

INTERNET SEHAT UNTUK ANAK USIA SEKOLAH MENENGAH PERTAMA

Doni Luanda, Prodi Teknik Informatika, STMIK Bani Saleh,
doni.luanda2016@gmail.com

Abstrak

Siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) adalah masa peralihan dari kanak-kanak ke dewasa yang dikenal dengan pubertas. Dalam masa ini terjadi fase dimana anak ingin mencoba sesuatu yang baru dan pengakuan akan eksistensi dirinya di masyarakat. Saat masa transisi ini siswa/siswi jika tidak diarahkan kearah yang positif maka akan berubah haluan kearah hal-hal yang cenderung negatif, sebagai contoh penggunaan obat terlarang, bolos sekolah, pergaulan bebas dan penggunaan internet yang cenderung kearah yang tidak jelas peruntukan nya. Hal tersebut diatas menjadi kekhawatiran orangtua dalam pengawasan anak baik disekolah maupun di rumah. Berbicara mengenai internet merupakan hal yang sudah tidak asing lagi saat ini karena dengan internet dunia dalam genggaman tangan kita. Sudah diketahui bahwa pengaruh penggunaan internet dapat secara positif atau secara negatif. Guna mengurangi kekhawatiran dan mendukung program yang dicanangkan pemerintah dalam penggunaan internet sehat maka penulis akan memberikan pemaparan untuk bagaimana penggunaan internet yang benar dan tepat guna dikalangan sekolah menengah pertama berdasarkan penelitian sehingga memberikan dampak positif bagi siswa/siswi yang kelak berguna dimasa depan.

Kata Kunci: Pubertas, internet sehat, dampak penggunaan internet.

Abstract

Junior High School Students (SMP) is a period of transition from childhood to adulthood called puberty. In this period there is a phase where the child wants to try something new and the recognition of his existence in society. Students during this transition period should be directed to a positive if not going to be negative for example the use of drugs, escape from school, promiscuity and negative internet use. The above is a concern for parents in supervising children both at school and at home. Talking about the internet is something that is already familiar today because of the internet in our hands. It is known that the influence of internet usage can be positive or negative. to reduce worry and support the program launched by the government, the use of the internet is healthy so the author will give a presentation on how to use the right and effective internet among junior high schools based on research so that it has a positive impact on students who will be useful in the future.

Keywords: Puberty, healthy internet, the impact of internet use.

PENDAHULUAN

Teknologi informasi dan komunikasi saat ini berkembang dengan pesat baik dari sisi perangkat keras maupun perangkat lunak. Dengan adanya perkembangan tersebut bisa dipastikan dapat menimbulkan pengaruh positif ataupun pengaruh negatif. Salah satu dampak positif perkembangan dari perangkat keras adalah kecepatan internet.

Dahulu orang ketika menggunakan internet kecepatan nya sangat lambat sedangkan dengan internet saat ini kecepatan sudah lebih baik

sehingga dapat melakukan panggilan video. Dampak positif ini juga harus diwaspadai oleh kita sebagai orang tua. Karena jangan terjadi pengaruh positif yang sudah ada malah akan menimbulkan dampak negatif bagi anak-anak kita. Internet merupakan media elektronik yang digunakan untuk berkomunikasi dalam pertukaran data dengan menggunakan protocol *TCP/IP*. Internet secara umum berguna untuk memperoleh informasi dan hiburan. Internet sehat adalah bagaimana kita sebagai pengguna dapat memperoleh hasil yang positif dan berguna sehingga dapat membantu kehidupan dalam

memperoleh kebutuhan informasi atau hiburan yang diperlukan. Berbicara tentang teknologi informasi dan komunikasi sangat dituntut peran aktif orang tua, oleh karena itu orangtua pun harus *up to date* akan teknologi informasi dan komunikasi sehingga ketika anak sedang mengakses internet dan melakukan kegiatan menjelajah di dunia maya maka orang tua dapat menjadi pengawas yang berperan dalam hal memonitor kegiatan anak.

Beberapa kegunaan layanan akses internet yang sering digunakan antara lain surat elektronik, *world wide web*, berbagi file dan *chatting*.

Internet sangat mendunia karena tingkat modernisasi dan tuntutan zaman. Dikutip dari bulletin APJII (Asosiasi pengusaha Jasa Internet Indonesia) edisi 23 April 2018, sepanjang tahun 2017 APJII melakukan survey pengguna internet di Indonesia berdasarkan usia hasilnya sebagai berikut usia 13-18 tahun diangka 16,68%, usia 19-34 tahun 49,52%, usia 35-54 tahun 29,55%, usia diatas 54 tahun 4,24%, ini menunjukkan kaum remaja mendominasi pemakaian internet. Selain berdasarkan usia, APJII juga melakukan survey pada Maret 2018 berdasarkan pengguna internet hasilnya adalah pengguna internet di Indonesia meningkat sebanyak 54,7% atau dari 132,7 juta penduduk menjadi 143,26 juta penduduk. Hasil survey jika berdasarkan tingkat pendidikan, sekolah dasar 25,1%, sekolah menengah pertama 48,53%, sekolah menengah atas 70,54%, Strata-1/diploma 79,23%, Strata-2/Strata-3 88,24% dan tidak sekolah 5,45%.

APJII juga melakukan survey terhadap ragam aplikasi yang digunakan oleh para penggunanya dengan hasil *chatting* sebesar 89,35%, media sosial 87,13%, mesin pencari 74,84%, melihat gambar/foto 72,79% dan video 69,64% .

Dari data APJII tersebut menurut penulis siswa/siswi pada tingkat sekolah menengah pertama merupakan kelompok siswa yang rentan terhadap internet, jika mereka pada tahap awal sudah salah dalam menggunakan internet maka akan berdampak pada berikutnya. Hal ini yang menjadi latar belakang untuk dijadikan dasar penelitian.

METODE

Penelitian yang dilakukan dalam tulisan ini menggunakan deskriptif kualitatif dengan metode survey. Menurut Nazir (1988: 63) dalam buku contoh metode penelitian, metode deskriptif merupakan suatu metode dalam meneliti status sekelompok manusia, suatu obyek, suatu set kondisi, suatu sistem pemikiran

ataupun suatu kelas peristiwa pada masa sekarang. Tujuan penelitian deskriptif adalah untuk membuat deskripsi, gambaran atau lukisan secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta fakta, sifat sifat serta hubungan antar fenomena yang diselidiki. Sedangkan metode survey adalah yang diadakan untuk memperoleh fakta fakta dari gejala gejala yang ada dan mencari keterangan keterangan secara faktual baik tentang institusi sosial, ekonomi, atau politik dari suatu kelompok ataupun suatu daerah (Nazir 1988 : 65).

Fokus penelitian dalam penulisan ini adalah melakukan survey pada sekelompok anak usia sekolah menengah pertama (kelas 7, 8 dan 9) masing-masing kelas sebanyak dua kelas dengan pengisian kuestioner yang terdiri dari enam pertanyaan yang berisi tentang penggunaan internet, media yang biasa digunakan ketika melakukan aktifitas berinternet serta dampak apa yang ditimbulkan.

Sekolah yang digunakan oleh peneliti adalah SMP Negeri 1 Banyuwangi di daerah Jawa timur. Alasan pemilihan SMP Negeri 1 Banyuwangi oleh penulis adalah sekolah tersebut merupakan salah satu sekolah unggulan yang berada di pusat pemerintahan kabupaten Banyuwangi. Hasil dari pengisian kuestioner oleh anak anak sekolah menengah pertama tersebut oleh penulis akan dilakukan analisa untuk digunakan sebagai acuan dalam penelitian agar pemakaian internet menjadi tepat guna, bermanfaat dan aman dikalangan anak usia sekolah menengah pertama.

Dalam melakukan survey pengisian kuestioner, penulis dibantu oleh Bapak Kepala sekolah SMPN-1 Banyuwangi yaitu Bapak Supriyadi, S.Pd, M.Pd dan salah satu guru yaitu Bapak Munawar Cholil, S.Pd, M.Pd yang ditunjuk oleh kepala sekolah untuk melakukan koordinasi perihal jam pelajaran mana yang bisa digunakan guna penulis melakukan survey pengisian kuestioner di kelas kelas.

Pemilihan kelas yang ditunjuk untuk melakukan pengisian kuestioner dilakukan secara random oleh pihak sekolah. Lamanya waktu yang digunakan untuk pengisian kuestioner tersebut per kelas adalah lima belas menit. Adapun waktu pelaksanaan memerlukan waktu dua hari yaitu tanggal 12 februari 2019 sebanyak tiga kelas dan 15 februari 2019 sebanyak tiga kelas.

Pelaksanaan pertama yaitu pada kelas tujuh sebanyak dua kelas dan kelas delapan satu kelas. Kesempatan berikutnya adalah kelas sembilan sebanyak dua kelas dan kelas delapan satu kelas. Setelah dilakukan pengisian kuestioner oleh siswa/siswi sekolah menengah pertama dengan total

responder sebanyak seratus delapan puluh enam siswa/siswi, penulis melakukan analisa data terlebih dahulu guna memastikan kuestioner tersebut sudah diisi sesuai dengan harapan dari penulis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam melakukan penelitian, penulis memberikan enam pertanyaan pada masing masing lembar kuestioner. Enam pertanyaan tersebut adalah : apakah kamu mengetahui tentang internet, sudah berapa lama kamu menggunakan internet, kamu membuka aplikasi internet lewat media handphone atau komputer, ketika melakukan aktifitas internet hal apa yang paling kamu suka, apakah internet memberikan dampak yang positif bagi diri mu jika iya sebutkan, apakah internet memberikan dampak yang negatif bagi diri mu jika iya sebutkan.

