

# Pengaruh Internet terhadap Perilaku Belajar Siswa

Reisya Meyka Oktavionika<sup>1</sup>, Jaka Muhammad Nurullah<sup>1</sup>, Syafik Anshori<sup>1</sup>, Annisa Larasati Sumali<sup>2</sup>

(1) Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, MAN 3 Kediri

(2) Bahasa Indonesia, MAN 3 Kediri

✉ Corresponding author  
(reisyameyka@gmail.com)

## Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan pengaruh internet terhadap perilaku belajar siswa serta memahami dampak dari internet dan cara mengatasinya. Jenis penelitian ini adalah kualitatif atau dengan mengkaji studi literatur yang bersumber dari website, e-book dan sumber lain selain itu metode yang penulis gunakan terdiri dari pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Internet bermanfaat dalam membantu seseorang untuk menemukan dan menyebarkan informasi, mempermudah belajar, dan memperluas pengetahuan selain itu internet juga dapat memberikan dampak positif dan negative bagi diri kita, dengan demikian tergantung kita sebagai pengguna untuk menggunakannya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa responden merasakan perubahan sejak adanya internet yang memperoleh hasil 61% responden merasakan perubahannya namun perubahan ini tidak melulu ke perubahan negative, sebanyak 25% dari responden merasakan dampak positif dari internet dan 14% responden lainnya tidak merasakan perubahan yang begitu besar atau tidak begitu mengubah kehidupan mereka.

**Kata Kunci :** *internet, dampak internet.*

## Abstract

The purpose of this research is to describe the influence of the internet on student learning behavior and to understand the impact of the internet and how to overcome it. This type of research is qualitative or by reviewing literature studies originating from websites, e-books and other sources. In addition, the method the writer uses consists of data collection, data reduction, data presentation, and drawing conclusions. The internet is useful in helping someone to find and disseminate information, facilitate learning, and broaden knowledge besides that the internet can also have positive and negative impacts on us, so it depends on us as users to use it. The results showed that respondents felt a change since the advent of the internet which resulted in 61% of respondents feeling the change but this change was not always a negative change, as many as 25% of respondents felt the positive impact of the internet and 14% of other respondents did not feel such a big change or not so changed their life.

**Keyword:** *internet, internet impact*

## PENDAHULUAN

Teknologi terus mengalami perkembangan seiring dengan perkembangan zaman. Dalam pelaksanaan pembelajaran sehari-hari kita sering jumpai adanya pemanfaatan dari perkembangan Teknologi dalam dunia pendidikan, seperti yang sering dilakukan oleh guru atau dosen yaitu mengkombinasikan alat teknologi dalam proses pembelajaran. Namun demikian, teknologi itu tidak hanya mendatangkan manfaat positif, melainkan juga akan dapat mendatangkan dampak negatif, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi berdampak positif dengan semakin terbuka dan tersebar nya informasi dan pengetahuan dari dan ke seluruh dunia menembus batas ruang dan waktu. Dampak negatifnya yaitu terjadinya perubahan perilaku, etika, norma, aturan, atau moral kehidupan yang bertentangan dengan etika, norma, aturan, dan moral kehidupan yang ada pada masyarakat (Jamun, 2018).

