sebesar 0,867 dalam arti skala motivasi belajar dinyatakan reliabel dan dapat dikatakan sangat baik ($0.867 > 0,6$)

3. Instrumen Pengukuran Kecanduan Internet

a. Devinisi Operasional

Kecanduan internet adalah ketidakmampuan individu dalam mengontrol penggunaan internet, yang dapat menghasilkan masalah berat dan ketidaklengkapan kerja otak atau mental fungsional dalam kehidupan sehari-

hari (K. S Young, 2010). Dalam penelitian menggunakan skala IAT (*Internet Addiction Test*) milik Young (1998).

b. Alat Ukur Kecanduan Internet

Alat ukur kecanduan internet peneliti menggunakan skala milik Young (1998). Alasan peneliti menggunakan skala kecanduan internet milik Young karena telah dilakukan oleh peneliti pakar-pakar lain dan skalanya banyak digunakan sebagai bahan rujukan untuk kasus serupa. Berikut blueprint skala kecanduan internet:

Tabel 3. 12 Blue Print Skala Kecanduan Internet

Aspek	Indikator	Item	Jumlah
Salience	Tergantung untuk terus menerus terkoneksi internet	1,8,11,13,17	5
Excessiveuse	Aktivitas/kegiatan yang tidak berjalan baik karena ketergantungan dengan internet	2,3,12,15,19	5
Neglect of work	Lebih tertarik menggunakan internet daripada beraktivitas yang lebih utama	4,6,20	3
Anticipation	Terus mengantisipasi untuk terus	7,18	2

	melakukan kegiatan online		
Lack of control	Tidak bisa mengendalikan diri dalam menggunakan internet	9,10,14	3
Neglect of social life	Lebih tertarik dengan bermain internet dari pada bersosialisasi	5,16	2
Jumlah		20	20

c. Uji Validitas

Skala kecanduan internet terdiri dari 20 aitem. Uji validitas aitem dilakukan dengan bantuan *IBM SPSS Statistics 23.0*. Dalam mengukur validitas dengan bantuan *SPSS* terdapat dua kriteria untuk mengetahui item valid atau tidak valid, yaitu nilai koefisien *corrected item-total correlation* tiap item berkorelasi positif dan $\geq 0,30$ (Muhid, 2019). Dilihat pada tabel dibawah ini menunjukkan hasil dari uji validitas pada skala kecanduan internet:

Tabel 3. 13 Hasil Uji Validitas Skala Kecanduan Internet

Aitem	<i>Correlated Item- Total Correlation</i>	Perbandingan Tabel	R Hasil
-------	---	--------------------	---------

1	.370	0.3	Valid
2	.505	0.3	Valid
3	.464	0.3	Valid
4	.433	0.3	Valid
5	.734	0.3	Valid
6	.815	0.3	Valid
7	.739	0.3	Valid
8	.674	0.3	Valid
9	.414	0.3	Valid
10	.675	0.3	Valid
11	.338	0.3	Valid
12	.273	0.3	Tidak Valid
13	.767	0.3	Valid
14	.381	0.3	Valid
15	.035	0.3	Tidak Valid
16	.557	0.3	Valid
17	.408	0.3	Valid
18	.647	0.3	Valid
19	.408	0.3	Valid
20	.457	0.3	Valid

Berdasarkan tabel di atas terdapat 20 butir aitem yang dimana 18 aitem memiliki nilai $> 0,3$ yang artinya aitem-aitem tersebut dikatakan valid. Sedangkan, pada nomor 12, dan 15 memiliki nilai $< 0,3$ yang aitemnya tersebut gugur (tidak valid) yang kemudian aitem tersebut dihilangkan. Selanjutnya 18 aitem valid diuji kembali di tahap II, berikut table uji validitas tahap II.

Tabel 3. 14 Hasil Uji Validitas Skala Kecanduan Internet Sesudah Try Out

Aitem	<i>Correlated Total Correlation</i>	<i>Item- Perbandingan Tabel</i>	R Hasil
1	.352	0.3	Valid
2	.450	0.3	Valid
3	.353	0.3	Valid
4	.320	0.3	Valid
5	.697	0.3	Valid
6	.684	0.3	Valid
7	.626	0.3	Valid
8	.655	0.3	Valid
9	.371	0.3	Valid
10	.535	0.3	Valid
11	.567	0.3	Valid
12	.723	0.3	Valid
13	.407	0.3	Valid

14	.482	0.3	Valid
15	.567	0.3	Valid
16	.468	0.3	Valid
17	.565	0.3	Valid
18	.510	0.3	Valid

Berdasarkan tabel diatas, terdapat 18 butir aitem yang memiliki nilai > 0.3 yang artinya aitem-aitem tersebut dikatakan valid. Berikut *blue print* setelah dilakukan uji validitas tahap II pada skala motivasi belajar.

Tabel 3. 15 Blue Print Skala Kecanduan Internet Sesudah Try Out

Aspek	Indikator	Item	Jumlah
Salience	Tergantung untuk terus menerus terkoneksi internet	1,8,11,12,15	5
Excessiveuse	Aktivitas/kegiatan yang tidak berjalan baik karena ketergantungan dengan internet	2,3,17	5
Neglect of work	Lebih tertarik menggunakan internet daripada beraktifitas yang lebih utama	4,6,18	3

Anticipation	Terus mengantisipasi untuk terus melakukan kegiatan online	7,16	2
Lack of control	Tidak bisa mengendalikan diri dalam menggunakan internet	9,10,13	3
Neglect of social life	Lebih tertarik dengan bermain internet dari pada dengan bersosialisasi	5,14	2
Jumlah		18	18

d. Uji Reliabilitas

Pengujian uji reliabilitas menggunakan bantuan program *IBM SPSS for windows* versi 23.0. Instrumen dikatakan reliabel jika nilai koefisien reliabilitas $> 0,60$ maka memiliki reliabilitas tinggi, sedangkan jika nilai koefisien reliabilitas $< 0,60$ maka memiliki reliabilitas rendah. Jika semakin mendekati angka 1 maka semakin reliabel, artinya semua item tersebut sangat reliabel sebagai instrumen pengumpul data (Muhid, 2019).

Tabel 3. 16 Hasil Uji Reliabilitas Skala Kecanduan Internet

<i>Cronbach's Alpha</i>	Jumlah Aitem
.889	18

Berdasarkan table di atas, skala kecanduan internet memiliki nilai koefisien reliabilitas sebesar 0,907 dalam arti skala motivasi belajar dinyatakan reliabel dan dapat dikatakan sangat baik ($0.889 > 0,6$)

F. Analisis Data

Analisis data penelitian ini akan dianalisis menggunakan analisis regresi linier berganda dengan menggunakan program analisis SPSS for Windows versi 23.0. Analisis regresi ganda adalah analisis statistik yang digunakan untuk mengetahui pengaruh beberapa variabel bebas (independent) terhadap variabel terikat (dependent).