Jawaban pada masing masing lembar kuestioner tersebut bebas dijawab oleh masing masing siswa/siswi. Guna mempermudah siswa/siswi ketika menjawab pertanyaan yang dibuat oleh penulis, maka diberikan beberapa contoh jawaban pada beberapa pertanyaan di kuestioner.

Dari jawaban siswa/siswi tersebut yang penulis ingin teliti adalah apakah pada anak usia sekolah menengah pertama mereka sudah tahu tentang internet, sudah berapa lama mereka mengenal internet, media apa yang umumnya mereka gunakan ketika melakukan aktifitas internet, hal hal apa saja yang dilakukan oleh anak usia sekolah menengah pertama ketika melakukan aktifitas internet, serta apakah mereka mengetahui dampak positif serta dampak negatif dari internet.

Berdasarkan pertanyaan yang diajukan oleh penulis dan dijawab oleh siswa/siswi melalui kuestioner, hasil penelitian, yaitu:

1. Hasil survey pertanyaan pertama dari pengisian kuestioner dimasing masing kelas dengan total pengisian kuestioner sebanyak seratus delapan puluh enam hasil nya adalah semua siswa/siswi mengenal internet.
2. Hasil survey pertanyaan kedua, berdasarkan jawaban yang ditulis oleh siswa/siswi ketika menjawab kuestioner dan penulis ingin mengetahui pada usia berapa mereka mengenal internet, maka oleh penulis hasil pengisian kuestioner dibagi menjadi tiga pembagian usia, yaitu usia 0-4 tahun, 5-10 tahun dan 11-15 tahun. Jika melihat usia normal dan atas anjuran pemerintah anak bisa memasuki sekolah dasar yaitu usia 7 tahun maka dilakukan pengklasifikasian sebagai berikut: (lihat table 1.)

Tabel 1. Pengklasifikasian usia masuk sekolah dasar dan sekolah menengah pertama

Usia SD Normal	SD kelas-1	7 Tahun
	SD kelas-2	8 Tahun
	SD kelas-3	9 Tahun
	SD kelas-4	10 Tahun
	SD kelas-5	11 Tahun
	SD kelas-6	12 Tahun
Usia SMP Normal	SMP kelas-1	13 Tahun
	SMP kelas-2	14 Tahun
	SMP kelas-3	15 Tahun

Hasil survey dari pengelompokkan usia berdasarkan seratus delapan puluh enam siswa/siswi hasilnya adalah (lihat table 2.)

Tabel 2. Hasil survey berdasarkan usia

Pembagian berdasarkan usia	0-4 tahun	5-10 tahun	11-15 tahun	Ket
	2	26	1	Kelas 7A
	3	31	1	Kelas 7C
	0	18	14	Kelas 8C
	0	20	9	Kelas 8H
	0	18	10	Kelas 9A
	0	28	5	Kelas 9D
Jumlah Responder	5	141	40	186
Persentase	3%	76%	22%	100%

Kecerdasan emosional yang diasuh sejak dini dapat menjadi suatu proses keberhasilan dalam berbagai aspek kehidupan. Kemampuan anak mengembangkan emosionalnya akan berhubungan dengan keberhasilan akademik, sosial dan kesehatan mental nya (Susanto, 2011). Berdasarkan kutipan diatas dan hasil survey menjelaskan bahwa item nomor satu dan item nomor dua saling berkaitan, maka tidak jarang saat ini masing masing kepala keluarga memperkenalkan teknologi terkini kepada anggota keluarganya sejak usia dini dengan harapan bermanfaat, menunjang aktifitas serta kreatifitas dan sang buah hati tidak buta akan teknologi termaksud dengan hadirnya internet. Hal ini juga didasari pada masa taman kanak kanak anak-anak sudah dikenalkan akan teknologi informasi dan komunikasi dengan harapan kedepannya anak-anak sudah tidak canggung ketika berhadapan dengan komputer dan internet.

3. Hasil survey pertanyaan ketiga, ketika melakukan aktifitas internet media apa yang biasanya siswa/siswi gunakan. Hasil survey dari pengisian kuestioner adalah (lihat table 3.)

Tabel 3. Hasil survey berdasarkan media yang digunakan

Kelas	HP	Ko mp	Kedua media (Handphone & Komputer)	Ket
7A- 29 orang	13	1	15	
7C- 35 orang	0	2	33	
8C- 32 orang	3	0	29	
8H- 29 orang	3	0	26	
9A- 28 orang	8	0	20	
9D- 33 orang	11	1	21	
Jumlah Responder	38	4	144	186
Persentase	20%	2%	77%	100%

Dari seratus delapan puluh enam siswa/siswi yang menjawab hasil penelitian, tiga puluh delapan siswa/siswi atau 20% hanya menggunakan media telpon genggam untuk membuka internet. Kemudian empat siswa/siswi atau 2% membuka internet hanya menggunakan komputer. Sisanya sebanyak seratus empat puluh empat atau 77% menggunakan keduanya yaitu telepon genggam dan komputer untuk mengakses internet.

Dalam penggunaan internet, orangtua mempunyai kewajiban mutlak untuk selalu mengontrol, mendampingi, memberi arahan serta pengawasan yang ketat agar ketika anak sedang melakukan aktifitas internet tidak salah arah. Salah satu contoh pengawasan anak ketika melakukan aktifitas internet pada telepon genggam adalah dilakukannya filtering pada menu aplikasi-aplikasi di telepon genggam agar sang anak menonton atau menggunakan aplikasi yang sesuai usia peruntukannya.

Contoh lain ketika anak membuka internet dengan media komputer adalah posisi penempatan komputer. Sebagai langkah awal adalah jangan letakkan komputer pada ruang tidur kamar anak akan tetapi letakkan komputer pada ruang santai keluarga. Hal ini dengan harapan orang tua mudah melakukan pengawasan. Selain itu orang tua harus rajin melakukan pemeriksaan *history* pada web browser yang digunakan oleh anak. Karena pada *history* tersebut akan terlihat anak-anak kita habis mengunjungi situs situs apa saja. Pada tahapan ini juga diharapkan orangtua tidak buta teknologi sehingga ada polisi dalam keluarga sehingga anak menjadi segan. Pendekatan lain adalah dengan memasang perangkat lunak tambahan yang dikhususkan untuk pornografi.

4. Hasil survey pertanyaan keempat yang ditanyakan penulis pada seratus delapan puluh enam siswa/siswi adalah saat melakukan aktifitas internet hal apa yang paling kamu suka.

Jawaban dari kuestioner ini bervariasi. Satu siswa/siswi oleh penulis jawabannya diharapkan adalah lebih dari satu, hal ini untuk mendapatkan informasi lebih banyak sehingga akan diketahui apa yang dilakukan siswa/siswi ketika terhubung dengan internet. Contoh aktifitas yang digunakan oleh penulis pun banyak dijadikan jawaban oleh siswa/siswi. Hasilnya adalah sebagai berikut:

Pada kelas 7A (29 siswa/siswi) :

- Membuka media sosial, hasilnya 20 siswa/siswi atau 69% dari jumlah total murid kelas 7A melakukan kegiatan ini.
- Membaca berita, hasilnya 7 siswa/siswi atau 24% dari jumlah total murid kelas 7A melakukan kegiatan ini.
- Membeli barang online, hasilnya 2 siswa/siswi atau 7% dari jumlah total murid kelas 7A melakukan kegiatan ini.
- Game online, hasilnya 24 siswa/siswi atau 83% dari jumlah total murid kelas 7A melakukan kegiatan ini.
- Nonton film, hasilnya 15 siswa/siswi atau 52% dari jumlah total murid kelas 7A melakukan kegiatan ini.
- Mencari berbagai informasi/browsing, hasilnya 16 siswa/siswi atau 55% dari jumlah total murid kelas 7A melakukan kegiatan ini.
- Chatting, hasilnya 21 siswa/siswi atau 72% dari jumlah total murid kelas 7A melakukan kegiatan ini.
- Koresponden surat elektronik, hasilnya 2 siswa/siswi atau 7% dari jumlah total murid kelas 7A melakukan kegiatan ini.
- Mencari materi pelajaran, hasilnya 1 siswa/siswi atau 3% dari jumlah total murid kelas 7A melakukan kegiatan ini.
- Download anime, hasilnya 1 siswa/siswi atau 3% dari jumlah total murid kelas 7A melakukan kegiatan ini.

Pada kelas 7C (35 siswa/siswi):

- Membuka media sosial, hasilnya 23 siswa/siswi atau 66% dari jumlah total murid kelas 7C melakukan kegiatan ini.
- Membaca berita, hasilnya 11 siswa/siswi atau 31% dari jumlah total murid kelas 7C melakukan kegiatan ini.