Internet merupakan sebuah teknologi berupa layanan yang memudahkan kita menambah wawasan, berkomunikasi dan juga memudahkan kita untuk mencari suatu bahan materi yang mungkin sulit di cari secara nyata. Melalui akses dunia maya internet ini, dapat menambah wawasan, berkomunikasi jarak jauh dan juga mencari informasi yang sangat dibutuhkan, dalam dunia Pendidikan internet dapat membantu siswa untuk mengakses berbagai informasi dan ilmu pengetahuan serta sharing riset antar peserta didik terutama dengan mereka yang berjauhan tempat tinggalnya, yusuf (2013). Di zaman sekarang ini, masyarakat sudah mengenal internet dengan berbagai perangkatnya, praktis hanya menggunakan Tab atau HP dan saat ini Internet menjadi bagian kehidupan sehari-hari dapat dilihat dari gaya hidup, hampir setiap anak mempunyai HP, Netbook, atau Tab. Salah satu dampak negatif dari Internet adalah "KECANDUAN", anak usia sekolah yang akrab dengan kehidupan internet, menghabiskan waktu bergelut dengan dunia maya sehingga lupa dengan tugas dan kewajibannya. Proses sosialisasi sebagai pembentuk kepribadian tidak berkembang dengan baik karena lebih banyak waktu yang dihabiskan untuk bermain main dengan HP, BB, Tab atau Netbook. Keterampilan sosial yang sangat bermanfaat untuk bekal hidup bersama tidak berproses karena kurang melatih bergaul secara langsung dengan lingkungan sosial setempat, dan akibatnya terlihat dari fenomena sifat ingin menjauh diri dari kelompoknya, malas belajar, susah konsentrasi, tidak cepat tanggap dengan perintah dan tidak peduli dengan lingkungan.

Untuk itu sangat penting dilakukan penelitian ini sebagai sarana mengkaji perilaku belajar siswa dan sebagai sarana pengupayaan agar lebih berhati hati dalam penggunaan internet, penelitian ini memiliki manfaat Sebagai wadah dan kesempatan untuk menambah wawasan dan pengetahuan baru tentang internet dan juga sebagai bahan untuk mengevaluasi diri agar lebih berhati-hati dalam penggunaan sosial media atau internet dan untuk menambah wawasan dan rasa bertanggung jawab dalam penggunaan internet terutama bagi anak didik agar lebih baik lagi dalam penggunaan internet.

Kemudian, menurut survei Asosiasi Penyelenggaraan Jasa Internet Indonesia (APJII) tahun 2017, tujuan pengguna internet 87,13% untuk mengakses jejaring sosial, seperti Facebook, Instagram, Whatsapp, dan sebagainya. Selain mengakses jejaring sosial pengguna juga menggunakan untuk mencari informasi (Searching Browsing), mencari berita terkini 74,84%, download upload 35,99%, dan sisanya untuk membuka E-Mail, Chatting, Game Online, Video Call, Blogging, hingga jual beli online. Berdasarkan survey tersebut pengguna internet di Indonesia didominasi oleh kalangan muda dengan rentan usia 13-18 tahun atau disebut dengan digital natives, yaitu generasi yang lahir dan hidup di era internet. Berdasarkan persentase 73,84% pengguna pada usia 19-34 tahun. Remaja belum mampu untuk memilah hal-hal yang baik ataupun buruk dari internet.

Adapun tujuan pada penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan pengaruh internet terhadap perilaku belajar siswa serta memahami dampak dari internet dan cara mengatasinya. Dengan demikian orang tua dapat mengevaluasi agar lebih waspada terhadap pergaulan anak, mengedukasi pendidik agar memperhatikan peserta didik agar lebih memperhatikan waktu dalam bersosial media dan berhati-hati hari dalam penggunaannya serta menambah referensi pada masyarakat agar tidak ketergantungan pada internet karena internet tidak hanya berdampak positif namun juga negatif