1. Uji Prasyarat

Sebelum dilakukan ke tahap analisis tersebut, peneliti akan melakukan Uji Asumsi terlebih dahulu, yaitu: uji normalitas, uji linieritas, uji multikolinearitas, dan uji heteroskedastisitas. Uji Asumsi ini bertujuan untuk mengetahui apakah data yang dikumpulkan memenuhi persyaratan untuk dianalisis dengan teknik yang telah direncanakan

a. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data yang diambil pada penelitian berdistribusi normal atau tidak. (Sugiyono, 2007) mengemukakan bahwa uji normalitas bisa dilakukan dengan menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov, dengan ketentuan suatu diaktakan berdistribudi normal jika hasil signifikansinya $> 0,05$.

b. Uji Multikolinearitas

Menurut (Imam, 2016) pada pengujian multikolinearitas bertujuan untuk mengetahui apakah model regresi ditemukan adanya korelasi antar variabel independent atau variable bebas. Adapun kriteria pengambilannya yaitu, apabila nilai tolerance $> 0,10$, maka tidak terjadi multikolinieritas. Dan apabila $VIF < 10,00$, maka tidak terjadi multikolinieritas.

Tabel 3. 17 Hasil Uji Multikolonieritas

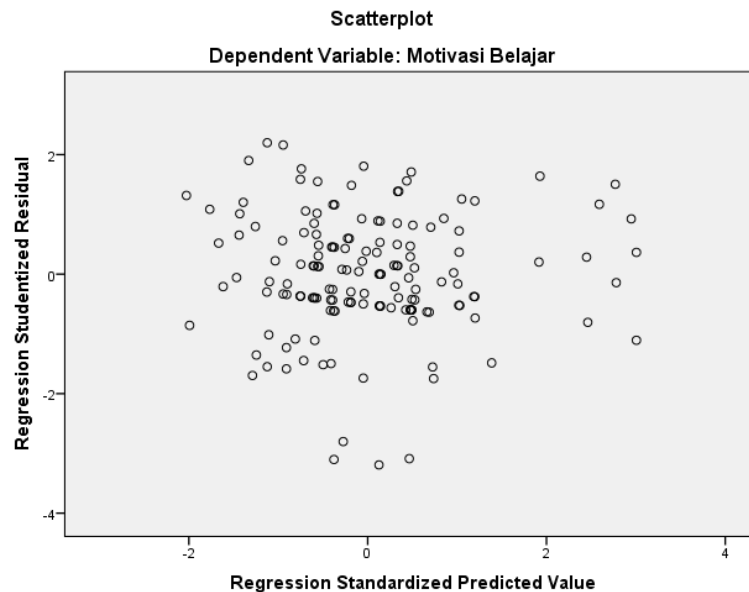
Model	Collinearity Statistics	
	Tolerance	VIF
Kontrol diri	.913	1.095
Kecanduan Internet	.913	1.095

Dari hasil pengujian dapat dilihat bahwa nilai *Tolerance* dan *VIF* masing-masing sebesar 0,913 dan 1,095. Nilai *Tolerance* 0,913 $>$ dari 0,1 dan nilai *VIF* 1,095 $<$ dari 10, maka dapat disimpulkan bahwa variabel kontrol diri dan kecanduan internet tidak terjadi multikolinieritas.

c. Uji Heteroskedastisitas

Uji ini bertujuan untuk melakukan uji apakah pada sebuah model regresi terjadi ketidaknyamanan varian dari residual dalam satu pengamatan ke pengamatan lainnya. Apabila varian berbeda, disebut heteroskedastisitas.

Gambar 3. 2 Uji Heteroskedastistas



Menurut gambar grafik diatas, terlihat beberapa titik yang menyebar ke berbagai arah secara merata angka 0 yang terdapat disumbu Y, serta tidak terlihat membentuk pola seperti melebar, membentukgelombang, dan mengerut. Sehingga, bisa diartikan tidak mengalami gejala heteroskedastistas.

2. Uji Hipotesis

Penelitian kali ini peneliti akan menerapkan uji korelasi *product momen pearson* lewat bantuan program statistika (*statistic package for social science*) (SPSS). Uji *Product Moment* diterapkan guna menganalisa mengenai hubungan kedua variabel lainnya (Muhid,2012). Penerapan ini

dimaksudkan dengan metode statistik korelasi *Product Moment* dimana dapat terlihat korelasi atau hubungan antara variabel independen dan variabel dependen.

Selain itu, untuk menguji hipotesis ketiga yang bertujuan mengetahui pengaruh antar ketiga variable menggunakan uji regresi linear berganda. Uji regresi linier berganda yang dimaksud ialah cara regresi yang didalamnya terlibat beberapa variable independen. Uji regresi linier berganda ini diterapkan guna mendapatkan arah serta berapa besar variabel bebas memengaruhi variabel terikat (Ghozali, 2018)



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Persiapan dan pelaksanaan penelitian

Riset ini tentunya diawali dengan mencari permasalahan yang kemudian dapat memunculkan rumusan permasalahan dari fenomena yang diangkat, melakukan kajian literatur, menentukan subjek yang sesuai dengan kriteria untuk menjawab rumusan masalah dan menyiapkan alat ukur yaitu mengenai terdapat banyak anak kehilangan motivasi belajar 70% dikarenakan terlalu banyak tugas, metode belajar yang kurang menyenangkan, tidak ada interksi dan berebut fasilitas dengan sesama siswa lain yang menyebabkan siswa kurang giat dalam belajar.

Pada tahap awal peneliti melakukan survey pada remaja di Surabaya untuk mendapatkan data terkait fenomena yang diteliti dengan kuisisioner yang melalui google form.

Pada tahap pengumpulan data subjek dilaksanakan tanggal 01-24 November 2022. Mekanisme pengambilan data penelitian ini menggunakan google form dengan bantuan teman dan kerabat serta beberapa kenalan lainnya.

2. Deskripsi Hasil Penelitian

a. Deskripsi data demografi subjek

Subjek yang digunakan dalam penelitian ini adalah remaja yang berdomisili di Surabaya. Subjek penelitian ini cukup beragam dalam hal jenis kelamin, usia dan keterangan yang lain. Populasi penelitian ini tidak terhingga (*infinite population*) sehingga penentuan sampel sendiri dianalisis menggunakan rumus Daniel dan Terrel diperoleh subjek berjumlah 151 remaja.

1) Deskriptif subjek penelitian

Subjek penelitian adalah remaja di Surabaya yang berjumlah 151 orang dengan kriteria

- a. Berjenis kelamin laki-laki atau perempuan
- b. Rentang usia antara 16-22 tahun
- c. Remaja di Surabaya
- d. Bersedia menjadi responden

2) Deskripsi subyek berdasarkan jenis kelamin

Berdasarkan pada jenis kelamin subjek dikategorikan menjadi dua yaitu laki-laki dan perempuan. Hal tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. 1 Hasil Klasifikasi Jenis Kelamin

Subyek	Jumlah	Persentase
Laki-laki	23	15%
Perempuan	128	85%
Total	151	100%

Berdasarkan tabel diatas hasil klasifikasi berdasarkan jenis kelamin terdapat 151 subjek. Terdapat 23 remaja laki-laki dengan presentase 15% dan terdapat 128 remaja perempuan dengan presentase 85%.