- Membeli barang online, hasilnya 2 siswa/siswi atau 6% dari jumlah total murid kelas 7C melakukan kegiatan ini.
- Game online, hasilnya 26 siswa/siswi atau 74% dari jumlah total murid kelas 7C melakukan kegiatan ini.
- Nonton film, hasilnya 26 siswa/siswi atau 74% dari jumlah total murid kelas 7C melakukan kegiatan ini.
- Mencari berbagai informasi/browsing, hasilnya 20 siswa/siswi atau 57% dari jumlah total murid kelas 7C melakukan kegiatan ini.
- Chatting, hasilnya 24 siswa/siswi atau 69% dari jumlah total murid kelas 7C melakukan kegiatan ini.
- Download anime, hasilnya 1 siswa/siswi atau 3% dari jumlah total murid kelas 7C melakukan kegiatan ini.
- Video call untuk belajar, hasilnya 1 siswa/siswi atau 3% dari jumlah total murid kelas 7C melakukan kegiatan ini.
- Edit foto/video, hasilnya 1 siswa/siswi atau 3% dari jumlah total murid kelas 7C melakukan kegiatan ini.
- Koresponden surat elektronik, hasilnya 1 siswa/siswi atau 3% dari jumlah total murid kelas 7C melakukan kegiatan ini.
- Mendengarkan lagu, hasilnya 2 siswa/siswi atau 6% dari jumlah total murid kelas 7C melakukan kegiatan ini.
- Mencari jawaban PR di google, hasilnya 1 siswa/siswi atau 3% dari jumlah total murid kelas 7C melakukan kegiatan ini.
- Mengkritik petahana, hasilnya 1 siswa/siswi atau 3% dari jumlah total murid kelas 7C melakukan kegiatan ini.
- Web novel, hasilnya 1 siswa/siswi atau 3% dari jumlah total murid kelas 7C melakukan kegiatan ini.
- Reddit, hasilnya 1 siswa/siswi atau 3% dari jumlah total murid kelas 7C melakukan kegiatan ini.
- Upload foto makanan, hasilnya 1 siswa/siswi atau 3% dari jumlah total murid kelas 7C melakukan kegiatan ini.
- Lihat food vloger, hasilnya 1 siswa/siswi atau 3% dari jumlah total murid kelas 7C melakukan kegiatan ini.
- Browsing online shop, hasilnya 1 siswa/siswi atau 3% dari jumlah total murid kelas 7C melakukan kegiatan ini.

- Vlog, hasilnya 1 siswa/siswi atau 3% dari jumlah total murid kelas 7C melakukan kegiatan ini.
- Membaca webtoon, hasilnya 1 siswa/siswi atau 3% dari jumlah total murid kelas 7C melakukan kegiatan ini.
- Mengecek forum steam, hasilnya 1 siswa/siswi atau 3% dari jumlah total murid kelas 7C melakukan kegiatan ini.

Pada kelas 8C (35 siswa/siswi)

- Membuka media sosial, hasilnya 25 siswa/siswi atau 78% dari jumlah total murid kelas 8C melakukan kegiatan ini.
- Membaca berita, hasilnya 6 siswa/siswi atau 19% dari jumlah total murid kelas 8C melakukan kegiatan ini.
- Membeli barang online, hasilnya 6 siswa/siswi atau 19% dari jumlah total murid kelas 8C melakukan kegiatan ini.
- Game online, hasilnya 14 siswa/siswi atau 44% dari jumlah total murid kelas 8C melakukan kegiatan ini.
- Nonton film, hasilnya 24 siswa/siswi atau 75% dari jumlah total murid kelas 8C melakukan kegiatan ini.
- Mencari berbagai informasi/browsing, hasilnya 25 siswa/siswi atau 78% dari jumlah total murid kelas 8C melakukan kegiatan ini.
- Chatting, hasilnya 29 siswa/siswi atau 91% dari jumlah total murid kelas 8C melakukan kegiatan ini.
- Koresponden surat elektronik, hasilnya 7 siswa/siswi atau 22% dari jumlah total murid kelas 8C melakukan kegiatan ini.
- Mencari materi pelajaran, hasilnya 2 siswa/siswi atau 6% dari jumlah total murid kelas 8C melakukan kegiatan ini.
- Download anime, hasilnya 1 siswa/siswi atau 3% dari jumlah total murid kelas 8C melakukan kegiatan ini.
- Mendengarkan lagu, hasilnya 1 siswa/siswi atau 3% dari jumlah total murid kelas 8C melakukan kegiatan ini.
- Baca buku online, hasilnya 2 siswa/siswi atau 6% dari jumlah total murid kelas 8C melakukan kegiatan ini.
- Belajar dari aplikasi online, hasilnya 2 siswa/siswi atau 6% dari jumlah total murid kelas 8C melakukan kegiatan ini.
- Baca komik online, hasilnya 1 siswa/siswi atau 3% dari jumlah total murid kelas 8C melakukan kegiatan ini.

Pada kelas 8H (29 siswa/siswi)

- Membuka media sosial, hasilnya 19 siswa/siswi atau 66% dari jumlah total murid kelas 8H melakukan kegiatan ini.
- Membaca berita, hasilnya 10 siswa/siswi atau 34% dari jumlah total murid kelas 8H melakukan kegiatan ini.
- Membeli barang online, hasilnya 5 siswa/siswi atau 17% dari jumlah total murid kelas 8H melakukan kegiatan ini.
- Game online, hasilnya 23 siswa/siswi atau 79% dari jumlah total murid kelas 8H melakukan kegiatan ini.
- Nonton film, hasilnya 18 siswa/siswi atau 62% dari jumlah total murid kelas 8H melakukan kegiatan ini.
- Mencari berbagai informasi/browsing, hasilnya 21 siswa/siswi atau 72% dari jumlah total murid kelas 8H melakukan kegiatan ini.
- Chatting, hasilnya 21 siswa/siswi atau 72% dari jumlah total murid kelas 8H melakukan kegiatan ini.
- Koresponden surat elektronik, hasilnya 3 siswa/siswi atau 10% dari jumlah total murid kelas 8H melakukan kegiatan ini.
- Mencari materi pelajaran, hasilnya 1 siswa/siswi atau 3% dari jumlah total murid kelas 8H melakukan kegiatan ini.
- Mendengarkan lagu, hasilnya 2 siswa/siswi atau 7% dari jumlah total murid kelas 8H melakukan kegiatan ini.
- Web novel, hasilnya 1 siswa/siswi atau 3% dari jumlah total murid kelas 8H melakukan kegiatan ini.
- Download music, hasilnya 4 siswa/siswi atau 14% dari jumlah total murid kelas 8H melakukan kegiatan ini.
- Baca buku online, hasilnya 2 siswa/siswi atau 7% dari jumlah total murid kelas 8H melakukan kegiatan ini.
- Belajar dari aplikasi online, hasilnya 2 siswa/siswi atau 7% dari jumlah total murid kelas 8H melakukan kegiatan ini.
- Membuka berbagai aplikasi, hasilnya 1 siswa/siswi atau 3% dari jumlah total murid kelas 8H melakukan kegiatan ini.
- Sebagai hiburan, hasilnya 1 siswa/siswi atau 3% dari jumlah total murid kelas 8H melakukan kegiatan ini.
- Membaca Al Quran, hasilnya 1 siswa/siswi atau 3% dari jumlah total murid kelas 8H melakukan kegiatan ini.

Pada kelas 9A (28 siswa/siswi)

- Membuka media sosial, hasilnya 24 siswa/siswi atau 86% dari jumlah total murid kelas 9A melakukan kegiatan ini.
- Membaca berita, hasilnya 5 siswa/siswi atau 18% dari jumlah total murid kelas 9A melakukan kegiatan ini.
- Membeli barang online, hasilnya 8 siswa/siswi atau 29% dari jumlah total murid kelas 9A melakukan kegiatan ini.
- Game online, hasilnya 19 siswa/siswi atau 68% dari jumlah total murid kelas 9A melakukan kegiatan ini.
- Nonton film, hasilnya 17 siswa/siswi atau 61% dari jumlah total murid kelas 9A melakukan kegiatan ini.
- Mencari berbagai informasi/browsing, hasilnya 21 siswa/siswi atau 75% dari jumlah total murid kelas 9A melakukan kegiatan ini.
- Chatting, hasilnya 23 siswa/siswi atau 82% dari jumlah total murid kelas 9A melakukan kegiatan ini.
- Koresponden surat elektronik, hasilnya 2 siswa/siswi atau 7% dari jumlah total murid kelas 9A melakukan kegiatan ini.
- Mencari materi pelajaran, hasilnya 1 siswa/siswi atau 4% dari jumlah total murid kelas 9A melakukan kegiatan ini.
- Edit foto/video, hasilnya 1 siswa/siswi atau 4% dari jumlah total murid kelas 9A melakukan kegiatan ini.
- Mendengarkan lagu, hasilnya 1 siswa/siswi atau 4% dari jumlah total murid kelas 9A melakukan kegiatan ini.
- Mencari jawaban pekerjaan rumah di google, hasilnya 1 siswa/siswi atau 4% dari jumlah total murid kelas 9A melakukan kegiatan ini.
- Web novel, hasilnya 2 siswa/siswi atau 7% dari jumlah total murid kelas 9A melakukan kegiatan ini.
- Menambah wawasan, hasilnya 1 siswa/siswi atau 4% dari jumlah total murid kelas 9A melakukan kegiatan ini.

