BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teori

1. Pengertian Dampak

Dampak adalah benturan, pengaruh yang mendatangkan akibat baik positif maupun negatif. Pengaruh adalah daya yang ada dan timbul dari sesuatu (orang/benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang. Pengaruh adalah suatu keadaan dimana ada hubungan timbal balik atau hubungan sebab akibat antara apa yang mempengaruhi dengan apa yang dipengaruhi.[1]Dampak secara sederhana bisa diartikan sebagai pengaruh atau akibat.

Menurut Waralah Rd Christo, dampak adalah sesuatu yang diakibatkan oleh sesuatu yang dilakukan, bisa positif atau negatif, atau pengaruh kuat yang mendatangkan akibat positif atau negatif.[2]

Pengertian dampak secara umum menurut Hikmah Arif, dampak adalah segala sesuatu yang ditimbulkan akibat adanya sesuatu, dampak itu sendiri juga bisa berarti konsekuensi sesudah adanya sesuatu.[3]

---

[1]Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online, diakses melalui https://kbbi.web.id./merek, 02 Januari 2020

[2] Agus Supu, *Dampak Pengembangan Agroindustri terhadap Perekonomian Wilayah,* Skripsi, Jurusan Agribisnis Fakultas Pertanian Universitas Negeri Gorontalo, 2015, hal. 15.

[3] *Ibid,* hal. 15

Dari beberapa pengertian di atas penulis menyimpulkan dampak adalah sesuatu yang timbul akibat adanya sesuatu yang dilakukan atau kejadian sehingga bisa menghasilkan perubahan yang berpengaruh positif ataupun negatif terhadap kehidupan.

2. Konten Internet

a. Pengertian Konten Internet

Konten adalah informasi yang tersedia melalui media atau produk elektronik.[4] Adapun unsur dari konten atau informasi dalam regulasi tersebut yaitu: (i) informasi atau pesan dalam bentuk apapun seperti tulisan, gambar, suara, grafis, isyarat, bunyi, dokumen yang menimbulkan kesepahaman; (ii) terkoneksi dengan jaringan tertentu; dan (iii) sehingga dapat diketahui atau dikonsumsi secara publik.[5]

Menurut UU ITE sebagai regulasi yang mengatur mengenai internet secara khusus, tidak mampu mendefinisikan konten internet selain sebagai segala informasi atau data yang terhubung dengan jaringan atau sistem elektronik.[6]

Konten internet sendiri sebenarnya tidak semata-mata terdiri dari informasi yang diunggah dan disalurkan menggunakan jaringan internet, melainkan semua informasi atau konten yang pada awalnya diunggah melalui jaringan terestrial dan disalurkan pula melalui jaringan

---

[4] Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online, diakses melalui https://kbbi.web.id./merek, 09 Januari 2020

[5] Lintang dan Wahyudi, *Tata Kelola Konten Internet di Indonesia: Kebijakan, Praktik, dan Permasalahannya,*(Jakarta: Lembaga Studi dan Advokasi Masyarakat (ELSAM), 2017), hal. 6.

[6] *Ibid,* hal. 6.

internet. Konten internet menampung hampir semua jenis konten, termasuk audio, bentuk file, foto, video, teks dan lainnya dengan berbagai jenis format, baik secara tertutup *closed private format* atau *open source format.* Artinya, secara umum konten internet adalah segala sesuatu yang diunggah dan didistribusikan melalui jaringan internet, meskipun beberapa diantaranya merupakan migrasi dari jaringan lain. Adapun pihak produsen konten juga harus menjadi titik fokus diskusi karena dibagi menjadi dua pihak yaitu konten yang dirilis langsung oleh pemilik konten secara kelembagaan dan konten yang dirilis oleh individual.[7]

b. Pengertian Internet

Internet merupakan singkatan dari dua buah kata dalam bahasa Inggris, yaitu *International Work* (penghubung jaringan).[8] Istilah internet berasal berasal dari bahasa latin inter yang berarti jaringan atau penghubung. Jadi, definisi internet adalah hubungan antar berbagai jenis komputer dan jaringan di dunia yang berbeda sistem operasi maupun aplikasinya, dimana hubungan tersebut memanfaatkan kemajuan media komunikasi yang menggunakan *protocol* standar yang berupa *IP (interconnected protocol).*[9]

Internet juga berasal dari kata *Interconnection Networking* yang mempunyai arti hubungan komputer dengan berbagai tipe yang

---

[7] Lintang dan Wahyudi, *Tata Kelola Konten Internet di Indonesia,…* hal. 7

[8] Departemen Pendidikan dan Kebudayaan*, Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2007), cetakan ke- 4 hal. 710-711.

[9] http:/www.Library, Usu. ac. id./ modules, Php: *Pengertian Sejarah dan Fasilitas-fasilitasnya,* diakses pada : 03 Februari 2020 pukul: 15:34.

membentuk sistem jaringan yang ada diseluruh dunia.[10] Dengan sebuah jaringan komputer yang sangat besar yang terdiri dari jaringan-jaringan kecil yang saliang terhubung.[11] Internet juga berawal dari suatu rencana *Departemen Amerika Serikat* pada sekitar tahun 60-an yang dimulai dengan suatu proyek yang dinamakan *Advanced Research Projects Agency Network* (ARPANET).[12]

Internet menurut Budi Sutedjo berasal dari kata *International Network* yang merupakan sebuah jaringan komputer yang sangat besar yang terdiri dari jaringan-jaringan kecil yang saling berhubungan yang menjangkau seluruh dunia.[13] Internet adalah kependekan dari *inter-network*. Secara harfiah mengandung pengertian sebagai jaringan komputer yang menghubungkan beberapa rangkaian. Jaringan internet juga didefinisikan sebagai jaringan komputer yang mampu menghubungkan komputer di seluruh dunia sehingga berbagai jenis dan bentuk informasi dapat dikomunikasikan antar belahan dunia secara instan dan global (Andhika, 2005).[14]

Menurut Ramhot S, 2003 mendefinisikan internet sebagai suatu gabungan dari *wide area network (WAN)*. Secara definisi internet merupakan komputer yang menjalankan *Stack protokol TCP/I,* memiliki

---

[10] Lani Shidarta, *Internet Informasi Bebas Hambatan* (Jakarta: PT. Elex Media Komputindo, 1996), hal. 13.

[11] Budi Sutedjo Oetomo, e-Education: *Konsep Teknologi dan Aplikasi Internet Pedidikan,* (Yogyakarta: Andi, 2002), hal. 52.

[12] Windiaparna Ramelan dan I Made Wiryana, *Pengantar Internet,* (Jakarta: Lembaga Pengembangan Komputertisasi Universitas Gunadarma, 1998), hal. 1.

[13] Budi Sutedjo, *Kajian Terhadap Model E-Media Dalam Pembangunan Sistem E-Ducation*, (Yogyakarta: 2004), hal. 21.

[14] Andhika, *Apa itu Internet*. Diunduh dari www.andhika.com, (Jakarta: 2005), pada 25 Februari 2020.

alamat *IP (internet protokol),* dan memiliki kemampuan mengirim *IP* ke semua komputer lain dalam internet.[15]

Menurut Budi Sutedjo Dharma Oetomo internet merupakan jaringan yang menggabungkan beberapa komputer yang terhubung dalam *Internet Protocol* (IP) yang mencakup secara luas ke seluruh dunia. Internet terdiri dari ratusan bahkan ribuan jaringan komputer (*computer network*) mulai dari jaringan akademik, institusi, pemerintahan, dan perusahaan. Secara sederhana internet adalah gabungan jaringan komputer yang dihubungkan dengan kabel tembaga, kabel *fiber optic* atau *wireless* (tanpa kabel). Sedangkan *www* adalah dokumen atau informasi yang saling berhubungan yang dihubungkan melalui *hyperlink* atau URL (*Uniform Resource Lecator*). *www* dapat diakses melalui internet dan biasanya memberikan fasilitas layanan seperti *email, chatting*, FTP (*transfer file*).[16]

Aji Supriyanto juga memaparkan bahwa internet adalah sebuah jaringan komputer global, yang terdiri dari jutaan komputer yang saling terhubung dengan menggunakan protokol yang sama untuk berbagi informasi secara bersama. Jadi internet merupakan kumpulan atau penggabungan jaringan komputer lokal atau LAN (*local area network*) menjadi jaringan komputer global atau WAN (*wide area network*). Jaringan-jaringan tersebut saling berhubungan atau berkomunikasi antar

---

[15] Ramhot S, *Pengelolaan Proxy Server Linux Berbasis Web,* (Jakarta: Majalah Komputek Edisi 205, 2003), hal. 3.

[16] Eko Priyo Syafruddin, *Koneksi Internet Untuk PC, Laptop, dan HP* (Bandung: mediakom, 2001), hal. 9.

satu sama lain dengan berbasis protokol IP (*internet protocol*) dan TCP (*transmission control protocol*) ayau UDP (*user datagram protocol*), sehingga setiap pengguna pada setiap jaringan dapat mengakses semua layanan yang disediakan oleh setiap jaringan. Dengan menggunakan protokol tersebut arsitektur jaringan komputer yang berbeda akan dapat saling mengenali dan bisa berkomunikasi.[17]

Internet *(International Network)* merupakan jaringan komputer terluas di dunia *(World Wide Network)* di mana antar satu komputer dengan komputer yang lainnya saling berhubungan dan saling berkomunikasi. Dengan internet orang dapat mencari informasi, seperti: politik, pendidikan, hiburan, teknologi, nama kota-kota di dunia, budaya, pemerintahan, artis dan lain-lain.[18]

Menurut Gigih internet merupakan gabungan jaringan-jaringan komputer dalam sekala luas dan besar dimana masing-masing komputer tersebut dapat saling berkomunikasi satu dengan yang lainnya menggunakan sebuah bahasa jaringan.[19] Internet *(Inter-Nerwork)* merupakan sekumpulan jaringan komputer yang menghubungkan situs akademik, pemerintaha, komersial, organisasi, maupun perorangan. Internet menyediakan akses untuk jutaan pemakainya yang tersebar di seluruh dunia.