3) Deskripsi subyek berdasarkan usia

Berdasarkan usia dalam penelitian ini kisaran dari umur 16-22 tahun. Untuk mengetahui presentasi dari subjek bisa dilihat pada table berikut:

Tabel 4. 2 Hasil Klasifikasi Umur

Umur	Jumlah	Persentase
16 tahun	16	11%
17 tahun	27	18%
18 tahun	47	31%
19 tahun	18	12%
20 tahun	12	8%
21 tahun	5	3%
22 tahun	26	17%
Total	151	100%

Berdasarkan tabel diatas, dari 151 responden terdapat 16 remaja yang berusia 16 tahun dengan presentase sebesar 11%, 27 remaja berusia 17 tahun dengan presentase 18% , 47 remaja berusia 18 tahun dengan presentase 31%, 18 remaja berusia 19 tahun dengan presentase 12%, 12 remaja berusia 20 tahun dengan presentase 8%, 5 remaja berusia 21 tahun dengan presentase 3%, 26 remaja berusia 22 tahun dengan presentase 17%, maka dapat disimpulkan bahwa sebagian besar subyek penelitian berusia 18 tahun.

4) Deskripsi subyek berdasarkan ketersediaan WiFi di rumah

Tabel 4. 3 Hasil Klasifikasi Ketersediaan WiFi di Rumah

WiFi	Jumlah	Persentase
Tersedia	117	77.5%
Tidak Tersedia	34	22.5%
Total	151	100%

Berdasarkan tabel diatas dari 151 responden terdapat 117 remaja dengan presentase 77,5 % terdapat WiFi dirumah, sedangkan 34 remaja yang dengan presentase 22,5% tidak terdapat WiFi dirumah.

5) Deskripsi subyek berdasarkan pembelian kuota perbulan

Tabel 4. 4 Hasil Klasifikasi Kuota Internet Perbulan

Pembelian Kuota	Jumlah	Persentase
< Rp. 50.000	58	38.4%
>Rp. 100.000	37	24.5%
Rp. 50.000-Rp.100.000	56	37.1%
Total	151	100%

Berdasarkan tabel diatas dari 151 responden terdapat 58 remaja dengan presentase 38,4% yang membutuhkan kuota internet kurang dari Rp.50.000/bulan, 37 remaja dengan presentase 24,5% yang membutuhkan kuota internet lebih dari Rp.100.000/bulan, sisanya sebanyak 56 remaja dengan presentase 37,1% yang membutuhkan kuota internet Rp50.000-Rp.100.000/bulan.

6) Deskripsi subyek berdasarkan intensitas penggunaan internet

Menurut intensitas penggunaan media sosia, dekripsi subjek akan dijabarkan dalam tabel:

Tabel 4. 5 Hasil Klasifikasi Durasi Menggunakan Internet

Penggunaan internet	Jumlah	Persentase
< 3 jam	8	5.3%
> 4 jam	116	76.8%
3-4 jam	27	17.9%
Total	151	100%

Berdasarkan tabel diatas didapati 8 remaja dengan presentase 5,3% menggunakan internet dibawah 3 jam/hari, 27 remaja dengan presentase 17,9% menggunakan internet 3-4jam/hari, sedangkan remaja yang terbanyak sejumlah 116 remaja dengan presentase 76,8% menggunakan internet lebih dari 4 jam/hari

b. Deskripsi data statistik

Deskripsi data statistik ini digunakan untuk mengetahui karakteristik data dari hasil penelitian. Adapun tahap ini merupakan Analisa awal yang dilakukan, dengan menganalisa data secara diskriptif. Berikut tabel data statistik.

Tabel 4. 6 Deskripsi Data Skripsi Variabel

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Motivasi Belajar	151	27	56	44.8609	5.71785
Kontrol Diri	151	27	55	38.2252	5.64408

Kecanduan Internet	151	26	67	45.4172	8.08815
-----------------------	-----	----	----	---------	---------

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa subjek pada penelitian ini adalah 151 orang. Variabel Motivasi Belajar memiliki skor minimum 27, skor maksimum 56, nilai mean 44,8609 dan standar deviasi 5,71785. Pada variabel kontrol diri memiliki skor minimum 27, skor maksimum 55, nilai mean 38,2252 dan standar deviasi 5,64408. Variabel kecanduan internet memiliki skor minimum 26, skor maksimum 67, nilai mean 45,4172 dan standar deviasi 8,08815.

c. Kategorisasi Variabel

Adapun kategori variabel motivasi belajar, kontrol diri, dan kecanduan internet digunakan untuk mengetahui jumlah subjek yang berada pada kategori tinggi, sedang, dan rendah (Azwar, 2013). Kategorisasi variabel akan menggunakan rumus sebagai berikut:

Tabel 4. 7 Rumus Nilai Kategori

Rendah	$X < M - ISD$
Sedang	$M - ISD \leq M + ISD$
Tinggi	$M + ISD \leq X$

Keterangan:

X: Skor Subjek

M: Mean

SD: Standart Deviasi

Berdasarkan tabel kategorisasi diatas, diperoleh hasil dari setiap variabel. Berikut dibawah ini merupakan tabel kategori variabel motivasi belajar:

Tabel 4. 8 Kategori Variabel Motivasi Belajar

Variabel	Kategori	Jumlah	Persentase
Motivasi Belajar	rendah	2	1.3%
	sedang	22	14.6%
	tinggi	127	84.1%
	Total	151	100%

Berdasarkan rumus nilai kategori, tabel hasil dari kategori motivasi belajar diatas menunjukkan bahwa 151 remaja terdapat 2 remaja yang mempunyai motivasi belajar yang rendah dengan presentase 1,3%, 22 remaja yang mempunyai motivasi belajar yang sedang dengan presentase 14,6%, dan sebanyak 127 remaja yang mempunyai motivasi belajar yang tinggi dengan presentase 84,1%.

Tabel 4. 9 Kategori Variabel Kontrol Diri

Variabel	Kategori	Jumlah	Presentase
Kontrol Diri	rendah	2	1.3%
	sedang	120	79.5%
	tinggi	29	19.2%
	Total	151	100%

Berdasarkan rumus nilai kategori, tabel hasil dari kategori kontrol diri diatas menunjukkan bahwa 151 remaja terdapat 2 remaja yang mempunyai kontrol diri yang rendah dengan presentase 1,3%, 120 remaja yang mempunyai kontrol diri yang sedang dengan presentase

79,5%, dan sebanyak 29 remaja yang mempunyai kontrol diri yang tinggi dengan presentase 19,2%.