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif yaitu dengan cara mengamati dan mengkaji literature literature yang ada atau data data yang telah terkumpul yang berupa fenomena, kejadian serta peristiwa yang ada berdasar kan data. Subyek penelitian adalah suatu yang dijadikan penelitian atau yang menjadi titik perhatian dalam suatu penelitian. Subyek dalam penelitian ini adalah anak usia remaja yang diambil secara acak. Populasi merupakan keseluruhan data yang perlu diperhatikan dalam satu ruang lingkup dan waktu yang di tentukan. Populasi merupakan sekelompok individu yang mempunyai ciri-ciri khusus yang sama. Dalam penelitian ini yang menjadi populasi penelitian ini adalah anak mulai usia remaja di berbagai kalangan. Sampel adalah sebagian jumlah dan karakteristik dalam kelompok dari populasi target yang direncanakan di teliti oleh peneliti untuk menggeneralisasikan tentang populasi target. Jadi, sampel bisa disebut bagian yang akan diteliti karena dianggap sudah mewakili populasi dan diambil berapa persen hasilnya untuk dijadikan sebagai sampel. Pengambilan sampel umumnya peneliti sudah menentukan terlebih dahulu jumlah sampel yang paling baik. Selanjutnya jika subyeknya besar dapat diambil antara 10-15% atau 20-25% dan bisa juga lebih. Sampel diambil menggunakan teknik probability sampling. Probability sampling merupakan teknik pengambilan sampel yang dilakukan secara random atau acak. Sampel ini menggunakan sampel acak sederhana yang memberikan kesempatan yang sama bagi setiap anggota populasi untuk menjadi sampel penelitian. Dengan begitu, penelitian ini dilakukan dengan adil dan tidak melakukan pemilihan kategori kepada setiap anggota populasi. sampel yang digunakan sebagai responden angket penelitian adalah sebagian dari para remaja mulai usia 14 tahun sampai 17 tahun di MAN 3 Kediri

Metode pengumpulan data adalah suatu cara yang digunakan dalam usaha memperoleh keterangan atau data yang sebanyak- banyaknya dan selengkap mungkin. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi : Studi pustaka adalah rangkuman tertulis dari berbagai artikel jurnal, buku, dan dokumen-dokumen lainnya yang mendeskripsikan situasi informasi sebelumnya tentang penelitian dan topiknya. Observasi merupakan teknik pengumpulan data yang memiliki ciri spesifik dibandingkan teknik wawancara dan kuisioner. Teknik pengumpulan data observasi digunakan bila penelitian berkenaan dengan perilaku manusia, gejala-gejala alam, proses kerja, dan apabila responden yang diamati tidak terlalu banyak. Metode penelitian ini digunakan untuk memperoleh motif *pengaruh internet terhadap anak usia remaja* observasi dilakukan dengan melihat secara langsung beberapa objek dalam menggunakan internet sehingga anak-anak pada usia remaja itu tidak mudah salah dalam

pergaulan atau dalam segi karakteristik. Kuisisioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawab. Kuisisioner merupakan teknik pengumpulan data yang efisien dengan memastikan variabel apa yang akan diukur dari responden. Kuisisioner digunakan untuk memperoleh data mengenai pengaruh internet terhadap para remaja terutama yang sedang berada di fase pubertas. Kuisisioner disebarkan kepada para remaja yang diambil sebanyak kurang lebih 30 anak usia remaja di kelas 11 MIPA4 untuk memberikan pernyataan mengenai pengaruh internet terhadap perilaku atau karakter mereka. Kuisisioner disebarkan melalui link google form, link kuisisioner disebarkan melalui grup kelas dan secara pribadi. Jenis kuisisioner yang digunakan yaitu kuisisioner tertutup, yaitu suatu jenis kuisisioner yang jawabannya untuk setiap pertanyaan sudah disediakan, sehingga responden tinggal memilih salah satu jawaban yang dikehendaki sesuai keadaan. Penghitungan poin jawaban disetiap pertanyaan menggunakan skala Likert.

Skala Likert adalah skala yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial, dengan menggunakan skala likert, variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Dalam skala likert, terdapat dua bentuk pertanyaan, yaitu bentuk pertanyaan positif untuk mengukur skala positif, dan bentuk pertanyaan negatif untuk mengukur skala negatif. Pertanyaan positif dan negatif diberi skor 5, 4, 3, 2, dan 1. Responden diberikan angket berisi 7 pertanyaan yang terdiri dari 4 pernyataan positif dan 3 pernyataan negatif, yang didalamnya terdapat indikator dalam penelitian yaitu:

- 1) moral knowing (pengetahuan moral)
- 2) moral feeling (perasaan moral)
- 3) moral action (tindakan moral)