---

[17] Aji suprianto, *Pengantar Teknologi Informasi*, (Jakarta: Salemba Infotek, 2005), hal. 336.

[18] Nana Suarna, *Paduan Lengkap Cara Menggunakan Internet,* (Bandung: Yrama Widya, 2007), hal. 9.

[19] Gigih, Pengertian Internet (http://blogspot.com/html, diakses pada tanggal 05 Februari 2020 pukul 06:48.

Internet adalah media komunikasi yang menggunakan sambungan saperti halnya telepon yang tentunya disambungan dengan komputer serta modem. Namun berbeda dengan telepon yang komunikasinya harus dilakukan dengan oral dan dilaksanakan secara bersamaan atau simultan.[20]

Internet menurut Daryanto adalah kumpulan yang luas dari jaringan komputer besar dan kecil yang saling berhubungan menggunakan jaringan telekomunikasi yang ada di seluruh dunia dan seluruh manusia yang secara aktif berdaptasi sehingga menjadi sumber daya informasi yang sangat berharga.[21] Adapun menurut Mac Bride internet adalah jaringan komunikasi global yang terbuka dan menghubungkan ribuan jaringan komputer melalui sambungan telepon umum maupun pribadi. Secara individual jaringan komponennya dikelola oleh agen-agen pemerintah, universitas, organisasi komersial maupun sukarelawan.[22]

Menurut M. Masrur internet yaitu sebuah jaringan yang menghubungkan komputer diseluruh dunia sehingga terbentuk ruang maya jaringan komputer. Jaringan secara sederhana dapat diartikan sebagai hubungan fisik komputer lain melalui sebuah media. Fungsi

---

[20] http:/www. Wikipedia. Elektron Indonesia.Com/Elektron/no. 3b.html-11k, diakses pada: 05 Februari 2020 pukul 12:06.

[21] Daryanto, *Memahami Kerja Internet*, (Bandung: Yrama Widya, 2004), hal.22.

[22] Mac Bride, *Menjelajahi Dunia Cyberspace yang Sangat Luas*, (T.tp: Penerbit Megapoin, 1997), hal. 1.

dasar sebuah jaringan adalah agae dapt bertukar sumber daya atau piranti (file, printer, modem, fax dan lain-lain).[23]

Menurut Hetti Restianti internet diartikan sebagai jaringan komputer yang luas dan mendunia, yaitu menghubungkan pemakai komputer dari suatu negara kenegara lain diseluruh dunia, yang didalamnya terdapat berbagai sumberdaya informasi dari mulai yang statis hingga yang dinamis dan interaktif.[24]

Banyak pakar yang memandanga arti dari internet seperti halnya Turban yang mengatakan bahwa internet merupakan jaringan komputer yang besar di dunia yang secara aktual merupakan jaringan-jaringan.[25] Disamping itu Williams mengatakan bahwa internet adalah kumpulan jaringan komputer sehingga pemakai dapat berbagi informasi dengan sumber-sumber yang lebih luas.[26]

Sedangkan pengertian internet menurut segi ilmu pengetahuan, internet adalah seuah perpustakaan besar yang didalamnya terdapat jutaan (bahkan milyaran) informasi atau data yang dapat berupa teks, grafik, audio meupun animasi dan lain-lain dalam bentuk media elektronik. Semua orang bisa berkunjung ke perpustakaan tersebut kapan saja serta dari mana saja, jika dilihat dari segi komunikasi, internet adalah sarana yang efektif dan efisien untuk melakukan pertukaran

---

[23] Aji suprianto, *Pengantar Teknologi Informasi*, (Jakarta: Salemba Infotek, 2005), hal. 336,

[24] Hetti Restianti, *Apakah Intenet Itu?,* (Surabaya: Yudistira, 2010),hal. 25.

[25] Munir, *Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi,* (Jakarta: Bauose Media, 2016), hal. 127.

[26] Hamzah B. Uno, Nina Lamatenggo, *Teknologi Komnunikasi dan Informasi*, (Bandung: Alfabeta, 2012), hal 147.

informasi jarak jauh maupun jarak dekat, seperti di dalam lingkungan perkantoran, tempat pendidikan, ataupun instansi terkait.[27]

Menurut Mudasir, internet adalah jaringan komputer global yang mempermudah, mempercepat akses dan distribusi informasi dan pengetahuan (materi pembelajaran) sehingga materi dalam proses belajar mengajar selalu dapat diperbaharui.[28] Untuk dapat menggunakan internet diperlukan sebuah komputer yang memadai, *hardisk* yang cukup, modem (berkecepatan minimal 14.400), sambungan telepon (multi fungsi: telepon, faksimili, dan internet), ada program *windows*, dan sedikit banyak tahu cara mengoperasikannya.[29]

Menurut Bambang Warsita internet adalah jaringan global yang menghubungkan beribu-ribu bahkan berjuta-juta jaringan komputer (*local/wide areal network)* dan komputer pribadi (*stand alone*), memungkinkan setiap komputer yang terhubung dengan komputer lain kapan saja, dan dari mana saja dibelahan bumi ini untuk mengirim berita, memperoleh informasi ataupun mentransfer data.[30]

Internet adalah sebuah media online, dimana para pengguna dapat berpartisipasi dengan mudah,berbagi dan menciptakan isi dan jejaring secara online.bentuk media sosial yang paling umum digunakan oleh seluruh masyarakat didunia dan hanya bisa di akses apabila

---

[27] Vicky, http://belajar-komputer-mu.com/, diakses pada 05 Februari 2020, pukul: 07:03.

[28] Mudasir, *Pembelajaran Berbasis Multimedia*, (Jakarta: Kreasi Edukasi, 2016), hal.79.

[29] Rusman, dkk, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*, (Bandung: Raja Grafindo Persada, 2012), hal. 277.

[30] Bambang Warsita, *Teknologi Pembelajaran Landasan dan Aplikasinya,* (Jakarta: Rineka Cipta, 2008), hal. 143.

pengguna menggunakan internet antara lain; blog, wiki, skype jejaring sosial seperti facebook,twitter,dan sebagainya merupakan jenis-jenis media baru yang dikategorikan sebagai media sosial.[31]

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, penulis menyimpulkan bahwa internet adalah jaringan global yang dapat digunakan sebagai sumber informasi, sebagai media transfer data dari berbagai belahan dunia, yang dapat diakses dimanapun dan kapanpun, serta untuk tujuan apapun.

c. Sejarah Internet

Internet telah digunakan lebih dari 500 juta orang dari 150 negara di dunia. Digunakan dalam bidang pendidikan, pemerintahan, penelitian, kalangan bisnis, sampai ke masyarakat awam untuk saling bertukar E-mail dengan teman-temannya. Pada beberapa versi tentang sejarah internet banyak sekali hal-hal yang cukup signifikan perbedaan dalam penyebutan tahun dan lainnya, akan tetapi disini tidaklah dibahas mengenai perdebatan tersebut. Banyak orang percaya bahwa cikal bakal internet bermula dari konsep Paul Baran yang menuliskannya pada publikasi RAND Corporation (Organisasi Pengendali Perang Dingin Amerika Serikat) awal tahun 1960-an. Periode yang sama seorang kandidat Doktor dari MIT bernama Leonaed Kleinrock telah menulis disertasi berjudul Comunication Nets: Stochastic Message Flow and Delay. Tahap awal perkembangannya internet bukan ditujukan untuk

[31] http: //id.wikipedia.org/ *Apa itu Internet ? Diunduh dari www.andhika.com* pada 06 Februari 2020

menjadi sebuah jaringan public, melainkan merupakan suatu sistem komunikasi data menggunakan komputer, guna menunjang sistem informasi sistem keamanan nasional di Amerika Serikat.[32]

Sejarah internet dimulai dari ARPANET, yaitu sebuah proyek Departemen Pertahanan Amerika Serikat. Pada tahun 1969 dilakukan sebuah riset yaitu bagaimana cara menghubungkan suatu komputer dengan komputer lainnya atau membentuk suatu jaringan. Di tahun 1970 mereka berhasil menghubungkan lebih dari 10 komputer yang membentuk jaringan. Kemudian tahun 1973 jaringan ARPANET mulai dikembangkan di luar Amerika Serikat. Sejarah internet berlanjut ketika komputer di University College di London ikut bergabung dengan jaringan ARPANET. Di tahun-tahun selanjutnya jaringan ini semakin berkembang.[33]

Akses ke ARPANET diperluas pada tahun 1981 ketika National Science Foundation (NSF) didanai oleh Computer Science Network (CSNET). Pada tahun 1982, protokol internet TCP/IP diperkenalkan sebagai protokol jaringan standar pada ARPANET. Pada awal 1980-an NSF mendanai pendirian pusat superkomputer nasional di sejumlah perguruan tinggi, dan dengan proyek NSFNET memberikan interkonektivitas pada tahun 1986, yang juga menciptakan akses jaringan untuk organisasi penelitian dan pendidikan ke lokasi superkomputer di

---

[32] Kurnia Nugraha, *Pengaruh Internet Terhadap Minat Baca Mahasiswa*, Universitas Widyatama, Fakultas Bisnis dan Manajemen Universitas Widyatama Bandung 2015, hal. 77.