Tabel 4. 10 Kategori Variabel Kecanduan Internet

Variabel	Kategori	Jumlah	Persentase
Kecanduan Internet	rendah	16	10.6%
	sedang	110	72.8%
	tinggi	25	16.6%
Total		151	100%

Berdasarkan rumus nilai kategori, tabel hasil dari kategori kecanduan internet diatas menunjukkan bahwa 151 remaja terdapat 16 remaja yang mempunyai kecanduan internet yang rendah dengan presentase 10,6%, 110 remaja yang mempunyai kecanduan internet yang sedang dengan presentase 72,8%, dan sebanyak 25 remaja yang mempunyai kecanduan internet yang tinggi dengan presentase 16,6%.

d. Data Tabulasi Silang

Data tabulasi silang yang akan ditunjukkan dalam penelitian ini antara lain:

Tabel 4. 11 Tabulasi Silang Jenis Kelamin dengan Motivasi Belajar

		Motivasi belajar			Total
		Rendah	Sedang	Tinggi	
Jenis Kelamin	Perempuan	2	42	84	128
	Laki-laki	0	9	14	23
	Total	2	51	98	151

Data tabel diatas menunjukkan bahwa baik remaja laki-laki maupun perempuan banyak yang memiliki motivasi belajar yang tinggi.

Ada 84 subjek perempuan dan 14 laki-laki dengan motivasi belajar yang tinggi.

Tabel 4. 12 Tabulasi Silang Umur dengan Motivasi Belajar

		Motivasi belajar			Total
		Rendah	Sedang	Tinggi	
Umur	16	0	5	9	14
	17	0	12	17	29
	18	0	21	26	47
	19	0	4	14	18
	20	1	3	8	12
	21	0	0	5	5
	22	1	6	19	26
	Total	2	51	98	151

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan terdapat 9 remaja pada umur 16 tahun, 17 remaja pada umur 17 tahun, 26 remaja pada umur 18 tahun, 14 remaja pada umur 19 tahun, 8 remaja pada umur 20 tahun, 5 remaja pada umur 21 tahun, 19 remaja pada umur 22 tahun dengan motivasi belajar yang tinggi.

Tabel 4. 13 Tabulasi Silang Ketersediaan WiFi di Rumah dengan Motivasi Belajar

		Motivasi belajar			Total
		Rendah	Sedang	Tinggi	
WiFi	tidak tersedia	1	13	20	34
	Tersedia	1	38	78	117
	Total	2	51	98	151

Berdasarkan data yang diperoleh, subyek yang tidak tersedia WiFi dirumah dan tersedia wifi dirumah memiliki motivasi belajar yang tinggi. Ada 20 remaja yang tidak tersedia WiFi dirumah dan 78 remaja yang tersedia WiFi di rumah dengan motivasi belajar yang tinggi.

Tabel 4. 14 Tabulasi Silang Durasi Menggunakan Internet dengan Motivasi Belajar

		Motivasi belajar			Total
		Rendah	Sedang	Tinggi	
Kuota internet per-bulan	Rendah	0	24	34	58
	Sedang	2	14	40	56
	Tinggi	0	13	24	37
	Total	2	51	98	151

Berdasarkan data yang diperoleh, terdapat 34 subjek yang menggunakan kuota internet per-bulan dengan kategori rendah yakni <Rp.50.000/bulan, terdapat 40 subjek yang menggunakan kuota internet per-bulan dengan kategori sedang yakni Rp.50.000-Rp.100.000/bulan, terdapat 24 subjek yang menggunakan kuota internet per-bulan dengan kategori tinggi yakni >Rp.100.000/bulan dengan motivasi belajar yang tinggi.

Tabel 4. 15 Tabulasi Silang Kuota Internet Perbulan dengan Motivasi Belajar

		Motivasi belajar			Total
		Rendah	Sedang	Tinggi	
Rata-rata waktu online per-hari	Rendah	0	2	6	8
	Sedang	0	6	21	27
	Tinggi	2	43	71	116
	Total	2	51	98	151

Berdasarkan data yang diperoleh diatas, terdapat 6 remaja dengan rata-rata waktu online per-hari dengan kategori rendah yakni < 3 jam/hari, 21 remaja dengan rata-rata waktu online per-hari dengan kategori sedang yakni 3-4 jam/hari, 71 remaja dengan rata-rata waktu online per-

hari dengan kategori rendah yakni > 4 jam/hari, dengan motivasi belajar yang tinggi.

Tabel 4. 16 Tabulasi Silang Jenis Kelamin dengan Kontrol Diri

		Kontrol Diri			Total
		Rendah	Sedang	Tinggi	
Jenis Kelamin	Perempuan	1	108	19	128
	Laki-laki	1	17	5	23
	Total	2	125	24	151

Data tabel diatas menunjukkan bahwa baik remaja laki-laki maupun perempuan memiliki kontrol diri yang sedang. Ada 108 remaja perempuan dan 17 remaja laki-laki dengan kontrol diri yang sedang.

Tabel 4. 17 Tabulasi Silang Umur dengan Kontrol Diri

		Kontrol Diri			Total
		Rendah	Sedang	Tinggi	
Umur	16	1	9	4	14
	17	0	24	5	29
	18	1	40	6	47
	19	0	16	2	18
	20	0	9	3	12
	21	0	4	1	5
	22	0	23	3	26
	Total	2	125	24	151

Berdasarkan tabel diatas menunjukan terdapat 9 remaja pada umur 16 tahun, 24 remaja pada umur 17 tahun, 40 remaja pada umur 18 tahun, 16 remaja pada umur 19 tahun, 9 remaja pada umur 20 tahun, 4 remaja pada umur 21 tahun, 23 remaja pada umur 22 tahun dengan kontrol diri yang sedang.

Tabel 4. 18 Tabulasi Silang Ketersediaan WiFi di Rumah dengan Kontrol Diri

		Kontrol Diri			Total
		Rendah	Sedang	Tinggi	
WiFi	tidak tersedia	0	26	8	34
	Tersedia	2	99	16	117
Total		2	125	24	151

Berdasarkan data yang diperoleh, remaja yang tidak tersedia WiFi dirumah dan tersedia wifi dirumah memiliki motivasi belajar yang tinggi. Ada 26 remaja yang tidak tersedia WiFi dirumah dan 99 remaja yang tersedia WiFi di rumah dengan kontrol diri yang sedang.

Tabel 4. 19 tabulasi Silang Kuota Internet Perbulan dengan Kontrol Diri

		Kontrol Diri			Total
		Rendah	Sedang	Tinggi	
Kuota internet per-bulan	Rendah	1	50	7	58
	Sedang	1	48	7	56
	Tinggi	0	27	10	37
	Total	2	125	24	151

Berdasarkan data yang diperoleh, terdapat 50 remaja yang menggunakan kuota internet per-bulan dengan kategori rendah yakni <Rp.50.000/bulan, 48 remaja yang menggunakan kuota internet per-bulan dengan kategori sedang yakni Rp.50.000-Rp.100.000/bulan, 27 remaja yang menggunakan kuota internet per-bulan dengan kategori tinggi yakni >Rp.100.000/bulan dengan kontrol diri yang sedang.