Data ini dapat berdasarkan pada sasaran yaitu anak-anak mulai usia 15 hingga beranjak 18 tahun terutama di kelas XI MIPA 4 yang telah berkecanduan gadget ataupun internet di usianya dan dalam data ini penulis menerapkan jenis teknik pengumpulan data yaitu menggunakan metodologi penelitian secara online dengan mengumpulkan data dari internet dengan mengamati berbagai literatur literatur yang ada yang bersumber dari web dan yang berhubungan dengan pokok permasalahan yang diangkat dan yang bersifat membantu. Analisis data dilakukan dengan teknik deskriptif berdasarkan skala likert

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi data dalam pembahasan ini adalah untuk memberikan gambaran sejumlah data hasil angket yang telah disebarkan pada siswa MAN 3 Kediri, sesuai kisi-kisi yang telah diterapkan. Berikut hasil dari pengumpulan data angket yang disediakan dalam bentuk deskripsi.

### Deskripsi Data Tentang Pengaruh Internet Bagi Perilaku Belajar Siswa Berdasarkan Angket

Berdasarkan data hasil angket menampilkan berapa lama responden menggunakan internet dalam satu hari, dari data tersebut diperoleh data, bahwa kebanyakan dari mereka menggunakan internet selama lebih dari 5 jam ada sebanyak 56% responden, ada sebanyak 14% menggunakan internet sebanyak tiga jam, dalam sehari juga ada yang menggunakan internet sebanyak 5 jam sebanyak 13% responden, 12% dalam sehari menggunakan internet selama 2 jam dalam satu hari dan selain itu juga ada yang menggunakan internet selama kurang dari 1 jam namun Cuma sedikit yakni hanya lah 5% dari 100% nya para pengguna internet di man 3 Kediri, memang pada situasi pandemic seperti ini sangat dibutuhkan internet terlebih untuk kegiatan pembelajaran yang dilakukan secara daring jadi wajar saja jika kebanyakan

anak di man 3 kediri menggunakan internet lebih dari 5 jam namun juga perlu di ketahui bahwa penggunaan internet secara berlebihan juga dapat berdampak pada diri kita sendiri maupun orang lain jadi untuk itu mari kita batasi penggunaan gadget atau internet.

Data di atas menampilkan bahwa kebanyakan dari responden menggunakan internet untuk bermain sosial media yang 66% di gunakan untuk sosial media , 14% di gunakan untuk daring dan 11 % melihat youtube seperti melihat konten konten edukasi , podcast , dan tutorial tutorial yang ada di youtube dan dari hasil angket tersebut bahwa tidak ada responden ang sehari tidaj menggunakan internet bahkan semua menggunakan internet entah Cuma satu menit atau bahkan 1 jam.

Berdasarkan hasil angket dari responden bahwa mereka merasakan perubahan sejak adanya internet yang memperoleh hasil 61% responden merasakan perubahanya namun prubahan ini tidak melulu ke perubahan negative namun 25% dari responden merasakan dampak positif dari internet dan ada 14% dari responden tidak merasakan perubahan yang begitu besar atau tidak begitu mengubah kehidupan mereka jadi dari angket ini dapat di simpul kan internet dapat memberikan dampak positif maupun negative itu tergantung dari diri kita sendiri sebagai pengguna.

Ditinjau berdasarkan konten yang sering dilihat terdapat sebanyak 36% responden menggunakan internet untuk melihat konten konten hiburan , 28% konten konten edukasi yang bersifat mendidik , 11% mereka melihat pembahasan pembelajaran yang biasa di lakukan pada saat jam pembelajaran daring dan 16% dari responden menggunakan internet untuk melihat konten influencer , paling sedikit internet di gunakan untuk melihat quote quote yag biasa ada di instagram yaitu ada 9% dari angeket ini kita dapat melihat bahwa kurang lebih 36% dari pengguna internet membutuh kan konten hiburan sebagai sarana healing.