[33] Alcianno G. Gani, *Pengenalan Teknologi Internet Serta Dampaknya, pengenalan teknologi internet*, Universitas Suryadarma, Vol. 2 No. 2 2015, Jurnal Sistem Informasi hal, hal. 72

Amerika Serikat. Internet Service Provider (ISP) mulai muncul pada akhir 1980-an. Pada tahun 1990 ARPANET dinonaktifkan, membuat koneksi pribadi ke internet oleh entitas komersial menjadi meluas dengan cepat. Kemudian pada tahun 1995 NSFNET dinonaktifkan juga, sehingga menghilangkan penghalang terakhir bagi penggunaan internet secara komersial.[34]

Faktor yang mempunyai andil besar dalam pertumbuhan yang cepat itu adalah penyambungan jaringan-jaringan yang telah ada ke Internet. Pada waktu yang lampau penyambungan tersebut meliputi SPAN (jaringan fisika luar angkasa NASA), HEPNET (jaringan fisika energi tinggi), BITNET (jaringan mainframe IBM), EARN (jaringan akademis Eropa), dan jaringan-jaringan lainnya. Sejumlah link trans atlantik juga terbentuk. Dengan perkembangan yang eksponensial ini, cara informal lama dalam mengoperasikan Internet tidak lagi dipakai. Pada bulan Januari 1992, Masyarakat Internet (Internet Society) terbentuk. Masyarakat Internet bertujuan untuk mempromosikan manfaat Internet.[35]

Dengan demikian sejak awal tahun 1990-an, Internet banyak dipakai oleh para akademisi, pemerintah dan para peneliti industri. Sebuah aplikasi baru, *www* (*world wide web*) mengubah wajah Internet dan membantu jutaan pengguna baru, nonakademisi ke jaringan.

---

[34] L. Erawan, *Modul Teori Sejarah Internet*, 2014 hal. 2.

[35] Sumargono*, Sejarah Perkembangan Internet Dan Kebutuhan Informasi Era Online Dalam Dunia Pendidikan,* Jurusan Matematika Sains Fakultas Mipa Universitas Pesantren Tinggi Darul Ulum Jombang, 2017. hal. 4.

Aplikasi ini, ditemukan oleh fisikawan CERN Tim Berners-Lee, tanpa mengubah fasilitas-fasilitas yang telah ada namun membuatnya menjadi lebih mudah digunakan. Bersama-sama dengan Mosaic viewer, yang dibuat oleh NCSA (National Center for Supercomputer Applications), *www* memungkinkan sebuah situs (*site*) untuk menyusun sejumlah halaman informasi yang berisi teks, gambar, suara dan bahkan video, dengan meletakkan link ke halaman-halaman lainnya. Dengan meng-klik sebuah link, pengguna akan segera dibawa ke halaman yang ditunjukkan oleh link tersebut. Dalam setahun setelah Mosaic diluncurkan, jumlah server *www* berkembang dari 100 menjadi 7000.[36]

Selama tahun 1990-an, mesin pencari yang sekaligus direktori web telah populer, yaitu Yahoo! yang didirikan tahun 1994 dan Altavista yang didirikan 1995. Mereka adalah pemimpin di industrinya masing-masing. Pada tahun 1998 muncul Google yang mengembangkan pendekatan baru untuk meranking relevansi. Pada awal pemanfaatannya, metode relevansi ranking tidak memberikan hasil memuaskan. Metode PageRank dari Google adalah yang paling banyak mendapat kecaman. Meski demikian semua mesin pencari utama terus menyempurnakan metodologi peringkat mereka dengan maksud untuk meningkatkan urutan hasil.[37]

Pada 2006, peringkat pada hasil dari mesin pencari menjadi lebih penting daripada sebelumnya, sehingga industri kemudian

[36] *Ibid,* hal. 5.
[37] *Ibid,* hal. 5.

mengembangkan "search engine optimizers" atau "SEO" untuk membantu developer web meningkatkan peringkat pencarian mereka, dan dikembangkan hal-hal yang mempengaruhi peringkat mesin pencari, seperti penggunaan merek dagang di tag meta. Pada tanggal 3 Juni 2009, Microsoft meluncurkan mesin pencari baru, Bing. Bulan berikutnya Microsoft dan Yahoo! mengumumkan perjanjian di mana Bing akan memperkuat Yahoo!.[38]

Ponsel pertama dengan konektivitas internet adalah Nokia 9000 Communicator, diluncurkan di Finlandia pada tahun 1996 Kelangsungan hidup dari akses layanan Internet melalui ponsel masih terbatas sampai harga ponsel turun dan penyedia jaringan mulai mengembangkan sistem dan layanan yang mudah diakses pada ponsel. NTT DoCoMo di Jepang meluncurkan layanan Internet mobile pertama, i-mode, pada tahun 1999 dan ini dianggap sebagai kelahiran layanan internet melalui telepon seluler. Pada tahun 2001, sistem email ponsel dari Research in Motion untuk produk BlackBerry mereka telah diluncurkan di Amerika. Untuk mengefisienkan penggunaan layar kecil dan keypad kecil dan operasi satu tangan khas ponsel, spesifikasi dokumen dan model jaringan diciptakan untuk perangkat mobile, yaitu Wireless Application Protocol (WAP).[39]

Kebanyakan layanan Internet ponsel beroperasi menggunakan WAP. Pertumbuhan layanan ponsel awalnya merupakan fenomena

---

[38] *Ibid,* hal. 7.
[39] *Ibid,* hal. 8.

terutama Asia dengan Jepang, Korea Selatan dan Taiwan. Semuanya menemukan bahwa sebagian besar pengguna Internet mengakses sumber daya mereka melalui telepon dan bukan PC. Negara-negara berkembang seperti India, Afrika Selatan, Kenya, Filipina, dan Pakistan juga melaporkan bahwa mayoritas pengguna domestik mereka mengakses internet dari ponsel daripada PC. Penggunaan internet di Eropa dan Amerika Utara dipengaruhi oleh besarnya jumlah komputer PC, dan pertumbuhan akses internet ponsel yang lebih bertahap, tetapi telah mencapai tingkat penetrasi nasional 20-30% di kebanyakan negara Barat. Pada tahun 2008, lebih banyak akses internet menggunakan ponsel daripada komputer PC. Di banyak negara berkembang, rasionya adalah sebanyak 10 pengguna ponsel untuk satu pengguna PC.[40]

Era internet terus bergulir sehingga makin banyak orang terdorong untuk mengakses internet baik untuk keperluan bisnis, surat menyurat maupun pendidikan, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa. Internet kini mulai dirasakan sebagai suatu kebutuhan pokok untuk memperoleh informasi yang baru dan lengkap.[41]

Keistimewaan yang terdapat dalam internet *pertama* adalah kebebasan internet. Internet memberi pengguna kuasa untuk memberi dan menerima informasidengan bebas. *Kedua*, internet lebih dinamik, mengikuti perkembagan waktu. Kebanyakan informasi dalam internet kebanyakan ialah informasi paling baru jika dibandingkan dengan

[40] L. Erawan, *Modul Teori Sejarah Internet*, 2014, hal. 16-17.

[41] Oetomo Dharma Sutedjo dan Budi, *e-Education Konsep, Teknologi dan Aplikasi Internet Pendidikan*. Yogyakarta: Andi Yogyakarta, hal. 14.

informasi dalam bahan bercetak. *Ketiga*, internet bersifat interaktif. Melalui internet, pengguna dapat berinteraksi dengan pengguna lain di dunia ini setiap saat.[42]

d. Manfaat Internet

Beberapa faktor yang menyebabkan internet menjadi solusi praktis, sehingga dimanfaatkan banyak kalangan, antara lain:[43]

1) Audien Global

Informasi yang dipublikasikan dalam internet, dengan segera tersedia keseluruh pengguna audien secara global. Hal inilah yang membuat internet menjadi media yang sangat efektif dari segi pembiayaan untuk mempublukasikan informasi, kurang lebih mencapai hingga 190 negara diseluruh penjuru dunia.

2) Operasi Non-Stop

Internet beroperasi non-stop selama 24 jam sehari, hal ini menjadikannya sebagai mesin bisnis yang sangat efisien sekali, sehingga anda tidak perlu lagi menunggu hingga sumber-sumber tersedia untuk menyeleggarakan bisnis anda, karena setiap saat anda dapat menggunakannya.

3) Murah

Internet relative murah dibandingkan media lainnya hanya dengan biaya beberapa ratus ribu saja, anda dapat menampilkan informasi ke

---

[42] Idris, Fazilah. Mac 2010. *Jurnal Bahasa (Pembelajaran Bahasa)*. Termuat dalam Makalah Internet dan Belajar Berkumpulan.

[43] Hamka, *Penggunaan Internet Sebagai Media Pembelajaran pada Mahasiswa,* IAIN Palu, Jurnal Studi Islamika, Vol. 12 No.1, Juni 2015, hal. 99

seluruh pengguna internet di dunia. Jelas sekali kalau internet merupakan media yang praktis dengan biaya yang terjangkau (murah).