Pada kelas 9D (33 siswa/siswi)

- Membuka media sosial, hasilnya 28 siswa/siswi atau 85% dari jumlah total murid kelas 9D melakukan kegiatan ini.
- Membaca berita, hasilnya 9 siswa/siswi atau 27% dari jumlah total murid kelas 9D melakukan kegiatan ini.

- Membeli barang online, hasilnya 10 siswa/siswi atau 30% dari jumlah total murid kelas 9D melakukan kegiatan ini.
- Game online, hasilnya 18 siswa/siswi atau 55% dari jumlah total murid kelas 9D melakukan kegiatan ini.
- Nonton film, hasilnya 17 siswa/siswi atau 52% dari jumlah total murid kelas 9D melakukan kegiatan ini.
- Mencari berbagai informasi, hasilnya 22 siswa/siswi atau 67% dari jumlah total murid kelas 9D melakukan kegiatan ini.
- Chatting, hasilnya 27 siswa/siswi atau 82% dari jumlah total murid kelas 9D melakukan kegiatan ini.
- Koresponden surat elektronik, hasilnya 4 siswa/siswi atau 12% dari jumlah total murid kelas 9D melakukan kegiatan ini.
- Membaca webtoon, hasilnya 2 siswa/siswi atau 6% dari jumlah total murid kelas 9D melakukan kegiatan ini.

5. Hasil survey pertanyaan kelima, yang ditanyakan penulis dalam kuesioner adalah apakah internet memberi dampak yang positif bagi dirimu. Jawaban yang diberikan oleh seratus delapan puluh enam siswa/siswi dari nomor ini harapan sama seperti nomor empat, yaitu satu orang siswa/siswi diupayakan memberi jawaban lebih dari satu. Hasilnya sebagai berikut:

Pada kelas 7A (29 siswa/siswi)

- Menambah teman, hasilnya 20 siswa/siswi atau 69% dari jumlah total murid kelas 7A menjawab ini dampak positif dari internet.
- Menambah ilmu dan wawasan, hasilnya 23 siswa/siswi atau 79% dari jumlah total murid kelas 7A menjawab ini dampak positif dari internet.
- Mendekatkan teman yang berada jauh, hasilnya 7 siswa/siswi atau 24% dari jumlah total murid kelas 7A menjawab ini dampak positif dari internet.
- Mendapatkan informasi yang diinginkan, hasilnya 17 siswa/siswi atau 59% dari jumlah total murid kelas 7A menjawab ini dampak positif dari internet.
- Penghilang stress, hasilnya 2 siswa/siswi atau 7% dari jumlah total murid kelas 7A menjawab ini dampak positif dari internet.
- Efektif tidak ribet, hasilnya 1 siswa/siswi atau 3% dari jumlah total murid kelas 7A menjawab ini dampak positif dari internet.

- Mendapatkan informasi untuk pelajaran, hasilnya 1 siswa/siswi atau 3% dari jumlah total murid kelas 7A menjawab ini dampak positif dari internet.
- Memberikan kesenangan, hasilnya 1 siswa/siswi atau 3% dari jumlah total murid kelas 7A menjawab ini dampak positif dari internet.

Pada kelas 7C (35 siswa/siswi)

- Menambah teman, hasilnya 18 siswa/siswi atau 51% dari jumlah total murid kelas 7C menjawab ini dampak positif dari internet.
- Menambah ilmu dan wawasan, hasilnya 31 siswa/siswi atau 89% dari jumlah total murid kelas 7C menjawab ini dampak positif dari internet.
- Mendekatkan teman yang berada jauh, hasilnya 15 siswa/siswi atau 43% dari jumlah total murid kelas 7C menjawab ini dampak positif dari internet.
- Mendapatkan informasi yang diinginkan, hasilnya 23 siswa/siswi atau 66% dari jumlah total murid kelas 7C menjawab ini dampak positif dari internet.
- Penghilang stress, hasilnya 2 siswa/siswi atau 6% dari jumlah total murid kelas 7C menjawab ini dampak positif dari internet.
- Mendapatkan informasi untuk pelajaran, hasilnya 2 siswa/siswi atau 6% dari jumlah total murid kelas 7C menjawab ini dampak positif dari internet.
- Memberikan kesenangan, hasilnya 3 siswa/siswi atau 9% dari jumlah total murid kelas 7C menjawab ini dampak positif dari internet.
- Mengerti wisata luar negeri, hasilnya 1 siswa/siswi atau 3% dari jumlah total murid kelas 7C menjawab ini dampak positif dari internet.
- Bisa menjawab pertanyaan dari teman, hasilnya 1 siswa/siswi atau 3% dari jumlah total murid kelas 7C menjawab ini dampak positif dari internet.
- Berbagi informasi, hasilnya 1 siswa/siswi atau 3% dari jumlah total murid kelas 7C menjawab ini dampak positif dari internet.
- Belajar bahasa asing, hasilnya 1 siswa/siswi atau 3% dari jumlah total murid kelas 7C menjawab ini dampak positif dari internet.
- Memudahkan pekerjaan, hasilnya 1 siswa/siswi atau 3% dari jumlah total murid kelas 7C menjawab ini dampak positif dari internet.

kelas 7C menjawab ini dampak positif dari internet.

Pada kelas 8C (32 siswa/siswi)

- Menambah teman, hasilnya 15 siswa/siswi atau 47% dari jumlah total murid kelas 8C menjawab ini dampak positif dari internet.
- Menambah ilmu dan wawasan, hasilnya 25 siswa/siswi atau 78% dari jumlah total murid kelas 8C menjawab ini dampak positif dari internet.
- Mendekatkan teman yang berada jauh, hasilnya 20 siswa/siswi atau 63% dari jumlah total murid kelas 8C menjawab ini dampak positif dari internet.
- Mendapatkan informasi yang diinginkan, hasilnya 31 siswa/siswi atau 97% dari jumlah total murid kelas 8C menjawab ini dampak positif dari internet.
- Mendapatkan informasi untuk pelajaran, hasilnya 3 siswa/siswi atau 9% dari jumlah total murid kelas 8C menjawab ini dampak positif dari internet.
- Memberikan kesenangan, hasilnya 5 siswa/siswi atau 16% dari jumlah total murid kelas 8C menjawab ini dampak positif dari internet.
- Mengembangkan bakat dan minat, hasilnya 1 siswa/siswi atau 3% dari jumlah total murid kelas 8C menjawab ini dampak positif dari internet.
- Bersosialisasi dengan orang lain, hasilnya 1 siswa/siswi atau 3% dari jumlah total murid kelas 8C menjawab ini dampak positif dari internet.
- Mengisi waktu luang, hasilnya 1 siswa/siswi atau 3% dari jumlah total murid kelas 8C menjawab ini dampak positif dari internet.
- Mencari barang yang diinginkan, hasilnya 1 siswa/siswi atau 3% dari jumlah total murid kelas 8C menjawab ini dampak positif dari internet.
- Mengubah menjadi Pribadi yang mudah bersosialisasi, hasilnya 1 siswa/siswi atau 3% dari jumlah total murid kelas 8C menjawab ini dampak positif dari internet.

Pada kelas 8H (29 siswa/siswi)

- Menambah teman, hasilnya 21 siswa/siswi atau 72% dari jumlah total murid kelas 8H menjawab ini dampak positif dari internet.
- Menambah ilmu dan wawasan, hasilnya 25 siswa/siswi atau 86% dari jumlah total murid

kelas 8H menjawab ini dampak positif dari internet.

- Mendekatkan teman yang berada jauh, hasilnya 12 siswa/siswi atau 41% dari jumlah total murid kelas 8H menjawab ini dampak positif dari internet.
- Mendapatkan informasi yang diinginkan, hasilnya 19 siswa/siswi atau 66% dari jumlah total murid kelas 8H menjawab ini dampak positif dari internet.
- Penghilang stress, hasilnya 1 siswa/siswi atau 3% dari jumlah total murid kelas 8H menjawab ini dampak positif dari internet.
- Memberikan kesenangan, hasilnya 4 siswa/siswi atau 14% dari jumlah total murid kelas 8H menjawab ini dampak positif dari internet.
- Belajar bahasa asing, hasilnya 1 siswa/siswi atau 3% dari jumlah total murid kelas 8H menjawab ini dampak positif dari internet.
- Mendekatkan diri ke Allah SWT, hasilnya 1 siswa/siswi atau 3% dari jumlah total murid kelas 8H menjawab ini dampak positif dari internet.