Berdasarkan data di atas respon dari siswa siswi man 3 kediri sebenarnya ingin mengikutinya namun mereka kurang yakin akan kemampuan yang mereka miliki saat ini karena mungkin juga faktir dari pandemic jadi pembelajaran sedikit berkurang bisa menjadi salah satu faktor menurunnya tingkat kepercayaan diri siswa yakni sebesar 39% dari siswamerasa begitu , namun disini ada beragam macam karakter siswa jika mendapatkan informasi terkait lomba akademik ada juga yang ining myebarkan ke temen temen lainnya yang kira kira ada 25% dari responden , dan 32% lainnya memilih ntuk mengabaikan nya karena mungkin memang tidak ada ketertarikan dalam dirinya sedangkan yang 7 % lainnya mereka tidak tertarik akan info lomba ini.

### **Deskripsi Data Hasil Observasi dan Wawancara Singkat Tentang Pengaruh Belajar Siswa**

Pada zaman modern ini tentu kita semua sudah tahu apa itu internet, internet adalah sebuah jaringan komunikasi yang saling terhubung satu sama lain, keberadaan internet memberi dampak positif bagi seluruh masyarakat pengguna internet termasuk remaja, dampak positif tentu ada dampak negatifnya, nah ada beberapa dampak negatif yang timbul dari penggunaan internet yang disalah gunakan yang tentunya bisa dibilang bahaya.

Banyak remaja yang cenderung menyalahgunakan internet sehingga berdampak buruk bagi dirinya sendiri. Bahaya internet dikalangan remaja yaitu mengakses konten pornografi yang berakibat pada perilaku kejahatan seksual. Hal ini tentu saja sudah sering terjadi di kalangan remaja, penggunaan internet tentunya perlu dedikasi dan pantauan orang tua agar tidak disalah gunakan. Selain itu banyak para remaja yang kalau mengerjakan tugas itu tidak berpikir sendiri bahkan kebanyakan ya dari Google ada juga remaja yang kecanduan bermain game online. Itu semua bisa terjadi ya karena kecanggihan teknologi dan maraknya penggunaan media sosial akan tetapi tidak diimbangi dengan ilmu yang cukup untuk mengakses dan memilih konten yang tepat, Para remaja sangat bergantung pada internet sehingga kurang mampu menghafal. Hal ini terjadi karena pada dasarnya kebutuhan kebutuhan setiap individu sangatlah beragam sehingga adanya kebutuhan inilah yang menimbulkan motif untuk menemukan informasi pada sebuah

media yang dianggap tepat. Akibat munculnya berbagai cara dan strategi untuk mendapatkan pelajaran itu makanya internet banyak digunakan karena menawarkan berbagai kemudahan, internet tentu ada dampak positifnya akan tetapi ya internet juga menimbulkan dampak negatif karena informasi yang terdapat di internet itu tidak dibatasi, berbagai macam informasi dalam berbagai bentuk dan tujuan bercampur menjadi satu di mana untuk mengaksesnya hanya perlu memasukkan beberapa kata kunci saja

### **Apakah yang biasa dilakukan responden dengan internet**

Berdasarkan hasil penelitian peneliti dapat mengamati bahwa sebagian besar dari mereka menggunakan internet untuk bersosial media, bermain game online seperti *mobile legend*, *pubg*, *lord mobile* dan lain-lain, namun dari sebagian besar mereka menyatakan saat proses tahap wawancara bahwasanya mereka menggunakan media sosial sebagai sarana edukasi dan sebagai sarana untuk menabuh wawasan seperti pentingnya mencari informasi secara online karena menurut mereka jika mereka tidak update di internet mereka akan tertinggal banyak informasi informasi yang ada seperti info lomba, info utbk atau olimpiade olimpiade yang ada.