4) Penyebaran Informasi

Ketika informasi ditampilkan kedalam web, saat itu juga siap dinikmati oleh jutaan pengguna yang lain. Misalnya media *www*, dimana hal ini sangat sulit dilakukan pada dunia nyata.

5) Alat Publikasi

Tidak terlalu berlebihan jika internet merupakan suatu alat publikasi yang cukup handal. Sebagaimana diketahui, saat ini banyak sekali aplikasi berbasis internet yang telah dikomersilkan dan mudah sekali didapatkan.[44]

Manfaat Internet dalam dunia pendidikan, khususnya dalam menunjang pembelajaran, tidak diragukan lagi. Sumber-sumber belajar berupa artikel ilmiah, buku, laporan penelitian, bahan ajar siap pakai, dan media interaktif cukup banyak tersedia. Selain itu, beragam program dapat dijumpai di internet yang dapat digunakan untuk mengembangkan bahan ajar yang lebih menarik. Bahkan, bahan-bahan otentik lebih banyak jumlahnya lagi yang sesungguhnya memiliki nilai pembelajaran bermakna apabila pemanfaatannya dirancang dengan baik. Hal ini tentu membutuhkan kompetensi guru yang memadai dalam hal menggunakan perangkat TIK yang sesuai, membuat perencanaan pembelajaran dengan

[44] *Ibid,* hal. 100

integrasi TIK, mengevaluasi dan menyediakan bahan yang relevan, melaksanakan pembelajaran dengan pemanfaatan TIK, dan membuat alat evaluasi.

Secara khusus, manfaat internet yaitu:[45]

1) Bagi para guru, internet menawarkan beberapa kesempatan untuk:
   a) Pengembangan Profesional.
   b) Meningkatkan pengetahuan.
   c) Berbagi sumber diantara rekan sejawat/ sedepartemen.
   d) Bekerjasama dengan guru-guru dari luar negeri Kesempatan untuk menerbitkan / mengumumkan secara langsung.
   e) Mengatur komunikasi secara teratur.
   f) Berpatisipasi dalam forum dengan rekan sejawat baik local maupun internasional.
2) Pemanfaatannya sebagai sumber bahan mengajar:
   a) Mengakses rencana belajar mengajar metodologi baru.
   b) Bahan baku & bahan jadi yang cocok untuk segala bidang pelajaran.
   c) Mengumumkan dan berbagi sumber.
   d) Sangat tingginya popularitas /sangat tingginya minat untuk meningkatkan siswa lebih terfokusbelajar.
3) Bagi siswa Internet menawarkan kesempatan untuk:Belajar sendiri secara cepat, untuk:

[45] Alcianno G. Gani, Pengenalan Teknologi Internet Serta Dampaknya, pengenalan teknologi internet univ suryadarma vol 2 no 2 2015 jurnal sistem informasi hal. 73

a) Meningkatkan pengetahuan.

b) Belajar berinteraktif.

c) Mengembangkan kemampuan di bidang penelitian.

d) Memperkaya pengetahuan dan kemampuan diri dalam:

- Meningkatkan komunikasi dengan siswa lain.
- Meningkatkan kepekaan akan permasalahan yang ada diseluruh dunia.

e. Fungsi Internet

Aji Suprianto mengatakan, ada delapan fungsi internet dalam kehidupan sehari-hari antara lain:[46]

1) Sebagai media melakukan transfer file yang dimaksud adalah melakukan aksespada server lain yang jaraknya jauh, baik secara Anonymous FTP *(File Transfer Protocol)* maupun yang bukan Anonymaous.

2) Sebagai sarana mengirim surat *(email)*, surat yang dikirim atau yang diterima melalui jaringan internet lebih dikenal dengan nama email atau surat elektronik. Surat elektonik juga banyak mengandung kelebihan dan diantaranya adalah : email akan akan lebih cepat sampai tujuan, lebih aman, lebih fleksibel, sederhana dan format lengkap.

[46] Aji Suprianto, *Pengantar Teknologi Informasi*, (Jakarta: Salemba Infotek, 2005), hal. 337-340.

3) Sebagai pusat pembelajaran dan pendidikan, pusat pembelajaran internet sangat kaya akan informasi lainnya, sehingga internet sangat terkenal pula sebagai perpustakaan digital.
4) Sebagai sarana untuk penjualan atau pemasaran, banyak penyedia jasa informasi internet yang bersifat komersial, dimana situs yang dibangun adalah untuk tujuan bisnis. Salah satunya sebgai contoh *google* yang merupakan perusahaan yang berkembang dibidang teknologi dan terdapat mesin pencarian (google.com), *Operating System (OS)* Android dan sebagainya, di Indonesia sendiri ada beberapa situs yang cukup terkenal, diantaranya Detik.com, Kompas.com, dan sebagainya. Pada halaman page tertentu biasanya di halaman depan (homepage), terdapat ruang yang berisikan iklan sebuah produk. Bahkan kita bisa melakukan jual beli secara online *(E-commerce)* dengan memanfaatkan jaringan internet ini.
5) Melakukan mailing list, newsgroup dan konferensi, mailing list dan newsgroup digunakan untuk melakukan diskusi secara online dalam sebuah forum tertentu untuk membahas permasalahan tertentu bagi pengguna internet yang memiliki masalah topik yang sama. Sedangkan konferensi digunakan apabila kita ingin menggunakan komunikasi langsung dengan orang lain yang jaraknya jauh.
6) Chatting yaitu sarana internet yang digunakan untuk komunikasi langsung dengan menggunakan tulisan atau kata-kata. Whatsapp,

line, yahoo, messenger, BBM adalah contoh aplikasi chatting yang memanfaatkan jaringan internet.

7) Mesin Pencari (*search engine*) merupakan fasilitas yang disediakan oleh situs tertentu untuk mempermudah pencarian atau pelacakan informasi yang kita butuhkan secara cepat. Contohnya google.com, yahoo.com, bing.com.

8) Sarana hiburan dan permainan, dengan menggunakan internet kita bisa bermain games secara online, salah satu situs penyedia game secara online yaitu steam, sedangkan hiburan seperti menonton film dan music secara streaming belakang ini juga sedang menjadi tren dikalangan warganet. Beberapa contoh penyedia jasa streaming video dan music online antara lain: youtube, genflix, netflix, spotify, apple music, joox, dan lain sebagainya.

f. Fasilitas Internet

Beberapa fasilitias internet sebagai berikut :

1. Google

Google adalah sebuah perusahaan multinasional Amerika Serikat yang berkekhususan pada jasa dan produk Internet. Produk-produk tersebut meliputi teknologi pencarian, komputasi web, perangkat lunak, dan periklanan daring.Sebagian besar labanya berasal dari AdWords.[47]

[47] https://id.wikipedia.org/wiki/Google diakses pada 1 Februari 2020 pukul 17:51 WIB

Terdapat beberapa macam dalam google diantaranya sebagai berikut :[48]

a) Google Maps

Google Maps merupakan sebuah layanan yang dapat disediakan oleh Google yang menggunakan peta globe virtual. Kita dapat melihat tempat-tempat yang belum pernah kita lihat di Google Maps.

b) Gmail

Gmail merupakan sebuah layanan email gratis yang dapat disediakan oleh Google. Dengan semua fungsi seperti SMTP, panggilan, POP3, obrolan video, dan SMS.

c) Google Docs

Bagi mereka yang bekerja dengan kantor dan bekerja dengan kolega yang berada di tempat yang berbeda, Google Documents adalah jawabannya. Google Documents adalah layanan Google untuk membuat, mengedit, dan berbagi dokumen Office yakni Excel, Word, Form, PowerPoint, dan lain sebagainya. Secara online. Untuk menggunakannya, harus mempunyai Akun Google.

d) Google Chrome

Adalah peramban Google yang menyediakan akses cepat. Google Chrome telah banyak digunakan oleh semua pengguna

[48] Evitasari, *Sejarah Google,* https://guruakuntansi.co.id/sejarah-google/, (Jakarta: 2019), hal. 1-3

karena penggunaannya yang rendah dan tidak memakan banyak memori.

e) Google Groups

Layanan dalam Google yakni sebagai sebuah media forum diskusi. Untuk menggunakan layanan ini, harus memerlukan sebuah Akun Google.

f) Google Translate

Bagi mereka yang tidak mengerti bahasa asing, Google Translate ialah jawabannya. Google Translate itu dapat memungkinkan untuk menerjemahkan kata dan frasa ke bahasa lain di seluruh dunia.

g) Google Calender

Dengan Kalender Google, dapat mengatur adanya sebuah jadwal dan komunitas yakni membuatnya untuk lebih mudah untuk suatu acara.

h) Google Books

Dengan Google Buku, dapat mencari buku dari yang tertua hingga sampai terbaru. Google Buku dapat dilihat dari sebagai toko buku dalam online Google.

i) Google Webmaster Tools

Google Webmaster Tools begitu sangat cocok sebagai pemilik web Anda. Dengan Alat Webmaster Google, Anda dapat mengelola dan mengelola situs web Anda untuk keperluan SEO

(Seacrh Engine Optimation). Untuk membuat situs web Anda dioptimalkan dan mudah digunakan dengan mesin pencari sebuah Google.

j) Google Plus (Google+)

Google Plus (Google+) merupakan sebuah layanan yang terbaru dalam Google, yakni dalam bentuk jejaring sosial yang diprakarsai oleh Google. Saat ini, Google Plus memiliki lebih dari 20 juta anggota.

k) Google Sites

Google Sites merupakan sebuah layanan dari Google yang memungkinkan dapat membuat web dengan cara instan tanpa harus khawatir mengenai sebuah kode. Jadi, hanya perlu menggunakannya saja.

l) Google Drive

Google Drive juga ditautkan ke Google Documents karena file disimpan dalam layanan ini. Tidak hanya file Google Documents yang dapat disimpan dalam layanan ini. Namun, semua jenis file dapat diunggah. Contohnya .rar, .zip, .exe, .flv, dan lain sebagainya. Layanan ini memiliki kapasitas 5 GB secara gratis, kalau mau lebih, ya dibayar.

m) Google Play

Google Play merupakan sebuah layanan untuk gadget Android seperti *"Android Market"* dan dapat menggantikannya.