Pada kelas 9A (28 siswa/siswi)

- Menambah teman, hasilnya 22 siswa/siswi atau 79% dari jumlah total murid kelas 9A menjawab ini dampak positif dari internet.
- Menambah ilmu dan wawasan, hasilnya 21 siswa/siswi atau 75% dari jumlah total murid kelas 9A menjawab ini dampak positif dari internet.
- Mendekatkan teman yang berada jauh, hasilnya 36 siswa/siswi atau 10% dari jumlah total murid kelas 9A menjawab ini dampak positif dari internet.
- Mendapatkan informasi yang diinginkan, hasilnya 26 siswa/siswi atau 93% dari jumlah total murid kelas 9A menjawab ini dampak positif dari internet.
- Mendapatkan informasi untuk pelajaran, hasilnya 3 siswa/siswi atau 11% dari jumlah total murid kelas 9A menjawab ini dampak positif dari internet.
- Bisa mendapatkan uang dari internet, hasilnya 1 siswa/siswi atau 4% dari jumlah total murid kelas 9A menjawab ini dampak positif dari internet.
- Mencari lokasi, hasilnya 1 siswa/siswi atau 4% dari jumlah total murid kelas 9A menjawab ini dampak positif dari internet.
-

Pada kelas 9D (33 siswa/siswi)

- Menambah teman, hasilnya 21 siswa/siswi atau 64% dari jumlah total murid kelas 9D menjawab ini dampak positif dari internet.
 - Menambah ilmu dan wawasan, hasilnya 30 siswa/siswi atau 91% dari jumlah total murid kelas 9D menjawab ini dampak positif dari internet.
 - Mendekatkan teman yang berada jauh, hasilnya 16 siswa/siswi atau 48% dari jumlah total murid kelas 9D menjawab ini dampak positif dari internet.
 - Mendapatkan informasi yang diinginkan, hasilnya 27 siswa/siswi atau 82% dari jumlah total murid kelas 9D menjawab ini dampak positif dari internet.
 - Mendapatkan informasi untuk pelajaran, hasilnya 1 siswa/siswi atau 3% dari jumlah total murid kelas 9D menjawab ini dampak positif dari internet.
 - Memberikan kesenangan, hasilnya 5 siswa/siswi atau 15% dari jumlah total murid kelas 9D menjawab ini dampak positif dari internet.
 - Mengisi waktu luang, hasilnya 2 siswa/siswi atau 6% dari jumlah total murid kelas 9D menjawab ini dampak positif dari internet.
 - Menambah semangat belajar, hasilnya 1 siswa/siswi atau 3% dari jumlah total murid kelas 9D menjawab ini dampak positif dari internet.
 - Mendapatkan pekerjaan, hasilnya 1 siswa/siswi atau 3% dari jumlah total murid kelas 9D menjawab ini dampak positif dari internet.
6. Hasil survey pertanyaan keenam adalah apakah internet memberikan dampak negatif bagi dirimu. Pada jawaban atas pertanyaan ini sama dengan nomor empat dan lima, yaitu penulis mengupayakan seratus delapan puluh enam responder menjawab lebih dari satu, hasilnya adalah:

Pada kelas 7A (29 siswa/siswi)

- Tidur larut malam, hasilnya 21 siswa/siswi atau 72% dari jumlah total murid kelas 7A menjawab ini dampak negatif dari internet.
- Nilai pelajaran menjadi menurun, hasilnya 4 siswa/siswi atau 14% dari jumlah total murid kelas 7A menjawab ini dampak negatif dari internet.
- Kurang bersosialisasi dengan teman sekitar, hasilnya 3 siswa/siswi atau 10% dari jumlah

total murid kelas 7A menjawab ini dampak negatif dari internet.

- Lupa waktu, hasilnya 24 siswa/siswi atau 83% dari jumlah total murid kelas 7A menjawab ini dampak negatif dari internet.
- Lupa shalat, hasilnya 1 siswa/siswi atau 3% dari jumlah total murid kelas 7A menjawab ini dampak negatif dari internet.
- Internet tidak memberikan dampak negatif, hasilnya 1 siswa/siswi atau 3% dari jumlah total murid kelas 7A ada yang menjawab ini.
- Dimarahi orang tua, hasilnya 2 siswa/siswi atau 7% dari jumlah total murid kelas 7A menjawab ini dampak negatif dari internet.
- Lupa membantu orang tua, hasilnya 1 siswa/siswi atau 3% dari jumlah total murid kelas 7A menjawab ini dampak negatif dari internet.

Pada kelas 7C (35 siswa/siswi)

- Tidur larut malam, hasilnya 23 siswa/siswi atau 66% dari jumlah total murid kelas 7C menjawab ini dampak negatif dari internet.
- Nilai pelajaran menjadi turun, hasilnya 4 siswa/siswi atau 11% dari jumlah total murid kelas 7C menjawab ini dampak negatif dari internet.
- Kurang bersosialisasi dengan teman sekitar, hasilnya 7 siswa/siswi atau 20% dari jumlah total murid kelas 7C menjawab ini dampak negatif dari internet.
- Lupa waktu, hasilnya 24 siswa/siswi atau 69% dari jumlah total murid kelas 7C menjawab ini dampak negatif dari internet.
- Lupa shalat, hasilnya 1 siswa/siswi atau 3% dari jumlah total murid kelas 7C menjawab ini dampak negatif dari internet.
- Mata menjadi minus, hasilnya 1 siswa/siswi atau 3% dari jumlah total murid kelas 7C menjawab ini dampak negatif dari internet.
- Internet tidak memberikan dampak negatif, hasilnya 2 siswa/siswi atau 6% dari jumlah total murid kelas 7C ada yang menjawab ini.
- Membuat kecanduan/ketergantungan, hasilnya 3 siswa/siswi atau 9% dari jumlah total murid kelas 7C menjawab ini dampak negatif dari internet.
- Menjadi malas, hasilnya 2 siswa/siswi atau 6% dari jumlah total murid kelas 7C menjawab ini dampak negatif dari internet.
- Cuek dengan keadaan sekitar, hasilnya 2 siswa/siswi atau 6% dari jumlah total murid

- kelas 7C menjawab ini dampak negatif dari internet.
- Lupa mengerjakan tugas, hasilnya 1 siswa/siswi atau 3% dari jumlah total murid kelas 7C menjawab ini dampak negatif dari internet.
 - Lebih boros karena beli kuota, hasilnya 1 siswa/siswi atau 3% dari jumlah total murid kelas 7C menjawab ini dampak negatif dari internet.
 - Introvert hasilnya 1 siswa/siswi atau 3% dari jumlah total murid kelas 7C menjawab ini dampak negatif dari internet.
 - Lupa makan, hasilnya 1 siswa/siswi atau 3% dari jumlah total murid kelas 7C menjawab ini dampak negatif dari internet.

Pada kelas 8C (32 siswa/siswi)

- Tidur larut malam, hasilnya 13 siswa/siswi atau 41% dari jumlah total murid kelas 8C menjawab ini dampak negatif dari internet.
- Nilai pelajaran menjadi turun, hasilnya 6 siswa/siswi atau 19% dari jumlah total murid kelas 8C menjawab ini dampak negatif dari internet.
- Kurang bersosialisasi dengan teman sekitar, hasilnya 12 siswa/siswi atau 38% dari jumlah total murid kelas 8C menjawab ini dampak negatif dari internet.
- Lupa waktu, hasilnya 24 siswa/siswi atau 75% dari jumlah total murid kelas 8C menjawab ini dampak negatif dari internet.
- Lupa shalat, hasilnya 1 siswa/siswi atau 3% dari jumlah total murid kelas 8C menjawab ini dampak negatif dari internet.
- Internet tidak memberikan dampak negatif, hasilnya 1 siswa/siswi atau 3% dari jumlah total murid kelas 8C ada yang menjawab ini.
- Mata menjadi minus, hasilnya 2 siswa/siswi atau 6% dari jumlah total murid kelas 8C menjawab ini dampak negatif dari internet.
- Membuat kecanduan/ketergantungan, hasilnya 3 siswa/siswi atau 9% dari jumlah total murid kelas 8C menjawab ini dampak negatif dari internet.
- Menjadi malas, hasilnya 4 siswa/siswi atau 13% dari jumlah total murid kelas 8C menjawab ini dampak negatif dari internet.
- Lupa mengerjakan tugas, hasilnya 2 siswa/siswi atau 6% dari jumlah total murid kelas 8C menjawab ini dampak negatif dari internet.

- Lebih boros karena beli kuota, hasilnya 4 siswa/siswi atau 13% dari jumlah total murid kelas 8C menjawab ini dampak negatif dari internet.
- Kurang disiplin waktu, hasilnya 1 siswa/siswi atau 3% dari jumlah total murid kelas 8C menjawab ini dampak negatif dari internet.
- Mengalami pusing, hasilnya 1 siswa/siswi atau 3% dari jumlah total murid kelas 8C menjawab ini dampak negatif dari internet.
- Telinga pendengaran menjadi berkurang, hasilnya 1 siswa/siswi atau 3% dari jumlah total murid kelas 8C menjawab ini dampak negatif dari internet.
- Membuka situs pornografi tidak sengaja, hasilnya 1 siswa/siswi atau 3% dari jumlah total murid kelas 8C menjawab ini dampak negatif dari internet.