Tabel 4. 20 tabulasi Silang Durasi Penggunaan Internet perhari dengan Kontrol Diri

		Kontrol Diri	Total
--	--	--------------	-------

		Rendah	Sedang	Tinggi	
Rata-rata waktu online per-hari	Rendah	0	7	1	8
	Sedang	0	19	8	27
	Tinggi	2	99	15	116
	Total	2	125	24	151

Berdasarkan data yang diperoleh diatas, terdapat 7 subjek dengan rata-rata waktu online per-hari dengan kategori rendah yakni < 3 jam/hari, 19 subjek dengan rata-rata waktu online per-hari dengan kategori sedang yakni 3-4 jam/hari, 99 subjek dengan rata-rata waktu online per-hari dengan kategori rendah yakni > 4 jam/hari, dengan kontrol diri yang sedang.

Tabel 4. 21 Tabulasi Silang Jenis Kelamin dengan Kecanduan Internet

		Kecanduan Internet			Total
		Rendah	Sedang	Tinggi	
Jenis Kelamin	Perempuan	14	104	10	128
	Laki-laki	2	16	5	23
	Total	16	120	15	151

Data tabel diatas menunjukkan bahwa baik subjek laki-laki maupun perempuan memiliki kontrol diri yang sedang. Ada 104 subjek perempuan dan 16 laki-laki dengan kecanduan internet yang sedang.

Tabel 4. 22 Tabulasi Silang Umur dengan Kecanduan Internet

		Kecanduan Internet			Total
		Rendah	Sedang	Tinggi	
Umur	16	1	12	1	14
	17	2	21	6	29
	18	5	38	4	47
	19	3	15	0	18
	20	0	12	0	12
	21	1	3	1	5

22	4	19	3	26
Total	16	120	15	151

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan terdapat 12 remaja pada umur 16 tahun, 21 remaja pada umur 17 tahun, 38 remaja pada umur 18 tahun, 15 remaja pada umur 19 tahun, 12 remaja pada umur 20 tahun, 3 remaja pada umur 21 tahun, 19 remaja pada umur 22 tahun dengan kecanduan internet yang sedang.

Tabel 4. 23 Tabulasi Silang Ketersediaan WiFi di Rumah dengan Kecanduan Internet

		Kecanduan Internet			Total
		Rendah	Sedang	Tinggi	
WiFi	tidak tersedia	5	25	4	34
	Tersedia	11	95	11	117
Total		16	120	15	151

Berdasarkan data yang diperoleh, remaja yang tidak tersedia WiFi dirumah dan tersedia wifi dirumah yang sedang. Ada 25 remaja yang tidak tersedia WiFi dirumah dan 95 remaja yang tersedia WiFi di rumah dengan kecanduan internet yang sedang.

Tabel 4. 24 Tabulasi Silang Kuota Internet Perbulan dengan Kecanduan Internet

		Kecanduan Internet			Total
		Rendah	Sedang	Tinggi	
Kuota internet per-bulan	Rendah	3	51	4	58
	Sedang	8	41	7	56
	Tinggi	5	28	4	37
Total		16	120	15	151

Berdasarkan data yang diperoleh, terdapat 51 remaja yang menggunakan kuota internet per-bulan dengan kategori rendah yakni

<Rp.50.000/bulan, 41 remaja yang menggunakan kuota internet per-bulan dengan kategori sedang yakni Rp.50.000-Rp.100.000/bulan, 28 remaja yang menggunakan kuota internet per-bulan dengan kategori tinggi yakni >Rp.100.000/bulan dengan kecanduan yang sedang.

Tabel 4. 25 Tabulasi Silang Durasi Menggunakan Internet Perhari dengan Kecanduan Internet

		Kecanduan Internet			Total
		Rendah	Sedang	Tinggi	
Rata-rata waktu online per-hari	Rendah	1	4	3	8
	Sedang	4	22	1	27
	Tinggi	11	94	11	116
	Total	16	120	15	151

Berdasarkan data yang diperoleh diatas, terdapat 4 subjek dengan rata-rata waktu online per-hari dengan kategori rendah yakni < 3 jam/hari, 22 subjek dengan rata-rata waktu online per-hari dengan kategori sedang yakni 3-4 jam/hari, 94 subjek dengan rata-rata waktu online per-hari dengan kategori rendah yakni > 4 jam/hari, dengan kecanduan internet yang tinggi.

e. Uji Normalitas

Tabel 4. 26 Uji Normalitas

		1.	<i>Unstandardized Residual</i>
N			151
Normal Parameters ^{a,b}	Mean		.0000000
	Std. Deviation		5.62059128

Most Extreme Differences	Absolute	.103
	Positive	.031
	Negative	-.103
Test Statistic	.	.103
Asymp. Sig. (2-tailed)		.000 ^c

Berdasarkan hasil uji normalitas diketahui nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa nilai residual berdistribusi tidak normal.

Jika mengacu pada asumsi Central Limit Theorem yakni apabila jumlah observasi atau sample lebih dari 30, maka tidak perlu dilakukan uji normalitas atau apabila data cenderung berdistribusi tidak normal maka dapat diabaikan saja (Ajija et al., 2011). Sehingga dikarenakan dalam penelitian ini jumlah sample yang digunakan adalah 151, maka hasil uji normalitas yang cenderung berdistribusi tidak normal dapat diabaikan.

B. Pengujian Hipotesis

Pada pengujian hipotesis ini akan dilakukan uji korelasi product moment dan regresi linier berganda.

a. Uji Korelasi Pearson Product Moment

Dalam melakukan uji product moment peneliti menggunakan program SPSS 23.0

Tabel hasil korelasi motivasi belajar dengan kontrol diri:

Tabel 4. 27 Hasil Korelasi Motivasi Belajar dengan Kontrol Diri

		<i>Correlations</i>	
		Motivasi Belajar	Kontrol Diri
Motivasi Belajar	<i>Pearson Correlation</i>	1	.184*
	<i>Sig. (2-tailed)</i>		.024
	<i>N</i>	151	151
Kontrol Diri	<i>Pearson Correlation</i>	.184*	1
	<i>Sig. (2-tailed)</i>	.024	
	<i>N</i>	151	151

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan nilai atau besarnya hubungan antara variabel motivasi belajar dengan control diri. Besarnya hubungan antara dua variabel tersebut adalah sebesar 0.184. Nilai tersebut menunjukkan bahwa kedua variabel mempunyai hubungan yang positif. Nilai signifikansi menunjukkan nilai sebesar 0,024 yang berarti bahwa hubungan kedua variabel signifikan ($p \text{ value} < 0,05$). Artinya terdapat hubungan antara motivasi belajar dengan kontrol diri pada remaja di Surabaya.