Selain itu dengan adanya internet mereka bisa mengetahui banyak hal tanpa perlu bersusah payah namun penulis sangat menyayangkan satu hal terkait adanya internet, dengan adanya internet dan semakin maraknya internet di kalangan anak sekolah membuat mereka malas untuk sekedar membaca bahkan tidak jarang anak jaman sekarang jika ada tugas tidak mengawal membaca buku namun banyak dari mereka yang langsung browsing dari google yang akan berdampak kurang baik pada diri mereka sendiri seperti halnya saat ini para pelajar lebih percaya jawaban dari google dari pada jawaban yang mereka temukan sendiri dari buku pelajaran. Dengan demikian, disini penulis dapat mengungkapkan bahwasanya dengan kita bergantung dengan internet kita akan semakin kehilangan rasa kepercayaan pada diri kita sendiri.

### **Apakah Setelah Maraknya Internet Mampu Merubah Kehidupan dan Perilakunya?**

Banyaknya waktu yang tergugat oleh para remaja dalam menghabiskan waktu di media sosial menjadikan salah satu dampak negatif media sosial yang paling terlihat adalah tentang perkembangan sosial pada remaja yang terganggu. Dalam hal ini maksudnya adalah sebagian remaja terlalu banyak menghabiskan waktunya di media sosial dan berakibat tidak memiliki keahlian untuk bersosialisasi secara langsung di dunia nyata. Keberanian mereka untuk menjalin hubungan dengan orang lain yang tidak dikenal semakin rendah, yang berefek pada hubungan sosial menjadi semakin lemah dan mereka semakin sulit untuk mendapatkan pertolongan. Konten dalam media sosial juga dengan mudah memberi pengaruh negatif pada remaja, di mana semakin banyak pengguna media sosial yang berasal dari remaja nyatanya telah menyebabkan remaja sangat mudah meniru atau meniru beberapa konten negatif yang beredar luas di media sosial. Perubahan tersebut dapat di tandai dengan ditandai dengan mereka yang dapat dengan

mudah masuk ke dalam grup tertentu yang isinya orang-orang dari berbagai kalangan dan umur yang penggunaan bahasanya beragam, sehingga beberapa bahasa yang digunakan jurus dalam topik dewasa yang seharusnya tidak diketahui oleh para remaja di usia mereka. Selain itu terdapat beberapa perubahan pola interaksi yang mana remaja lebih merasa mudah untuk bersosialisasi dengan orang-orang di media sosial, pada hal-hal tersebut perlu diwaspadai karena zaman sekarang banyak kejahatan terjadi di dunia maya. Banyak remaja yang mengubah penampilan atau fashion mereka mengikuti gaya yang berasal dari negara lain sehingga banyak remaja yang kurang mau mengatasi budaya bangsa Indonesia. Perubahan selanjutnya mengenai pola kebiasaan yang berkembang di internet mengenai jual beli secara online, para remaja cenderung lebih menyukai berbelanja online karena hal tersebut lebih mudah dilakukan. Padahal tidak jarang terdapat penipuan jual beli online yang dapat mengakibatkan dampak negatif. Walaupun memang terdapat sisi positif dari internet yang dapat menjadi penghubung yang baik antara teman dan keluarga, serta dapat menjadi penghubung interaksi antara remaja satu dan remaja lain yang dapat saling berinteraksi apabila memiliki minat yang sama.

Selain itu media sosial yang berpengaruh dalam kehidupan remaja milenial akan membawa dan membentuk semacam dunia baru mengenai pola pikir remaja milenial dalam berinteraksi dan berkomunikasi dengan cara yang baru, terutama dalam dunia Pendidikan. Seorang remaja yang masih menjadi pelajar tentunya mengharapkan semacam media yang akan memberikan kemudahan dalam proses pendidikan. Dengan puas atau tidak internet telah berhasil dalam menjawab tantangan tersebut dan internet telah berhasil memenuhi beberapa harapan para remaja sebagai pelajar dengan menyajikan banyak informasi yang edukatif. Salah satu dari fitur-fitur edukatif dalam media social atau internet yang sering dimanfaatkan oleh remaja milenial adalah Jurnal MAN 3 Kediri 7 Journal MAN 3 Kediri.