Pada kelas 8H (29 siswa/siswi)

- Tidur larut malam, hasilnya 20 siswa/siswi atau 69% dari jumlah total murid kelas 8H menjawab ini dampak negatif dari internet.
- Nilai pelajaran menjadi turun, hasilnya 9 siswa/siswi atau 31% dari jumlah total murid kelas 8H menjawab ini dampak negatif dari internet.
- Kurang bersosialisasi dengan teman sekitar, hasilnya 8 siswa/siswi atau 28% dari jumlah total murid kelas 8H menjawab ini dampak negatif dari internet.
- Lupa waktu, hasilnya 21 siswa/siswi atau 72% dari jumlah total murid kelas 8H menjawab ini dampak negatif dari internet.
- Lupa shalat, hasilnya 3 siswa/siswi atau 10% dari jumlah total murid kelas 8H menjawab ini dampak negatif dari internet.
- Lupa mengaji, hasilnya 1 siswa/siswi atau 3% dari jumlah total murid kelas 8H menjawab ini dampak negatif dari internet.
- Mata menjadi minus, hasilnya 1 siswa/siswi atau 3% dari jumlah total murid kelas 8H menjawab ini dampak negatif dari internet.
- Membuat kecanduan/ketergantungan, hasilnya 3 siswa/siswi atau 10% dari jumlah total murid kelas 8H menjawab ini dampak negatif dari internet.
- Menjadi malas, hasilnya 1 siswa/siswi atau 3% dari jumlah total murid kelas 8H menjawab ini dampak negatif dari internet.
- Cuek dengan keadaan sekitar, hasilnya 2 siswa/siswi atau 7% dari jumlah total murid

kelas 8H menjawab ini dampak negatif dari internet.

- Lupa mengerjakan tugas, hasilnya 1 siswa/siswi atau 3% dari jumlah total murid kelas 8H menjawab ini dampak negatif dari internet.
- Lupa makan, hasilnya 1 siswa/siswi atau 3% dari jumlah total murid kelas 8H menjawab ini dampak negatif dari internet.
- Terbawa iklan, hasilnya 1 siswa/siswi atau 3% dari jumlah total murid kelas 8H menjawab ini dampak negatif dari internet.
- Mengurangi rasa percaya diri, hasilnya 1 siswa/siswi atau 3% dari jumlah total murid kelas 8H menjawab ini dampak negatif dari internet.
- Menambah dosa, hasilnya 1 siswa/siswi atau 3% dari jumlah total murid kelas 8H menjawab ini dampak negatif dari internet.

Pada kelas 9A (28 siswa/siswi)

- Tidur larut malam, hasilnya 17 siswa/siswi atau 61% dari jumlah total murid kelas 9A menjawab ini dampak negatif dari internet.
- Nilai pelajaran menjadi turun, hasilnya 7 siswa/siswi atau 25% dari jumlah total murid kelas 9A menjawab ini dampak negatif dari internet.
- Kurang bersosialisasi dengan teman sekitar, hasilnya 7 siswa/siswi atau 25% dari jumlah total murid kelas 9A menjawab ini dampak negatif dari internet.
- Lupa waktu, hasilnya 21 siswa/siswi atau 75% dari jumlah total murid kelas 9A menjawab ini dampak negatif dari internet.
- Lupa shalat, hasilnya 1 siswa/siswi atau 4% dari jumlah total murid kelas 9A menjawab ini dampak negatif dari internet.
- Internet tidak memberikan dampak negatif, hasilnya 2 siswa/siswi atau 7% dari jumlah total murid kelas 8C ada yang menjawab ini.
- Mata menjadi minus, hasilnya 1 siswa/siswi atau 4% dari jumlah total murid kelas 9A menjawab ini dampak negatif dari internet.
- Membuat kecanduan/ketergantungan, hasilnya 2 siswa/siswi atau 7% dari jumlah total murid kelas 9A menjawab ini dampak negatif dari internet.
- Menjadi malas, hasilnya 1 siswa/siswi atau 4% dari jumlah total murid kelas 9A menjawab ini dampak negatif dari internet.

- Lupa mengerjakan tugas, hasilnya 1 siswa/siswi atau 4% dari jumlah total murid kelas 9A menjawab ini dampak negatif dari internet.
- Lupa makan, hasilnya 1 siswa/siswi atau 4% dari jumlah total murid kelas 9A menjawab ini dampak negatif dari internet.

Pada kelas 9D (33 siswa/siswi)

- Tidur larut malam, hasilnya 24 siswa/siswi atau 73% dari jumlah total murid kelas 9D menjawab ini dampak negatif dari internet.
- Nilai pelajaran menjadi turun, hasilnya 8 siswa/siswi atau 24% dari jumlah total murid kelas 9D menjawab ini dampak negatif dari internet.
- Kurang bersosialisasi dengan teman sekitar, hasilnya 5 siswa/siswi atau 15% dari jumlah total murid kelas 9D menjawab ini dampak negatif dari internet.
- Lupa waktu, hasilnya 26 siswa/siswi atau 79% dari jumlah total murid kelas 9D menjawab ini dampak negatif dari internet.
- Mata menjadi minus, hasilnya 1 siswa/siswi atau 3% dari jumlah total murid kelas 9D menjawab ini dampak negatif dari internet.
- Membuat kecanduan/ketergantungan, hasilnya 3 siswa/siswi atau 9% dari jumlah total murid kelas 9D menjawab ini dampak negatif dari internet.
- Menjadi malas, hasilnya 3 siswa/siswi atau 9% dari jumlah total murid kelas 9D menjawab ini dampak negatif dari internet.
- Mempengaruhi pola pikir, hasilnya 1 siswa/siswi atau 3% dari jumlah total murid kelas 9D menjawab ini dampak negatif dari internet.

Penjelasan diatas adalah hasil survey yang dilakukan di masing masing kelas, jika dilihat secara keseluruhan hasil survey ini adalah sebagai berikut:

1. Dari seratus delapan puluh enam siswa/siswi yang mengisi kuestioner, mereka semua sudah mengenal internet sehingga saat ini mereka sudah terbiasa dan tidak asing dalam penggunaannya.
2. Usia siswa/siswi ketika mengenal internet bervariasi hasil survey menuliskan mulai usia 0-4 tahun sebanyak lima siswa/siswi atau 3%, seratus empat puluh satu atau 76% siswa/siswi mengenal internet sejak usia 5-10 tahun dan usia 11-15 tahun sebanyak empat puluh siswa/siswi atau 22%.

3. Media yang digunakan ketika melakukan akses internetpun beragam, sebanyak empat siswa/siswi atau 2% menggunakan internet hanya dengan komputer, tiga puluh delapan siswa/siswi atau 20% hanya menggunakan telpon genggam dan sebanyak seratus empat puluh empat siswa/siswi atau 77% menggunakan media telpon genggam dan komputer.
4. Ketika melakukan akses internet hal yang paling disukai siswa/siswi dari seratus delapan puluh enam hasil kuesioner penulis membuat lima peringkat besar yaitu peringkat pertama adalah penggunaan chatting sebesar seratus empat puluh lima siswa/siswi atau 78% menjawab ini, peringkat kedua adalah membuka media sosial sebanyak seratus tiga puluh sembilan siswa/siswi atau 75%, peringkat ketiga adalah mencari berbagai informasi/ browsing sebanyak seratus dua puluh lima siswa/siswi atau 67%, peringkat keempat adalah game online sebanyak seratus dua puluh empat siswa/siswi atau 67% dan peringkat kelima adalah nonton film sebanyak seratus tujuh belas siswa/siswi atau 63%. Selain hal yang disebutkan diatas siswa/siswi juga melakukan membaca berita sebanyak empat puluh delapan siswa/siswi atau 26%, membeli barang online sebanyak tiga puluh tiga siswa/siswi atau 18%, koresponden surat elektronik sebanyak sembilan belas siswa/siswi atau 10%, mendengarkan lagu sebanyak enam siswa/siswi atau 3%, mencari materi pelajaran dan download music masing masing sebanyak lima siswa/siswi atau 3%, web novel dan elektronik buku masing masing empat siswa/siswi atau 2%, belajar dari aplikasi online, membaca webtoon dan download anime masing masing tiga siswa/siswi atau 2%, mencari jawaban pekerjaan rumah dan edit foto/video sebanyak dua siswa atau 1%, video call untuk belajar, upload foto makanan, lihat food vloger, browsing online shop, vlog, mengecek forum steam, baca komik online, membuka berbagai aplikasi, sebagai hiburan, mengkritik petahana, membaca Al-Quran, menambah wawasan, reddit masing-masing respon adalah satu siswa atau 1%.
5. Dari seratus delapan puluh enam siswa/siswi mereka berpendapat internet memberikan dampak positif. Hasil survey dibuat menjadi lima peringkat besar, peringkat pertama adalah menambah ilmu dan wawasan sebanyak seratus lima puluh lima siswa/siswi atau 83% menyatakan ini, peringkat kedua adalah mendapatkan informasi yang diinginkan sebanyak seratus empat puluh tiga atau 77% siswa/siswi, peringkat ketiga adalah menambah teman sebanyak seratus tujuh belas atau 63% siswa/siswi, peringkat keempat adalah mendekati teman yang jauh sebanyak delapan puluh atau 43% siswa/siswi dan yang peringkat kelima adalah memberikan kesenangan sebanyak delapan belas atau 10% siswa/siswi. Dampak positif yang lain juga disebutkan oleh siswa/siswi yaitu: mendapatkan informasi untuk pelajaran sebanyak sepuluh siswa/siswi atau 5%, penghilang stress sebanyak lima siswa/siswi atau 3%, mengisi waktu luang sebanyak tiga siswa/siswi atau 2%, belajar bahasa asing sebanyak dua orang siswa/siswi atau 1%, efektif tidak ribet, mengerti wisata luar negeri, bias menjawab pertanyaan dari teman, berbagi informasi, memudahkan pekerjaan, meembangkan bakat serta minat, bersosialisasi dengan orang lain, mencari barang yang diinginkan, mengubah menjadi pribadi yang mudah bersosialisasi, mendekati diri ke Allah SWT, bias mendapatkan uang dari internet, mendapatkan pekerjaan, mencari lokasi dan menambah semangat belajar masing masing respon adalah satu siswa/siswi atau 1%.
6. Dampak negatif dari internet pun juga disampaikan pada pengisian kuesioner oleh seratus delapan puluh enam siswa/siswi yang oleh penulis kembali dilakukan lima peringkat yang paling banyak dijawab oleh responder. Peringkat pertama yaitu lupa waktu sebanyak seratus empat puluh siswa/siswi atau 75% menulis ini, peringkat kedua adalah tidur larut malam sebanyak seratus delapan belas siswa/siswi atau 63%, peringkat ketiga adalah kurang bersosialisasi dengan teman sekitar sebanyak empat puluh dua siswa/siswi atau 23%, peringkat keempat adalah nilai pelajaran menjadi turun sebanyak tiga puluh delapan siswa/siswi atau 20%, dan peringkat kelima adalah membuat kecanduan atau ketergantungan sebanyak empat belas siswa/siswi atau 8%. Dampak negatif lain yang diisi dalam pengisian di kuesioner adalah menjadi malas sebanyak sebelas siswa/siswi atau 6%, lupa shalat sebanyak tujuh siswa/siswi atau 4%, mata menjadi minus sebanyak enam siswa/siswi atau 3%, lupa mengerjakan tugas dan lebih boros karena beli kuota masing masing sebanyak lima siswa/siswi atau 3%, cuek dengan keadaan sekitar sebanyak empat siswa/siswi atau 2%, lupa makan sebanyak tiga siswa atau 2%, dimarahi orang tua sebanyak dua siswa/siswi atau 1%, lupa mengaji, lupa membantu orang tua, introvert, kurang disiplin waktu, mengalami pusing, telingan menjadi kurang pendengaran, membuka situs pornografi