Aplikasi dan game yang tidak hanya untuk Android juga dapat diakses yakni melalui browser Google (Google Chrome).

2. Media Sosial

Media sosial adalah media online yang mendukung interaksi sosial. Sosial media menggunakan teknologi berbasis web yang mengubah komunikasi menjadi dialog interaktif. Beberapa situs media sosial yang populer sekarang ini antara lain : Blog, Twitter, Facebook, Instagram, Path, dan Wikipedia. Definisi lain dari sosial media juga di jelaskan oleh Van Dijk media sosial adalah platform media yang memfokuskan pada eksistensi pengguna yang memfasilitasi mereka dalam beraktivitas maupun berkolaborasi. Karena itu, media sosial dapat dilihat sebagai fasilitator online yang menguatkan hubungan antar pengguna sekaligus sebagai sebuah ikatan sosial.[49]

Menurut Shirky media sosial dan perangkat lunak sosial merupakan alat untuk meningkatkan kemampuan pengguna untuk berbagi (*to share*), bekerja sama (*to cooperate*) diantara pengguna dan melakukan tindakan secara kolektif yang semuanya berada diluar kerangka institusional meupun organisasi. Media sosial adalah mengenai menjadi manusia biasa. Manusia biasa yang saling membagi ide, bekerjasama, dan

[49] Rulli Nasrullah, *Media Sosial : Perspektif Komunikasi, Budaya, dan Sosioteknologi,* (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2017), hal. 11

berkolaborasi untuk menciptakan kreasi, berpikir, berdebat, menemukan orang yang bisa menjadi teman baik, menemukan pasangan, dan membangun sebuah komunitas. Intinya, menggunakan media sosial menjadikan kita sebagai diri sendiri.[50]

Jenis media sosial adalah sebagai berikut:[51]

a) Aplikasi Media Sosial Berbagi Video (Video Sharing)

Aplikasi berbagi video tentu sangat efektif untuk menyebarkan beragam program pemerintah. Program tersebut dapat berupa kunjungan atau pertemuan di lapangan, keterangan pemerintah, diskusi publik tentang suatu kebijakan, serta berbagai usaha dan perjuangan pemerintah melaksanakan program-program perdagangan.

Selain itu, tentu saja sebelum penyebaran, suatu video memerlukan tahap verifikasi sesuai standar berlaku. Sebaliknya, pemerintah juga perlu memeriksa, membina serta mengawasi video yang tersebar di masyarakat yang terkait dengan program perdagangan pemerintah. Sejauh ini, dari beragam aplikasi *video sharing* yang beredar setidaknya ada tiga program yang perlu diperhatikan, terkait dengan jumlah user dan komunitas yang telah diciptakan oleh mereka yakni *YouTube, Vimeo dan DailyMotion*.

---

[50] *Ibid*, 11

[51] Tim Pusat Humas Kementerian Perdagangan RI, *Panduan Optimalisasi Media Sosial Untuk Kemantrian Perdagangan RI,*(Jakarta : Pusat Humas Kementerian Perdagangan RI, 2014), hal. 65-82

b) Aplikasi Media Sosial Mikroblog

Aplikasi mikroblog tergolong yang paling gampang digunakan di antara program-program media sosial lainnya. Peranti pendukungnya tak perlu repot menggunakan telepon pintar, cukup dengan menginstal aplikasinya dan jaringan internet. Aplikasi ini menjadi yang paling tenar di Indonesia setelah *Facebook*. Ada dua aplikasi yang cukup menonjol dalam masyarakat Indonesia, yakni *Twitter* dan *Tumblr*.

c) Aplikasi Media Sosial Berbagi Jaringan Sosial

Setidaknya ada tiga aplikasi berbagi jaringan sosial yang menonjol dan banyak penggunanya di Indonesia, khususnya untuk tipe ini. Yakni *Facebook*, Google Plus, serta *Path*. Masing-masing memang memiliki kelebihan dan kekurangan tersendiri. Namun pada umumnya, banyak pakar media sosial menganjurkan agar tidak menggunakan aplikasi berbagi aktivitas sosial ini jika menyangkut urusan pekerjaan atau hal-hal yang terkait profesi (pekerjaan).

Aplikasi ini menurut mereka lebih tepat digunakan untuk urusan yang lebih bersifat santai dan pribadi, keluarga, teman, sanak saudara, kumpul-kumpul hingga arisan. Namun karena penggunaannya yang luas,

banyak organisasi dan bahkan lembaga pemerintah membuat akun aplikasi ini untuk melancarkan program, misi dan visinya. Walau begitu, agar lebih kenal dengan segmentasi penguna dan karakter aplikasi ini, maka penerapan bahasa dan tampilan konten yang akan disebarkan juga harus lebih santai, akrab, disertai contoh kejadian lapangan. Lebih baik lagi jika disertai dengan foto atau infografis.

d) Aplikasi Berbagi Jaringan Profesional

Para pengguna aplikasi berbagi jaringan professional umumnya terdiri atas kalangan akademi, mahasiswa para peneliti, pegawai pemerintah dan pengamat. Dengan kata lain, mereka adalah kalangan kelas menengah Indonesia yang sangat berpengaruh dalam embentukan opini masyarakat. Sebab itu, jenis aplikasi ini sangat cocok untuk mempopulerkan dan menyebarkan misi perdagangan yang banyak memerlukan telaah materi serta hal-hal yang memerlukan perincian data. Juga efektif untuk menyebarkan dan mensosialisasikan perundang-undangan atau peraturanperaturan lainnya. Sejumlah aplikasi jaringan profesional yang cukup populer di Indonesia antara lain LinkedIn, Scribd dan Slideshare.

e) Aplikasi Berbagi Foto

Aplikasi jaringan berbagi foto sangat populer bagi masyarakat Indonesia. Sesuai karakternya, aplikasi ini lebih banyak menyebarkan materi komunikasi sosial yang lebih santai, tidak serius, kadang-kadang banyak mengandung unsur-unsur aneh, eksotik, lucu, bahkan menyeramkan. Sebab itulah, penyebaran program pemerintah juga efektif dilakukan lewat aplikasi ini. Tentu saja, materi yang disebarkan juga harus menyesuaikan karakter aplikasi ini. Materi itu dapat berupa kunjungan misi perdagangan ke daerah yang unik, eksotik, pasar atau komunitas perdagangan tertentu. Beberapa aplikasi yang cukup populer di Indonesia antara lain Pinterest, Picasa, Flickr dan Instagram.

g. Dampak Positif Internet

Penggunaan internet sangat bermanfaat dan memiliki dampak positif jika digunakan dengan benar dan sesuai aturan. Berikut adalah beberapa dampak positif dari penggunaan internet:[52]

1) Sarana Belajar

Pemanfaatan teknologi dengan benar, terutama mengakses internet bisa digunakan proses pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif

[52] Andi Irawan , *Aktivitas Anak - Anak Dan Pemuda Dalam Penggunaan Internet*, Jurusan Magister Informatika, Fakultas Industri, Universitas Islam Indonesia, Cybersecurity Dan Forensik Digital, Vol. 1, No. 2, November 2018, hal. 50-56

dengan tampilan yang lebih menarik, anak-anak lebih mudah menerima ilmu dengan lebih baik.

2) Gudang Informasi

Adalah satu fungsi dari penggunaan internet adalah untuk mencari informasi, dimana informasi tersebut bisa digunakan untuk menambah pengetahuan tentang informasi dunia luar.

3) Sarana Hiburan

Banyaknya hiburan yang bisa diakses membuat anak-anak bisa lebih berimajinatif dan punya kreatifitas yang baik.

4) Sarana Bersosialisasi

Perihal dengan ini, akan semakin membuat anakanak besosialisasi disosial media, mengingat banyaknya aplikasi yang sudah dibuat seperti FB, Instagram, twitter, Instagram,dll.

Menurut Nasution dampak positif internet adalah mempromosikan produk/jasa yang kita tawarkan; menambah teman baru maupun relasi bisnis dengan mudah; media komunikasi, dengan orang-orang, baik dalam maupun luar negeri; Tempat mencari informasi: banyak juga instansi pencari berita yang menggunakan media sosial sebagai media penyeberannya; Tempat berbagi, dengan fitur yang ada pada media sosial kita dapat dengan mudah saling bertukar data baik berupa foto, dokumen, maupun pesan suara.[53]

---

[53] Elly Rahayu1, Rohminatin, Donni Nasutionsistem, *Internet Sehat Dan Aman (Insan) Informasi*, Stmik Royal Kisaran, Vol. 2 No. 2, Juli 2019, hal. 180-185.