Pencarian informasi edukatif dengan menggunakan Wikipedia, di mana Wikipedia dapat dikatakan sebagai ensiklopedia pengetahuan yang paling lengkap di dunia maya. Selain dari manfaat tersebut, kemudahan berkomunikasi, arus informasi yang cepat, media iklan gratis, memperluas koneksi dan jaringan bisnis serta menambah teman, terdapat jalur lain yang mengarah ke dalam hal negatif yaitu ketergantungan karena kebiasaan mengakses dan membuka situs-situs jejaring sosial, ditemukan seorang remaja tidak akan bisa mengontrol diri mereka sendiri dan sulit berinteraksi di dunia nyata karena mereka lebih mementingkan diri sendiri. Remaja tidak akan menyadari keberadaan lingkungan di sekitar mereka karena terlalu banyak menghabiskan waktu di internet dan akar luka dengan tugas utamanya untuk belajar. Kecanduan remaja terhadap media sosial tentunya dapat mengganggu berbagai kegiatan dalam kehidupan nyata mereka. Seseorang yang mengalami kecanduan media sosial dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu salah satunya adalah faktor gender.

Sebagian besar dari responden akan merasakan perubahan yang ada pada diri mereka sendiri ataupun orang lain yang juga menggunakan internet seperti halnya saat mereka berkumpul atau ada acara reuni pasti saja yang sibuk sendiri dengan gadget nya dan dengan adanya internet salah satu nara sumber menyatakan bahwa dengan semakin maraknya internet membuat orang semua menjadi kecanduan yang namanya internet karena dengan internet mereka dapat mengetahui apa yang mereka ingin tau namun di satu sisi internet dapat merubah



pola hidup sehat orang banyak seperti halnya orang yang lalai akan tanggung jawab , semakin sedikit komunikasi dengan orang tua dan lain sebagainya

### **Konten yang sering dilihat**

Di sini penulis dapat mengamati bahwa beberapa tontonan besar para anak muda adalah yang berbau karena menurut mereka konten hiburan dapat membuat mereka melupakan sesaat akan kepening tugas tugas berani selain itu berdasarkan medis membuat hati senang juga dapat menambah imunitas yang ada pada diri kita selain konten hiburan mereka juga melihat konten konten influencer. Konten tutorial dan konten-konten menarik lainnya dan juga quote-quote yang ada pada social media atau media lainnya biasanya anak mudayang pecinta senja jauh lebih menyukai quote yang berbau romantis dan ada juda dari sebagian anak muda yang menyukai quote yang berbau semangat atau quote islam yang puitis atau dari sabda nabi.

### **Responden Jika Melihat Informasi Tentang Olimpiade Online dari Internet**

Berdasarkan hasil penelitian penulis menyatakan bahwa kebanyakan dari responden ingin mengikuti lomba lomba yang di laksanakan secara online namun mereka kurang yakin dengan kemampuan mereka sendiri oleh karena itu mereka memilih untuk memberikan info tersebut kepada temannya yang lebih mampu untuk mengikutinya dari dan responden lain mengungkapkan bahwa mereka tidak tertarik sama sekali untuk mengikutin lomba tersebut. Berdasarkan hasil wawancara kurang lebih 30 anak menyatakan bahwa kebanyakan para narasumber mengetahui akan pentingnya pengaruh perubahan perilaku anak usia remaja di era pandemi seperti ini agar mejadi pribadi lebih bermanfaat bagi diri sendiri maupun orang lain dan selain itu juga untuk meningkatkan rasa tanggung jawab dalam menggunakan internet dan lebih berhati hati dalam menggunakan internet terutama saat menemui situs situs yang tidak bertanggung jawab seperti penyebar situs porno , situs judi atau situs situs tidak bertanggung jawab lainnya. Selain itu semakin maraknya internet ini juga semakin banyak oknum tidak bertanggung jawab seperti maraknya hacker yang menelusup masuk keakun internet atau akun social media kita yang akan mencuri data data pribadi kita yang akan di gunakan pada hal yang salah oleh karena itu kita sebagai pengguna internet harus lebih waspada dan berhati hati.