tidak sengaja, terbawa iklan, mengurangi rasa percaya diri, menambah dosa, mempengaruhi pola pikir masing-masing sebanyak satu siswa/siswi atau 1% menjawab. Hal yang menarik adalah sebanyak enam siswa/siswi atau 3% internet tidak berdampak negatif terhadap dirinya hal ini disebabkan siswa/siswi yang bersangkutan membatasi penggunaan internet.

Kesimpulan

Dari pengisian hasil kuesioner oleh siswa/siswi SMP negeri 1 Banyuwangi sebanyak seratus delapan puluh enam orang hasil yang dapat disimpulkan adalah:

1. Hasil survey membuktikan bahwa seluruh siswa/siswi mengetahui tentang internet.
2. Hasil survey menyatakan 76% siswa/siswi mulai menggunakan internet direntan usia 5-10 tahun.
3. Media yang biasa digunakan untuk mengakses internet oleh siswa/siswi adalah kedua media yaitu telpon genggam dan komputer dengan hasil survey sebesar 77%.
4. Chatting merupakan hal yang paling disukai siswa/siswi ketika melakukan akses internet dengan hasil survey 78% disusul dengan membuka media sosial dengan hasil survey sebesar 75%.
5. Dampak positif dari internet berdasarkan hasil survey yaitu menambah ilmu dan wawasan dengan persentase 83% dan diurutkan kedua adalah mendapatkan informasi yang diinginkan dengan persentase sebesar 77%.
6. Dampak negatif dari internet menurut siswa/siswi diurutkan pertama berdasarkan hasil survey adalah lupa waktu dengan persentase sebesar 75% dan diurutkan kedua adalah tidur larut malam dengan jumlah persentase mencapai 63%.
7. Dari beberapa kesimpulan diatas dan berdasarkan persentase hasil survey, secara umum hasilnya adalah siswa/siswi sudah mengenal internet yang digunakan untuk menambah ilmu dan wawasan serta mendapatkan informasi yang diinginkan tanpa melupakan unsur sosialisasi dan hiburan akan tetapi mengabaikan waktu sehingga tidur larut malam yang akan memberikan efek domino berupa nilai pelajaran menjadi turun dan kurang bersosialisasi dengan teman sekitar.
8. Agar penggunaan internet menjadi tepat guna, bermanfaat dan aman diperlukannya kerjasama yang baik antara orang tua sebagai pengawas dan kesadaran dari siswa/siswi akan dampak negatif yang ditimbulkan ketika melakukan akses internet, memberikan pembatasan waktu ketika anak-anak sedang beraktifitas menggunakan internet serta

adanya aplikasi perangkat lunak tambahan yang berguna sebagai web filtering. Dengan hal ini diharapkan anak menjadi tidak lupa waktu, cukup istirahat sehingga nilai pelajaran akan terus meningkat seiring dengan keinginan siswa/siswi untuk menambah ilmu dan wawasan.

Saran

Diperlukan penelitian lanjutan untuk survey pembatasan waktu penggunaan internet yang dikolaborasikan dengan aplikasi perangkat lunak tambahan yang berfungsi sebagai web filtering di anak usia sekolah menengah pertama untuk mendukung secara data hasil temuan dari jurnal ini.

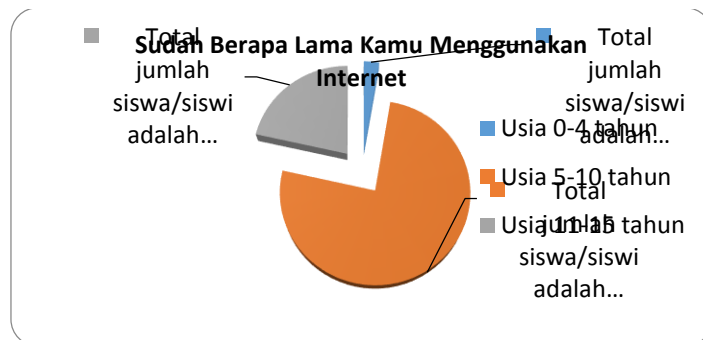
DAFTAR PUSTAKA

- Banyumurti, Indriyatno.2018. *Panduan Internet Untuk Orang Tua*. Jakarta: Banyumurti.net.
- Banyumurti, Indriyatno, Ayu Karlina, Laila dan Widuri. 2018. *Module Smart School Online-Mengaplikasikan Penggunaan Internet Sehat Dan Cerdas Di Sekolah*. Jakarta: ICT Watch
- Donny B.U dan Magdalena, Merry. 2017. *Pedoman Berinternet Aman, Nyaman Dan Bertanggung jawab*. Jakarta: ICT Watch
- <https://apjii.or.id/download/file/BULETINAPJIIEDIS123April2018.pdf>, diakses pada tanggal 1 februari 2019.
- https://kominfo.go.id/index.php/content/detail/3303/Internet-Sehat-dan-Aman--INSAN-/0/internet_sehat, diakses pada tanggal 1 februari 2019.
- Herlina S, Dyna, Setiawan, Benni dan Jiwana Adikara, Gilang. 2018. *Digital Parenting: Mendidik Anak Di Era Digital*. Bantul: Samudra Biru.
- Triastuti, Endah. 2017. *Kajian Dampak Penggunaan Media Sosial Bagi Anak Dan Remaja*. Depok: Puskakom.
- Triastuti, Endah. 2017. *Peta Jalan Perlindungan Anak Indonesia Di Internet*. Depok: Puskakom
- Tawakal, M.Iqbal.2013. *Video Game Kenali, Pelajari Dan Sikapi*. Bandung: NXG Indonesia.

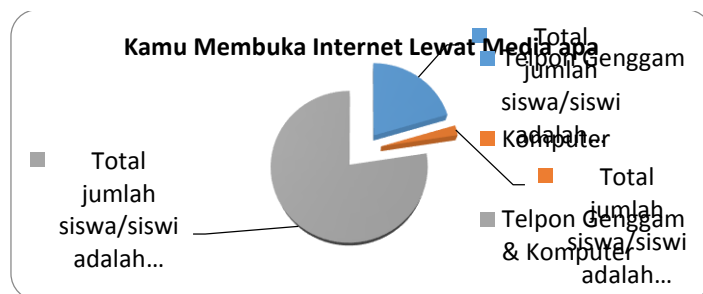
Lampiran grafik hasil survey



Hasil grafik dari pertanyaan apakah mengetahui tentang internet.