Adapun dampak positif konten internet adalah :[54]

1) Mempermudah kegiatan belajar, karena dapat digunakan sebagai sarana untuk berdiskusi dengan teman sekolah tentang tugas (mencari informasi);
2) Mencari dan menambah teman atau bertemu kembali dengan teman lama. Baik itu teman di sekolah, di lingkungan bermain maupun teman yang bertemu melalui jejaring sosial lain;
3) Menghilangkan kepenatan pelajar, itu bisa menjadi obat stress setelah seharian bergelut dengan pelajaran di sekolah. Misalnya: mengomentari status orang lain yang terkadang lucu dan menggelitik, bermain game, dan lain sebagainya

Menurut Supriyanto, dampak positif internet adalah sebagai berikut :[55]

1) Internet sebagai media komunikasi, merupakan fungsi internet yang paling banyak digunakan, setiap pengguna internet dapat berkomunikasi dengan pengguna lainnya di seluruh dunia.
2) Media pertukaran data, pengguna internet di seluruh dunia dapat saling bertukar informasi dengan cepat dan murah dengan menggunakan *e-mail, newsgroup, FTP* dan *www.*

---

[54] Nisa Khairuni, *Dampak Positif Dan Negatif Sosial Media Terhadap Pendidikan Akhlak Anak,* Universitas UIN Ar-Raniry Banda Aceh, Jurnal Edukasi, Vol. 2, No 1, Januari 2016, hal. 99-100.

[55] Supriyanto, *Teknologi Informasi dan Komunikasi SMP Kelas IX,* (Jakarta: Yudhistira, 2009), hal. 20-21.

3) Media untuk mencari informasi atau data, perkembangan internet yang pesat menjadikan internet sebagai salah satu sumber informasi yang penting dan akurat.
4) Kemudahan memperoleh informasi
5) Sumber informasi, dapat digunakan sebagai lahan informasi untuk bidang pendidikan, kebudayaan dll.
6) Kemudahan berbisnis, kemudahan untuk bertransaksi dan berbisnis dalam bidang perdagangan sehingga tidak perlu pergi ke tempat penawaran atau penjualan.
7) Sumber penghasilan. Saat inibanyak sekali orang yang menggunakan internet sebagai sumber penghasilan.

h. Dampak Negatif Internet

Selain dampak positif, penggunaan internet juga memliki dampak negatif jika tidak ada batasan akses ,terutama pada kalangan anak-anak dan remaja. Beberapa dampak negatif internet menurut Supriyanto adalah sebagai berikut:[56]

1) Pornografi

Salah satu dampak negatif internet internet yaitu pornografi. Untuk mengantisipasi hal ini, para produsen browser melengkapi program mereka dengan kemampuan untuk memilih jenis *homepage* yang dapat diakses. Hanya orang-orang tertentu yang bisa mengakses

[56] *Ibid,*. hal. 21

situs-situs yang mengandung pornografi. Kita perlu menahan diri untuk mengakses situs-situs tersebut.

2) *Violance and gore*

Kekejaman dan kesadisan juga banyak ditampilkan di internet. Hal ini karena sisi bisnis dan isi internet tidak terbatas. Para pemilik situs menggunakan segala macam cara agar dapat menjual situs mereka. Salah satunya dengan menampilakan hal-hal yang bersifat kekerasan.

3) Penipuan

Internet pun tidak luput dari serangan penipu. Cara yang terbaik adalah tidak mengindahkan hal ini atau mengkonfirmasi informasi yang kita dapatkan pada penyedia informasi tersebut.

4) *Carding*

Sifatnya internet merupakan realtime (langsung), cara belanja dengan menggunakan kartu kredit adalah cara yang paling banyak digunakan di internet, para penjahat internet pun saling banyak melakukan kejahatan dalam bidang ini. Dengan sifat yang terbuka, para penjahat mampu mendeteksi adanya transaksi (yang menggunakan kartu kredit) *online* dan mencatat kode kartu yang digunakan. Untuk selanjutnya mereka menggunaka data yang mereka dapatkan unruk kepentingan kejahatan mereka.

Berikut beberapa contoh dampak negatif dalam penggunaan internet:[57]

1) Kecanduan

   Dengan banyaknya hiburan dan permanan yang bisa diakses, membuat anak-anak maupun kalangan pemuda semakin nyaman dalam dunia maya dibanding berinteraksi dengan dunia nyata.

2) Konten Negatif

   Anak-anak belum memiliki filter yang kuat untuk membedakan konten yang baik dan yang buruk, sehingga mudah terpengaruh, jika pola pikir anak-anak sudah mengarah sudah tidak sesuai dengan pola pikir anak-anak seumuran mereka, akan mengakibatkan pola emosional yang tidak stabil, dan itu semua bisa mengakibatkan tindak kejahatan.

3) Kurangnya Interaksi didunia nyata

   Terlalu nyaman dalam dunia maya mengakibatkan perilaku mereka berkurang di dunia nyata, para pemuda lebih nyaman berkomunikasi dan beraktivitas didunia nyata dibanding berkomunikasi dengan bertatap muka langsung. Itu semua mengakibatkan pola kepribadian yang baik, seperti kurang percaya diri, kurang dalam berkomunikasi, dll.

---

[57] Andi Irawan , *Aktivitas Anak - Anak Dan Pemuda Dalam Penggunaan Internet*, Jurusan Magister Informatika, Fakultas Industri, Universitas Islam Indonesia, Cybersecurity Dan Forensik Digital, Vol. 1, No. 2, November 2018, hal. 50-56

4) Salah bergaul

Di dunia maya kita akan banyak berkomunikasi dengan orang yang tak dikenal, terutama di media social, dan mereka juga tidak tahu umur dan latar belakang teman di dunia maya. Menyebabkan pergaulan menjadi tidak terkendali, sehingga bisa mempengaruhi pola pikir para pemuda.

Menurut Nasution dampak negatif internet adalah munculnya tindak kejahatan, seperti contohnya penculikan dan penipuan; Mengganggu hubungan antar pasangan, media sosial dapat memicu kecemburuan antar pasangan jika memang pasangan itu berhubungan yang tidak wajar dengan orang lain; Menimbulkan sifat candu. Media sosial juga dapat menimbulkan candu yang dapat mengakibatkan sifat penggunanya menjadi autis atau lebih menutup diri pada kehidupan sekitar.[58]

Dampak negatif konten internet terhadap pelupa adalah:[59]

1) Berkurangnya waktu belajar, karena keasyikan menggunakan sosial media seperti terlalu lama ketika facebookkan dan ini akan mengurangi jatah waktu belajar;
2) Mengganggu konsentrasi belajar di sekolah, ketika siswa sudah mulai bosan dengan cara pembelajaran guru, mereka akan mengakses sosial media semaunya;

[58] Elly Rahayu1, Rohminatin, Donni Nasutionsistem, *Internet Sehat Dan Aman (Insan) Informasi*, Stmik Royal Kisaran, Vol. 2 No. 2, Juli 2019, hal. 180-185.
[59] Nisa Khairuni, *Dampak Positif Dan Negatif ,*...hal. 100.

3) Merusak moral pelajar, karena sifat remaja yang labil, mereka dapat mengakses atau melihat gambar porno milik orang lain dengan mudah;
4) Menghabiskan uang jajan, untuk mengakses internet dan untuk membuka facebook jelas berpengaruh terhadap kondisi keuangan (terlebih kalau akses dari warnet) sama halnya mengakses facebook dari handphone;
5) Mengganggu kesehatan, terlalu banyak menatap layar handphone maupun komputer atau laptop dapat mengganggu kesehatan mata.

Di antara dampak negatif internet bagi pelajar terbagi menjadi tiga kategori, yaitu:[60]

1) Dampak asosial.

   Dampak negatif yang paling umum dialami oleh pelajar adalah kecenderungan untuk lebih nyaman berkomunikasi melalui internet daripada secara langsung. Ia akan merasa lebih memiliki kedekatan dengan obyek komunikasi melalui internet, daripada berkomunikasi langsung. Hal ini akan memunculkan rasa asosial yang membuat seorang pelajar mengisolasi diri. Memang ada dampak positif dari kedekatan pelajar dengan internet, yakni dapat mengenal seluk beluk internet dengan baik, namun akan merugikan jika pada akhirnya seorang pelajar merasa lebih nyaman berhubungan dengan benda mati daripada berhubungan dengan manusia. Rasa emosi menjadi

[60] Ahmad Saefulloh, *Peran Pendidik Dalam Penerapan Internet Sehat Menurut Islam,* Prodi Pendidikan Agama Islam, Stit Ad Jambi Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam, Vol.9, No. 1, 2018, hal. 122-123.

kurang tajam dan mengakibatkannya tidak peka terhadap lingkungan.

2) Mengganggu kesehatan

Dampak negatif internet bagi pelajar adalah kesehatan mata, terlalu sering melihat *gadget* menyebabkan gangguan saraf pada retina dan menimbulkan rabun. Terlalu sering berada di depan layar dengan terkoneksi pada internet menyebabkan organ tubuh mengalami kelelahan dan *disfungsi* organ tubuh tertentu. Selain itu ada kemungkinan terjadinya kriminalitas yang merupakan dampak kemudahan internet. Pada awalnya hanya pencurian identitas, lalu penjualan barang palsu yang bermaksud menipu lalu merembet pada motif kejahatan lain seperti perampokan. Hal ini bisa terjadi setelah sebelumnya mengetahui alamat korban dari internet atau jejaring sosial.