Tabel hasil korelasi motivasi belajar dengan kecanduan internet

Tabel 4. 28 Hasil Korelasi Motivasi Belajar dengan Kecanduan Internet

		<i>Correlations</i>	
		Motivasi Belajar	Kecanduan Internet
Motivasi Belajar	<i>Pearson Correlation</i>	1	-.049

	<i>Sig. (2-tailed)</i>		.549
	<i>N</i>	151	151
Kecanduan Internet	<i>Pearson Correlation</i>	-.049	1
	<i>Sig. (2-tailed)</i>	.549	
	<i>N</i>	151	151

Nilai tersebut menunjukkan bahwa kedua variabel tidak mempunyai hubungan. Nilai signifikansi menunjukkan nilai 0,549 yang berarti bahwa tidak hubungan kedua variabel signifikan ($p \text{ value} < 0,05$). Artinya tidak terdapat hubungan antara kecanduan internet motivasi belajar.

b. Uji regresi berganda

Untuk mengetahui hubungan antara coparenting dan parenting stress dengan parenting self efficacy, dapat dilakukan dengan cara teknik analisis korelasi regresi linear ganda menggunakan taraf signifikansi 0,05 atau 5%. Dalam melakukan uji regresi linier peneliti menggunakan program SPSS 23.0.

Tabel 4. 29 Uji Regresi Berganda

Model		Sum of Squares	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	165.423	2	82.711	2.583
	Residual	4738.657	148	32.018	
	Total	4904.079	150		.079 ^b

Berdasarkan analisis data diatas, diketahui nilai signifikansi untuk hubungan kontrol diri dan kecanduan internet dengan motivasi belajar

secara bersama-sama tidak berhubungan ditunjukkan nilai signifikansi sebesar $0.079 > 0,05$, maka hipotesis ditolak.

c. Uji Koefisien Determinan

Uji koefisien determinan berfungsi untuk melihat berapa besar kontribusi yang diberikan oleh variabel independent pada variabel dependent.

Tabel 4. 30 Hasil Uji Koefisien Determinan

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Durbin-Watson
1	.184 ^a	.034	.021	5.65844	1.976

Berdasarkan hasil uji determinasi koefisien yang dilihat dari nilai *R-Square* sebesar 0,034 yang artinya nilai atau besaran tersebut menunjukkan bahwa pengaruh variabel kontrol diri, kecanduan internet dengan motivasi belajar adalah 3,4%, sedangkan 96,6% dipengaruhi oleh variabel lainnya.

C. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Pengaruh kontrol diri dengan motivasi belajar

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara kontrol diri dan motivasi belajar remaja di Surabaya. Hal ini ditunjukkan dengan nilai $\text{Sig}.0,024 < 0.05$. nilai tersebut terbukti dan dapat diterima yang mana kedua variabel memperlihatkan hubungan yang positif, begitu juga sebaliknya. Dari

penjelasan tersebut dapat diartikan dengan semakin tinggi tingkat kontrol diri maka semakin tinggi pula motivasi belajar remaja. Hal ini dikarenakan adanya evaluasi dan penilaian yang dilakukan individu dalam kehidupannya agar lebih baik lagi dan mendapatkan hasil yang diinginkan.

Hasil analisis data ini sesuai dengan hipotesis yang diajukan oleh peneliti lain yaitu adanya hubungan antara kontrol diri dengan motivasi belajar pada remaja di Surabaya. Dari hasil uji ini juga diketahui bahwa sebagian remaja memiliki kategori kontrol diri yang sedang. Hasil tersebut sesuai atas penelitian (Aini et al., 2021) yang menemukan hasil bahwa, terdapat adanya hasil kontribusi yang signifikan antara kontrol diri terhadap motivasi belajar pada siswa. Penelitian (Setiadi & Purnama, 2019) juga ditemukan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara kontrol diri dan motivasi belajar, yaitu, semakin tinggi kontrol diri semakin tinggi juga motivasi belajar pada remaja.

Dari berbagai hasil yang ada diatas, dapat disimpulkan bahwa remaja di Surabaya dapat mengendalikan tindakannya dengan cara mempertimbangkan terlebih dahulu sebab dan akibat dari suatu tindakan agar tidak merugikan diri sendiri ataupun orang lain. Remaja dengan kontrol diri sedang dan tinggi akan memperhatikan cara-cara yang tepat untuk berperilaku dalam situasi yang bervariasi, walaupun terkadang banyak godaan negatif dari luar, masih terlena dengan situasi dan

mengikuti egonya. Mereka juga memiliki kesadaran dan komitmen yang lumayan besar terhadap kewajibannya. Sehingga, dengan memiliki motivasi belajar yang baik, mereka akan selalu berusaha mencapai apa yang mereka inginkan walaupun mengalami hambatan dan kesulitan dalam meraihnya.

2. Pengaruh kecanduan internet terhadap motivasi belajar

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa tidak ada pengaruh yang signifikan antara kecanduan internet dan motivasi belajar remaja di Surabaya. Hal ini ditunjukkan dengan nilai $\text{Sig.} 0,549 > 0,05$. Remaja yang kecanduan internet sebanyak 110 (72,8%) dengan kategori sedang yaitu durasi bermain internet 3-4 jam /hari. Dari penjelasan tersebut dapat diartikan jika kecanduan internet semakin tinggi maka semakin tinggi pula motivasi belajar.

Hal tersebut sesuai dengan penelitian (Octavia et al., 2020) penelitiannya dilakukan pada siswa sekolah menengah pertama di Jakarta Utara dan menunjukkan hasil tidak terdapat hubungan yang bermakna. Dalam penelitiannya juga dikatakan, meskipun mereka sangat senang dengan bermain internet namun apabila mereka sedang belajar mereka akan fokus dalam belajar.

Walaupun demikian Hal tersebut berbeda dengan penelitian yang dilakukan oleh Theresia et al., (2019) kecanduan internet dengan motivasi belajar memiliki hubungan yang tidak searah dengan kekuatan korelasi yang sangat kuat. Apabila motivasi belajar menurun dapat memengaruhi berbagai hal dalam bidang akademik, salah satunya dapat berdampak pada penurunan prestasi akademik siswa.

Peneliti berasumsi bahwa dengan penggunaa internet juga dapat meningkatkan memotivasi belajar karena dapat mmebantu menambah pengetahuan remaja. Pada penelitian (Faisal, 2017) juga mengatakan bahwa internet adalah salah satu bagian dari media belajar, internet bisa dapat membantu membuat perencanaan, mengolah, mengembangkan dan mengevaluasi materi belajar baik siswa ataupun guru.