### **SIMPULAN**

Dampak internet terhadap perilaku anak pengguna remaja terutama kalangan pelajar yang tidak hanya memberikan dampak positif namun juga dampak negatif oleh karena itu kita sebagai pengguna aktif internet harus bisa membatasi diri kita sendiri agar tidak salah dalam penggunaan internet, selain membatasi diri kita juga harus bisa memfilter konten apa yang patut kita lihat atau halaman halaman apa saja yang pantas kita lihat agar pikiran juga dapat berkembang lebih maju.

### **UCAPAN TERIMA KASIH**



Terimakasih kepada bapak Drs.H. Maksun.M.Pd.I selaku kepala Madrasah Aliyah Negeri 3 Kediri, Bapak Dr.M.Nurul Mukhisin M.Pd.I beserta seluruh tim kurikulum MAN 3 Kediri yang telah mengadakan program riset, Bapak Zainul Mustofa,S.E selaku penanggung jawab program keterampilan MAN 3 Kediri, Ibu Ifa Hidayati,M.Si selaku ketua pelaksana pelatihan penulisan artikel ilmiah dan guru pembimbing riset, serta Ibu Anisa Larasati,S.Pd selaku guru pembimbing riset kelas XII dan tak lupa kepada Seluruh fasilitator dari STKIP PGRI Jombang sebagai pemateri dalam pelatihan penulisan karya ilmiah dan juga pada Teman-teman dan pihak lain yang selalu mendukung.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alkafiyahriau, Stti. 2020. Pengaruh Internet. Riau: Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah <https://www.stit-alkafiyahriau.ac.id/Pengaruh-Internet-Bagi-Remaja/>
- Aminah, Royatul. 2021. Bahaya Internet Bagi Remaja.Indramayu: Jurnal Post <https://jurnalpost.com/Bahaya-Internet-Bagi-Remaja/26806/>
- Aprilia L,2014 Pengaruh Internet Terhadap Akhlak Anak Kelas Xi. Surakarta:Universitas Muhammadiyah Surakarta <http://eprints.ums.ac.id/id/eprint/30832http://eprints.ums.ac.id/id/eprint/30832>
- Asosiasi Penyelenggaraan Jasa Internet Indonesia (APJII) "Penetrasi Dan Perilaku Penggunaan Media Internet Indonesia".2018. Hasil Survei Penetrasi Dan Perilaku Penggunaan Internet Indonesia 2018. Diaksesmelalui<http://www.apjii.or.id/>
- Dusra, Erna (2017) *Pengaruh Media Internet Terhadap Perilaku Menyimpang Remaja Di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Maros*. Makassar: Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar <http://repository.uin-alauddin.ac.id/5610/>
- Choiri, Eril. 2019. Sejarah Singkat Internet. Qwords <https://qwords.com/blog/sejarah-singkat-internet/>
- Jamun, Y. M. (2018). Dampak Teknologi Terhadap Pendidikan - Pdf. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan Missio*, 10(1), 48–52. <http://jurnal.unikastpaulus.ac.id/index.php/jpkm/article/view/54>
- Lilis, Kusuma Sari (2022) PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN RICOSRE Berbantuan Podcast Terhadap Peningkatan Keterampilan Komunika Dan Berpikir Analisis Pada Mata Pelajaran Biologi Kelas Xi.** <http://repository.radenintan.ac.id/id/eprint/20956>
- Robert,Adani. 2020 Pengertian Internet. Malang: PT Sekawan Media Informatika <https://www.sekawanmedia.co.id/Pengertian-Internet/>
- R, Alfitri .2020,Dampak Penggunaan Internet Terhadap Fisik Remaja.Malang:Jurnal Formil
- Zazat, Rahmad Ramadhan (2022) *Pengaruh Internet Banking*, **Diunduh Pada Tanggal 01 Januari 2023** <http://repository.radenintan.ac.id/id/eprint/17793>