3) Pornografi

Publikasi pornografi melalui jaringan internet, bukan hal yang aneh dan baru. Kecanggihan teknologi informasi dan komunikasi merupakan instrument yang menunjang penyebaran pornografi. Pornografi memang hal yang sangat rentan terjadi di internet. Dampak negatif yang ditimbulkannya pun dapat dilihat secara langsung dalam tempo yang tidak terlalu lama. Bagi kalangan remaja yang masih labil, mereka akan menganggap aksi pornografi yang dilihatnya melalui internet adalaih hal yang wajar. Itulah penyebab

banyaknya penyimpangan perilaku seksual para remaja dewasa ini, mengingat mereka mendapatkan pendidikan seks dari sumber yang menyesatkan.

i. Cara Mengatasi Dampak Negatif Internet

Peran orangtua dan guru sangat diperlukan untuk mengarahkan anak-anak agar dapat mempergunakan teknologi secara bijak dan tepat sehingga anak mendapatkan manfaat yang positif. Hal-hal yang dapat dilakukan oleh orangtua dan guru adalah mengetahui konten yang diakses anak, membuat kesepakatan penggunaan internet, menggunakan internet untuk belajar, dan menggunakan *software* untuk menangkal situs berkonten negatif.[61]

Peran keluarga terutama orang tua baik bapak atau ibu sangatlah penting, karena keluarga merupakan sekolah pertama bagi anak. Adapun peran orang tua di dalam mengatasi dampak negatif konten internet pada anak yaitu sebagai berikut:[62]

1) Membiasakan anak disiplin dalam penggunaan internet dengan waktu yang dibatasi oleh para orang tua.
2) Menyediakan permainan seperti (lego,berbagai macam puzzle, media pembelajaran lainnya).

---

[61] Fahrurrozi dan Sutrisno, *Pendampingan Orang Tua Dalam Menghadapi Era Digital Bagi Siswa Sekolah Dasar Setiabudi Kecamatan Karet Jakarta Selatan*, Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Jakarta, Jurnal Pemberdayaan Sekolah Dasar (JPSD) - Vol. 1 No. 1 Oktober 2018. hal. 20.

[62] Della Russyiana, *Peran Orang Tua Dalam Mengatasi Dampak Negatif Penggunaan Gadget Pada Anak Usia 3-6 Tahun Didesa Bukit Ulu Kecamatan Karang Jaya Kabupaten Musi Rawas Utara,* Institut Agama Islam Negeri (Iain) Bengkulu Tahun, 2020. hal. 70

3) Ketika anak berada dirumah orang tua memberikan kesempatan kepada anak untuk menceritakan kegiatan apa yang saja yang telah dilakukan, mendampingi atau mengawasi anak ketika mengakses internet atau bermain lainnya.
4) Selain itu para orang tua juga memberi kesempatan kepada anak untuk bermain di luar rumah kecuali mengakses internet atau gadget, seperti bermain permain tradisional bersama teman-teman sebayanya yang jarang di lakukan oleh ana-anak zaman modern ini.
5) Dan yang terpenting para orang tua juga memberikan contoh yang baik kepada anak seperti menggunakan gadget saat anak lagi tidur ataumenggunakan gadget seperlunya saja disaat hal yang penting.

Peran guru dalam mengatasi dampak negatif internet adalah sebagai berikut :[63]

1) Guru Pendidikan Agama Islam senantiasa mengadakan kegiatan-kegiatan positif serta menggunakan pendekatan religius dalam menasehati dan mengingatkan peserta didik akan berbagai dampak negatif dari internet secara berlebihan.
2) Pihak madrasah dan orang tua peserta didik menjalin kerjasama untuk selalu memberikan pengawasan dan pendampingan yang maksimal baik di sekolah, di rumah, maupun di masyarakat.

[63] Farida Ani Wahyuni, Upaya Preventif Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Mengatasi Dampak Negatif Perkembangan Internet Pada Peserta Didik Min Tunggangri Kalidawir Tulungagung, (Tulungagung: 2017). hal. 88-89

3) Pelanggaran-pelanggaran yang terjadi pada peserta didik langsung diberi hukuman yang mendidik sesuai dengan pelanggaran yang dilakukan.

3. Perilaku Siswa

a. Pengertian Perilaku

Perilaku diterjemahkan dari bahasa Inggris "*behavior*" dan sering digunakan dalam bahasa sehari-hari, namun sering kali pengertian perilaku ditafsirkan secara berbeda antara satu orang dengan yang lainnya. Dalam pengertian umum, perilaku adalah segala perbuatan atau tindakan yang dilakukan oleh makhluk hidup.[64] Perilaku juga sering diartikan sebagai tindakan atau kegiatan yang ditampilkan seseorang dalam hubungannya dengan orang lain dan lingkungan disekitarnya.[65]

Pengertian perilaku mempunyai arti yang luas sekali, yang tak hanya mencakup kegiatan motoris saja seperti berbicara, berjalan, larilari, berolahraga, bergerak, dan lain-lain. Akan tetapi juga membahas macam-macam fungsi seperti melihat, mendengar, mengingat, berfikir fantasi, penampilan emosi-emosi dalam bentuk tangis atau senyum dan seterusnya. Perilaku menurut kamus ilmiah populer adalah tindakan, perbuatan, sikap.[66]

---

[64] Notoatmojo, Soekidjo, *Pengantar Ilmu Pendidikan Kesehatan dan Ilmu Perilaku,* (Yogyakarta: Andi Offset, 1993), hal. 85.

[65] Syaaf, Z.R. 2007. Occupational Helath and Safety Behavior dalam modul kuliah Departemen K3 FKM Universitas Indonesia. Depok. hal. 112

[66] Pius A Partanto, et Al, *Kamus Ilmiah Populer*. (Surabaya : Arkola, 1994), hal. 587

Perilaku merupakan gambaran seseorang untuk bertindak, berbuat atau melakukan aktivitas dalam kehidupan sehari-hari. Konsep perilaku ini penting untuk diketahui sebagai bagian dari psikologi peserta didik. Perilaku merupakan penghayatan yang utuh dan reaksi seseprang akibat adanya rangsangan baik internal maupun eksternal yang diproses melalui kognitif, afektif, dan psikomotorik.[67]

Pada hakekatnya perilaku adalah aktivitas atau kegiatan nyata yang ditampilkan seseorang yang dapat diamati secara langsung maupun yang tidak langsung, dan diamati melalui sikap dan tindakan. Namun ini berarti bahwa bentuk perilaku hanya dapat dilihat dari sikap atau tindakan saja. Perilaku merupakan suatu reaksi psikis seseorang terhadap lingkungannya dalam bentuk aktif dan tindakan nyata dan bentuk pasif atau tindakan tidak nyata. Ensiklopedi Amerika dalam Pengantar Ilmu Perilaku Kesehatan mengartikan perilaku sebagai suatu reaksi organisme terhadap lingkungannya. Hal ini berarti bahwa perilaku baru akan terwujud bila ada sesuatu yang diperlukan untuk menimbulkan tanggapan, yang disebut rangsangan. Dengan demikian suatu rangsangan tertentu akan menghasilkan perilaku tertentu pula.[68]

Perilaku dalam psikologi di pandang sebagai individu yang memiliki satu ciri yang *esensial*, yaitu bahwa dia selalu berperilaku atau melakukan aktifitas sehari-hari di rumah maupun di luar rumah.

---

[67] Siti Aisyah, *Perkembangan Peserta Didik dan Bimbingan Belajar,* (Yogyakarta: Deepublish, 2015), hal. 1.

[68] Notoatmojo, Soekidjo, *Pengantar Ilmu Pendidikan Kesehatan dan Ilmu Perilaku,* (Yogyakarta: Andi Offset, 1993), hal. 85.

Muhibbin Syah dalam psikologi belajar menjelaskan bahwa perilaku adalah segala *manifestasi* hayati atau *manifestasi* hidup individu, yaitu semua ciri-ciri yang menyatakan bahwa individu manusia itu hidup. Prilaku ini bukan hanya mencakup hal-hal yang dapat diamati (*overt*) tetapi juga bersifat tersembunyi *(covert)*.[69]

Perilaku terjadi melalui proses adanya stimulus terhadap organisme, dan kemudian organisme tersebut merespon, maka teori Skinner ini disebut teori 'S-O-R" (*Stimulus-Organisme-Respons*). Berdasarkan batasan dari Skinner tersebut, maka dapat didefinisikan bahwa perilaku adalah kegiatan atau aktivitas yang dilakukan oleh seseorang dalam rangka pemenuhan keinginan, kehendak, kebutuhan, nafsu, dan sebagainya. Kegiatan ini mencakup :

1) Kegiatan kognitif: pengamatan, perhatian, berfikir yang disebut Pengetahuan
2) Kegiatan emosi: merasakan, menilai yang disebut sikap (afeksi)
3) Kegiatan konasi: keinginan, kehendak yang disebut tindakan (*practice*)

Perilaku dalam kehidupan manusia disebut dengan akhlak. Kata akhlak berasal dari bahasa Arab, jamak dari khuluq yang artinya tabiat, budi pekerti dan watak. Menurut Husain Bahreisj mengartikan akhlak

[69] Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar,* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2006), hal. 144.

sebagai kelakuan-kelakuan juga berarti ilmu kesopanan, ilmu kesusilaan, etika pekerti atau moral.[70]

Hamzah Yakub berpendapat bahwa kata akhlak yang bahasa Arabnya khuluq menurut lughot berarti budi pekerti, perangai, tingkah laku atau tabiat. Adapun pengertian terminologinya adalah ilmu yang menentukan batas antara baik dan buruk, antara yang terpuji dna tercela, tentang perkataan atau perbuatan manusia secara lahir dan batin. Kemudian untuk membentuk watak yang baik adalah dengan membiasakan akhlak baik dan meninggalkan akhlak yang buruk. Akhlak seseorang itu baik dan buruk tergantung dari kebiasaan (perbuatan) yang dilakukan.[71]

Dari pengertian diatas dapat dipahami bahwa yang dimaksud dengan prilaku adalah segala kegiatan manusia yang tidak kelihatan, yang disadari maupun yang tidak disadari. Termasuk didalamnya berbicara, berjalan, cara ia melakukan sesuatu. Caranya bereaksi terhadap segala sesuatu yang datang dari luar dirinya, maupun dari dalam dirinya. Dengan kata lain bagaimana cara seseorang berintegrasi dengan dunia luar.