Hal ini penting diingat lagi kecenderungan internet sebagaimana media masa, seperti koran radio dan televisi yang masih berperan banyak sebagai tempat hiburan dibandingkn dengan edukatif. Banyak juga situs-situs amoral yang beredar di internet yang bisa mempengaruhi perilaku remaja dalam menggunakan internet. Bagi pihak sekolah dan orang tua diharapkan mampu memberikan gambaran atau arahan terhadap penggunaan internet. Sehingga, apabila menjumpai indikasi negative terhadap penggunaan internet oleh remaja maka kontrol dan pengawasan bagi pihak sekolah dan orang tua bisa dimulai dari sedini mungkin.

3. Pengaruh kontrol diri dan kecanduan internet terhadap motivasi belajar

Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa tidak terdapat pengaruh antara kontrol diri, kecanduan internet terhadap motivasi belajar. Motivasi belajar pada remaja di Surabaya tidak memiliki pengaruh terhadap kontrol diri dan kecanduan internet. Dari uji yang telah dilakukan dengan menggunakan uji regresi berganda terdapat nilai $0.079 > 0,05$. Dari hasil tersebut maka diketahui bahwa hipotesis ditolak

Dalam penelitian Al Dhuha et al. (2020) motivasi belajar siswa dapat muncul dipengaruhi oleh kurangnya tingkat kontrol diri siswa. Sehingga, siswa mudah terpengaruh oleh dunia luar atau lingkungan sekitarnya yaitu yang biasa terjadi pada masa remaja. Dalam penelitian lain (Aini et al., 2021) juga menyebutkan bahwa motivasi belajar dipengaruhi oleh faktor-faktor lainnya selain kontrol diri namun siswa ada yang kurang mampu mengontrol dirinya dalam memotivasi belajar. Namun semua cukup memberikan kontribusi yang cukup besar dalam hal motivasi belajar siswa.

Siswa yang memiliki motivasi belajar yang tinggi akan sedikit atau tidak akan meluangkan waktunya bermain internet dan dapat mengurangi resiko kecanduan internet sebaliknya maka pada remaja yang motivasi belajarnya rendah lebih banyak menghabiskan waktu dan tenaganya untuk bermain internet dan dapat meningkatkan risiko dan kecanduan internet

Walaupun demikian hasil analisis pada penelitian ini menunjukkan hal yang berbeda dengan peneliti-peneliti yang sudah dipaparkan diatas.

Mungkin disebabkan karena perbedaan metode penelitian pengambilan sampel analisis data dan perbedaan jumlah responden.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan sebelumnya, maka peneliti menarik tiga kesimpulan dari penelitian.

1. Hipotesis diterima, bahwasanya terdapat hubungan positif signifikan antara kontrol diri dengan motivasi belajar pada remaja di Surabaya.
2. Hipotesis ditolak, bahwasanya tidak terdapat hubungan antara keanduan internet dengan motivasi belajar pada remaja di Surabaya.
3. Hipotesis ditolak, bahwasanya tidak terdapat hubungan yang signifikan antara kontrol diri dan kecanduan internet dengan motivasi belajar pada remaja di Surabaya.

B. Saran

Berdasarkan pembahasan dari hasil penelitian yang dilakukan, penulis memberi saran yang berkaitan antara lain

- a. Bagi remaja

Bagi remaja diharapkan untuk mengontrol dirinya dengan cara menentukan prioritas kegiatan dengan baik bijak dalam memanfaatkan internet secara baik dan bijak sehingga dapat dijadikan sebagai sumber

untuk belajar serta diharapkan dengan adanya internet remaja dapat meningkatkan motivasi belajar.

b. Bagi peneliti selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya yang tertarik melakukan penelitian dengan topik serupa, sebaiknya merincikan kembali subjek yang bakal diteliti agar data yang dihasilkan lebih akurat dalam pengukuran variabel yang diteliti. Selain itu, peneliti selanjutnya mungkin juga dapat memberikan gambaran yang lebih jelas terkait motivasi belajar untuk memperhitungkan beberapa factor lain yang berkontribusi mempengaruhi.



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR PUSTAKA

- Abreu, C. N. D & Young, K. S. (2017). *Kecanduan Internet*. Pustaka Pelajar.
- Afifatussyami, S., Widiastuti, M., & M, S. (2021). Hubungan antara keberfungsia keluarga dengan kontrol diri pada remaja yang bermain game online. *JCA Psikologi*, 19(2020), 1–11.
- Aini, H., Rachman, A., & Makaria, E. C. (2021). Kontribusi Efikasi Diri dan Kontrol Diri Terhadap Motivasi Belajar pada Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 4 Banjarmasin. *Jurnal Pelayanan Bimbingan Dan Konseling Program Studi Bimbingan Dan Konseling Fkip Universitas Lambung Mangkurat*, 04.
- Ajija, S. R., Sari, D. W., Setianto, R. H., & Primanti, M. R. (2011). *Cara Cerdas Menguasai E-Views*. PT Salemba Empat.
- Al Dhuha, S., Reni Setiawati, O., Maria Puji Lestari, S., Rukmono, P., Studi Kedokteran Fakultas Kedokteran Universitas Malahayati, P., Psikologi Fakultas Psikologi Universitas Malahayati, D., Ilmu Kesehatan Fakultas Kedokteran Universitas Malahayati, D., & Perinatologi Rumah Sakit Abdoel Moeloek Bandar Lampung Artikel info, D. (2020). Kontrol Diri dengan Motivasi Belajar SMANegeri 1. *Jurnal Ilmiah Kesehatan Sandi Husada*, 11(1), 190–196. <https://doi.org/10.35816/jiskh.v10i2.238>
- Andeka, W., Darniyanti, Y., & Saputra, A. (2021). Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Siswa Sdn 04 Sitiung. *Consilium: Education and Counseling Journal*, 1(2), 193. <https://doi.org/10.36841/consilium.v1i2.1179>
- Averill, J. R. (1973). Personal Control Over Aversive Stimuli and Its Relationship to Stress. *Psychological Bulletin*, 80(4), 286–303. <https://doi.org/https://doi.org/10.1037/h0034845>
- Azwar, S. (2013). *Metode Penelitian*. Pustaka Pelajar.
- Chaplin, J. P. (2006). *Kamus Lengkap Psikologi*. PT Raja Grafindo Persada.
- Creswell, J. W. (2013). *Research Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. Yogyakarta.
- Dewi, N., & Trikusumaadi, S. K. (2016). Bahaya Kecanduan Internet dan Kecemasan Komunikasi terhadap Karakter Kerja Sama pada Mahasiswa. 43, 220–230.
- Dimiyati, & Mudjiono. (2006). *Belajar dan Pembelajaran*. PT Rineka Cipta.
- Fakhri, N., & Ridfah, A. (2021). Shyness Dan Kecanduan Internet Pada Mahasiswa. *Jurnal Psikologi Talenta Mahasiswa*, 1(1), 68–78.