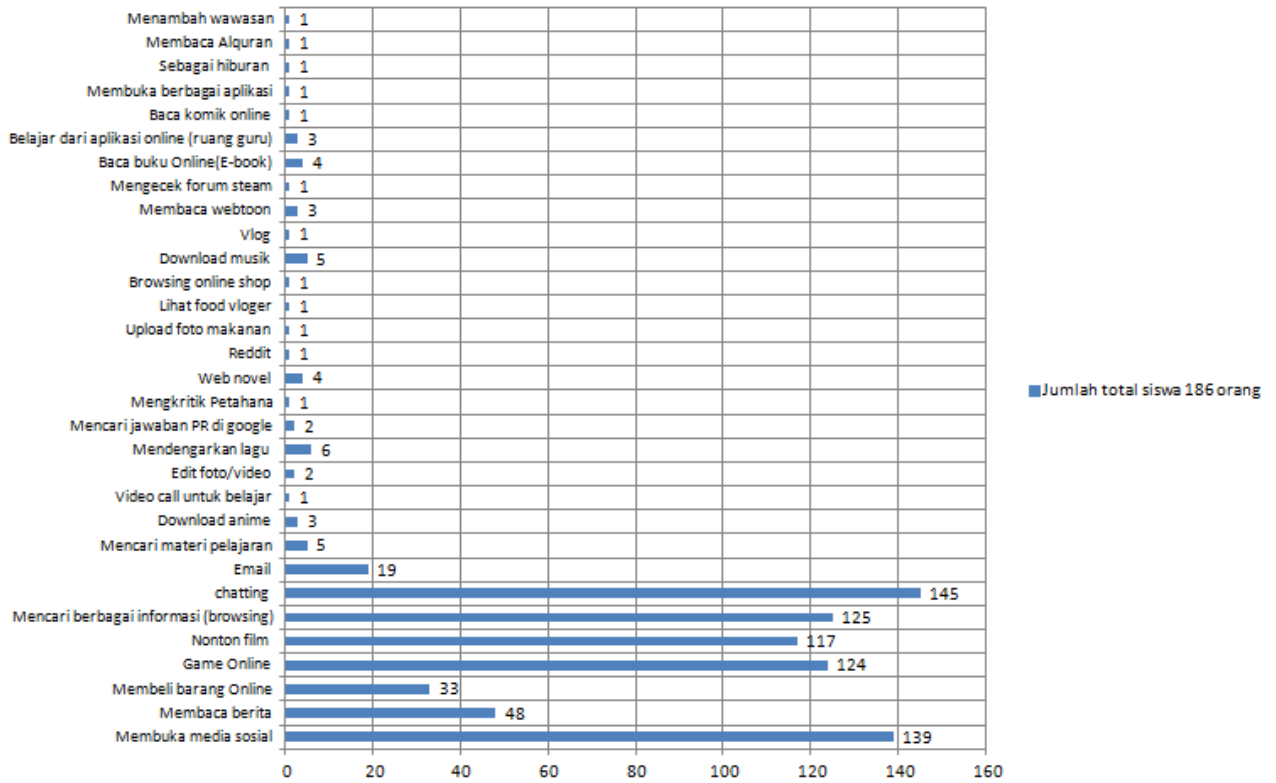


Hasil grafik dari pertanyaan sudah berapa lama kamu menggunakan internet.



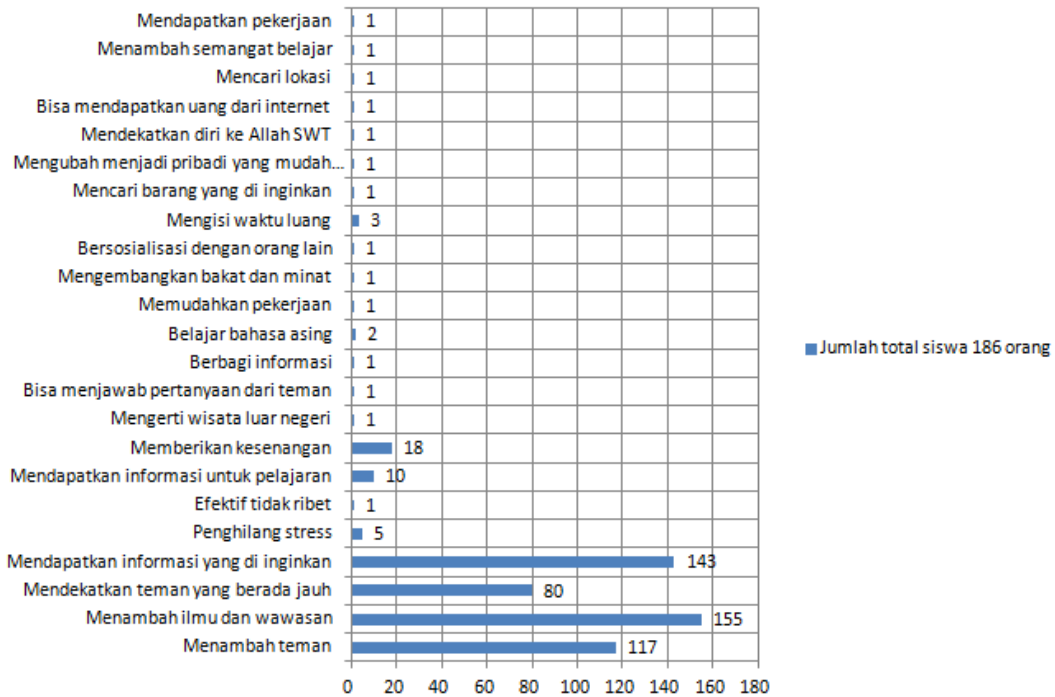
Hasil grafik dari pertanyaan kamu membuka internet dengan media apa.

Ketika melakukan aktifitas internet, hal apa yang paling kamu sukai.



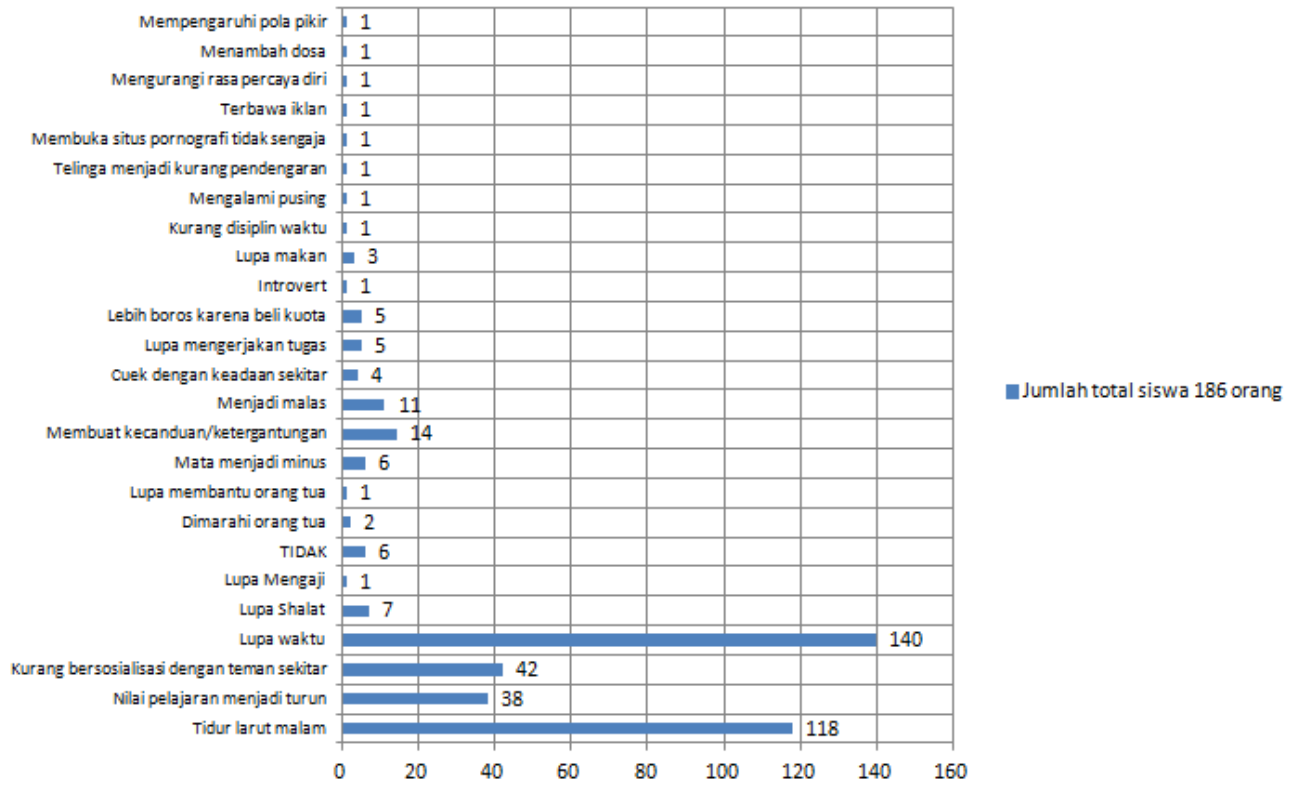
Hasil grafik dari pertanyaan ketika melakukan aktifitas internet, hal apa yang kamu paling sukai.

Apakah internet memberikan dampak yang positif bagi diri mu, jika iya sebutkan.



Hasil grafik dari pertanyaan apakah internet memberikan dampak positif bagi dirimu, jika iya sebutkan.

Apakah internet memberikan dampak yang negatif bagi dirimu, jika iya sebutkan.



Hasil grafik dari pertanyaan apakah internet memberikan dampak negatif bagi dirimu, jika iya sebutkan