- Ghozali, I. (2018). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 25*. Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Ghufron, M. N., & S., R. R. (2017). *Teori-Teori Psikologi*. Ar-Ruzza media.
- Hagger, M. S., Wood, C., & Stiff, C. (2010). Ego Depletion and the Strength Model of Self-Control : A Meta-Analysis Ego Depletion and the Strength Model of Self-Control : A Meta-Analysis. *Psychological Bulletin*, 136(July), 495–525. <https://doi.org/10.1037/a0019486>
- Hakim, S. N., & Raj, A. A. (2017). Dampak kecanduan internet (internet addiction) pada remaja. *Jurnal UNISSULA*, 978-602–22(2), 280–284.
- Hanum, Z. (2021). Kemenkominfo: 89% Penduduk Indonesia Gunakan Smartphone. *Humaniora*.
- Hurlock, E. B. (1994). *Psikologi Perkembangan*. Erlangga.
- Imam, G. (2016). *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS 23 (Edisi 8)*. Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Istri, D. (2016). *Hubungan Antara Kontrol Diri dan Keterampilan Sosial dengan Kecanduan Internet Pada Siswa SMK*. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Kusnandar, viva B. (2021). *Penetrasi Internet Indonesia Urutan ke-15 di Asia pada 2021*. Databoks. <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2021/07/12/penetrasi-internet-indonesia-urutan-ke-15-di-asia-pada-2021>
- Makmun, A. S. (2001). *Psikologi Pendidikan*. PT Remaja Rosda Karya.
- Mark, G. (2000). *Internet Addiction - Time To Be Taken Seriously ?* 8(5), 413–418.
- Marsela, R. D., & Supriatna, M. (2019). Kontrol Diri : Definisi dan Faktor. *Journal of Innovative Counseling : Theory, Practice & Research*, 3, 65–69.
- Muhid, A. (2019). *Analisis Statistik (Keuda)*. Zifatama Jawa.
- Mujib, A. (2002). *Nuansa-Nuansa Psikologi Islam*. PT Raja Grafindo.
- Mukodim, D., Ritandiyono, & Sita, H. R. (2004). PERANAN KESEPIAN DAN KECENDERUNGAN_UG.pdf. In *Jurnal Psikologi* (pp. 111–120).
- Nawawi, M. I., Nurwahidah, N., Anggarini, D. D., & ... (2021). Pengaruh Kecanduan Media Sosial Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Uin Alauddin Makassar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Educandum*, 7(2), 141–271.
- Nazir, M. (2013). *Metode Penelitian*. Ghalia Indonesia.
- Octavia, G. J., Surilena, & Gustiawan, E. (2020). Hubungan Adiksi Online Game

- dengan Motivasi Belajar pada Siswa Sekolah Menengah Pertama di Jakarta Utara. *Damianus Journal of Medicine*, 19(2).
- Prayitno. (2019). *Pedoman Alat Ungkap Masalah: AUM PTSDL Format 3 untuk*. UNP Press.
- Santrock, J W. (1998). *Perkembangan Remaja*. Erlangga.
- Santrock, Jhon W. (2009). *Psikologi Pendidikan* (3rd ed.). Salemba Humaika.
- Santrock, John W. (2003). *Adolescent-Perkembangan Remaja*. Erlangga.
- Sardiman, A. M. (1988). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar : Pedoman bagi Guru dan Calon Guru*. Rajawali Pers.
- Sarwono, S. W. (1989). *Psikologi Remaja*. Rajawali Pers.
- Setiadi, V. P. Z., & Purnama, A. (2019). Kontrol Diri Dengan Motivasi Belajar Anak Usia Remaja. *Jkep*, 4(1), 62–70. <https://doi.org/10.32668/jkep.v4i1.281>
- Setiawati, Y., & Fithriyah, I. (2020). *Deteksi Dini dan Penanganan Kecanduan gawai Pada Anak*. Airlangga University Press.
- Sjukur, S. B. (2012). Pengaruh Blended Learning terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa Tingkat SMA. *Jurnal Pendidikan Vokasi*.
- Sobur, A. (2003). *Psikologi Umum*. Pustaka Setia.
- Sugiyono. (2007). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sukri, C., & Santoso, J. M. J. P. (2019). Ruang Penyembuhan untuk Efek Fisik dari Kecanduan Internet. *Jurnal Stupa*, 1(2), 997–1008. <https://doi.org/10.24912/stupa.v1i2.4522>
- Sururuddin, M., & Prihatini, N. (2018). Analisis Berbagai Faktor Penyebab Rendahnya Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SDN 3 Tebaban. *Jurnal DIDIKA: Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar*, IV(1), 56–61.
- Tangney, J. P., Baumeister, R. F., & Boone, A. L. (2004). High Self-Control Predicts Good Adjustment , Less Pathology , Better Grades , and Interpersonal Success. *Journal of Personality*, 72(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.1111/j.0022-3506.2004.00263.x>
- Thalib, S. B. (2017). *Psikologi Pendidikan Berbasis Analisis Empiris Aplikatif* (Cetakan 3). Kencana.
- Theresia, E., Setiawati, O. R., & Sudiadnyani, N. P. (2019). Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Dengan Motivasi Belajar Pada Siswa Smp Di Kota Bandar Lampung Tahun 2019. *PSYCHE: Jurnal Psikologi*, 1(2), 96–104.

<https://doi.org/10.36269/psyche.v1i2.103>

- Tinambunan, T. R. (2020). Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Motivasi Belajar Siswa Di Smp Negeri 1 Siabu Kecamatan Siabu Kabupaten Mandailing Natal. *Jurnal Penelitian Kebidanan & Kespro*, 2(2), 5–10.
<https://doi.org/10.36656/jpk2r.v2i2.209>
- Utami, A. D. (2018). Korelasi Kecanduan Media Sosial Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Kesehatan UIN Syarif Hidayatullah Jakarta. *REAL in Nursing Journal (RNJ)*, 1(3).
- Widiana, H. S., Rctnowati, S., Hidayat, R., Had, F. P., Ugm, F. P., & Ugim, F. P. (2004). *Kontrol Diri dan Kecenderungan Kecanduan Internet*. 1(1), 6–16.
- Wiguna, R. I., Menap, H., Alandari, D. A., & Asmawariza, L. H. (2020). Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Dengan Motivasi Belajar Pada Anak Usia 10-12 Tahun. *Jurnal Surya Muda*, 2(1), 18–26. <https://doi.org/10.38102/jsm.v2i1.48>
- Winkel, W. S. (1991). *Psikologi Pengajaran*. Grasindo.
- Young, K. (1999). Internet Addiction: Symptoms, Evaluation, and Treatment. *Innovations in Clinical Practice: A Source Book*, 17, 351–352.
- Young, K. S. (2010). *Internet Addiction*. Pustaka Pelajar.
- Young, Kimberly S. (1998). Internet addiction: The emergence of a new clinical disorder. *Cyberpsychology and Behavior*, 1(3), 237–244.
<https://doi.org/10.1089/cpb.1998.1.237>
- Zaki, A., & Winarno, E. (2015). *Panduan Lengkap Berinternet*. PY Elex Media Komputindo.

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A