---

[70] Hussain Bahreij, *Ajaran-ajaran Akhlaqul Karimah*. (Bandung : Bumi Aksara, 1997), hal. 23

[71] Hamzah Yakub, *Etika Islam Membina Akhlakul Karimah Suatu Pengantar*. (Bandung : CV Diponegoro, 1988), hal. 23

b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perilaku Siswa

Beberapa faktor yang mempengaruhi perilaku antara lain emosi, persepsi, motivasi, belajar dan intelegensi. Penjelasannya antara lain:[72]

1) Emosi adalah reaksi komplek yang berhubungan dengan kegiatan atau perubahan secara mendalam dan hasil pengalaman rangsangan eksternal dan keadaan fisiologis. Dengan emosi orang terangsang untuk memahami obyek yang akan mengubah perilaku seperti rasa marah, gembira, bahagia, sedih, cemas, takut, benci, dan sebagainya.
2) Persepsi adalah pengalaman yang dihasilkan oleh pancaindra. Setiap orang memiliki persepsi yang berbeda, meskipun obyek persepsinya sama. Persepsi dipengaruhi oleh minat, kepentingan, kebiasaan yang dipelajari, bentuk dan latar belakang.
3) Motivasi merupakan dorongan untuk bertindak guna mencapai tujuan tertentu. Dengan motivasi peserta didik terdorong untuk memenuhi kebutuhan fisiologi, psikologis, dan sosial.
4) Belajar merupakan salah satu dasar untuk memahami perilaku peserta didik karena berkaitan dengan kematangan dan perkembangan fisik, emosi, motivasi, perilaku sosial dan kepribadian. Melalui belajar peserta didik mampu mengubah perilakunya sesuai dengan kebutuhannya.
5) Intelegensi adalah kemampuan untuk mengkombinasikan obyek, berpikir abstrak, membentuk kemungkinan dalam perjuangan hidup.

[72] Siti Aisyah, *Perkembangan Peserta Didik dan Bimbingan Belajar,* (Yogyakarta: Deepublish, 2015), hal. 1.

Intelegensi juga menggambarkan kemampuan peserta didik dalam menyesuaikan diri pada situasi yang baru secara cepat dan efektif serta memahami konsep abstrak.

c. Bentuk-bentuk Perilaku Siswa

1) Perilaku Keagamaan

Agama merupakan bagian yang cukup penting dalam siswa. Sebagian orang berpendapat bahwa moral beragama dapat emengendalikan tingkah laku anak yang beranjak pada usia remaja sehingga mereka tidak akan melakukan hal-hal yang merugikan kepada masyarakat atau bertentangan dengan norma-norma agama.[73] Disisi lain tidak adanya moral atau agama seringkali dianggap sebagai penyebab meningkatnya kenakalan siswa di kalangan masyrakat.

2) Perilaku Sosial

Secara potensional (fitrah) manusia dilahirkan sebagai mahkluk sosial, namun untuk mewujudkan potensi tersebut ia harus berada dalam interaksi dengan lingkungan manusia-manusia lain. Dalam perkembangan sosial terjadi interaksi sosial yaitu hubungan antara individu satu dengan individu yang lain atau sebaliknya. Jadi terdapat adanya hubungan yang saling timbal balik.[74]

---

[73] Panut Panuju dan Ida Umani, *Psikologi Remaja,* (Yogyakarta: Tiara Wacana Yogya, 1999), hal. 155

[74] Bimo Walgito, *Psikologi Sosial,* (Yogyakarta: Andi Offset, 1991), hal. 20

Menurut Bruno sebagaimana dikutip oleh Muhibbin Syah mengatakan bahwa ”Perkembangan sosial merupakan proses pembentukan sosial *self* (pribadi dalam masyarakat), yakni pribadi dalam keluarga, budaya, bangsa, dan seterusnya.[75]

Walgito membedakan perilaku manusia menjadi 2 macam yaitu:[76]

1) Perilaku yang Refleksi

   Perlaku refleksi merupakan tingkah laku yang terjadi atas reaksi spontan terhadap stimulus yang mengenai organism tersebut. Misalnya: reaksi kedip mata bila kena mata, menarik bila kena api, dan sebagainya. Reaksi atau tingkah laku refleksi adalah tingkah laku yang terjadi dengan sendirinya secara otomatis. Stimulus yang diterima organisme dan individu tidak sampai kepusat susunan syaraf atau otak sebagai pusat kesadaran, sebagai pusat pengendali dari tingkah laku manusia.

2) Perilaku yang Non Refleksi

   Perilaku yang non refleksi adalah perilaku yang dikendalikan atau diatur oleh pusat kesadaran (otak). Dalam kaitan ini stimulus setelah diterima oleh respon kemudian diteruskan ke otak sebagai pusat syaraf, baru kemudian terjadi respon.

Perilaku stimulus yang merupakan tanggapan spontan karena adanya stimulus yang datang secara tiba-tiba ini pada dasarnya tidak

[75]Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar,* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2006), hal. 144
[76] Bino Walgito, Pengantar Psikologi Umum, (Yogyakarta: Andi Ofset, 1990), hal. 10

dapat dikendalikan karena bersifat alami dan stimulus yang diterima tidak samapi ke otak manusia sebagai pusat pengendali tingkah laku. Perilaku refleksi terjadi hanya untuk mempertahankan atau membela diri

Sedangkan perilaku non refleksi merupakan perilaku yang dibentuk, dapat dikendalikan dengan pertimbangan baik atau buruk, senang atau tidak senang, menguntungkan atau tidak menguntungkan, dan sebagainya. Oleh karena itu, perilaku ini dapat berubah dari waktu kewaktu sebagai hasil dari proses belajar. Disamping itu perilaku non refleksi ini merupakan perilaku yang terintegrasi, yang berarti bahwa keseluruhan keadaan individu itu terlibat dalam tingkah laku yang bersangkutan, bukan bagian demi bagian.

Pada manusia perilaku non refleksi ini lebih dominan dari pada perilaku refleksi, sebab perilaku non refleksi selain untuk mempertahankan dan melindungi diri juga dimaksudkan untuk meningkatkan dan mengaktualisasikan diri.

B. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu merupakan penelusuran pustaka yang berupa hasil penelitian, karya ilmiah, ataupun sumber yang digunakan peneliti sebagai perbandingan terhadap penelitian yang dilakukan. Berikut beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian yang akan peneliti lakukan:

1. Anis Lailatul Husna (2018), dalam penelitiannya yang berjudul "Dampak Tayangan Televisi Pada Siswa MI Hidayatul Mubtadiin Wates Kecamatan

Sumbergempol Kabupaten Tulungagung". Fokus penelitian dalam penulisan skripsi ini adalah (1) Bagaimana perilaku siswa MI Hidayatul Mubtadiin Wates Kecamatan Sumbergempol Kabupaten Tulungagung setelah menonton tayangan televisi? (2) Bagaimana dampak positif tayangan televisi pada siswa MI Hidayatul Mubtadiin Wates Kecamatan Sumbergempol Kabupaten Tulungagung? (3) Bagaimana dampak negative tayangan televisi pada siswa MI Hidayatul Mubtadiin Wates Kecamatan Sumbergempol Kabupaten Tulungagung?. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penilitian studi kasus. Sumber data yang digunakan adalah data primer dan data sekunder. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi dan dokumentasi. Hasil Penelitian ini menunjukkan bahwa tayangan televisi selain memiliki dampak positif juga memiliki dampak negatif. Adapun dampak positif tayangan televisi yang ditonton oleh anak sekolah adalah (1) sebagai sarana pendidikan, (2) sebagai sarana hiburan, (3) membuka imajinasi, dan (4) mendukung kemampuan viusal anak. Sedangkan dampak negatif yang diperoleh anak sekolah adalah (1) malas belajar, (2) bertingkah laku seperti yang ada di televisi, (3) berperilaku agresif atau emosi sendiri, (4) mengikuti gaya bahasa, dan (5) masalah penglihatan.[77]

2. Elfan Rahardian K. (2014), dalam penelitiannya yang berjudul "Pemanfaatan Internet Dan Dampaknya Pada Pelajar Sekolah Menengah Atas Di Surabaya". Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah (1)

[77] Anis Lailatul Husna, *Dampak Tayangan Televisi Pada Siswa MI Hidayatul Mubtadiin Wates Kecamatan Sumbergempol Kabupaten Tulungagung*, Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, 2018.

Bagaimana intensitas penggunaan internet para remaja siswa sekolah menengah atas?, (2) Apa saja dampak positif penggunaan internet pada remaja siswa sekolah menengah atas?, (3) Apa saja dampak negatif penggunaan internet pada remaja siswa sekolah menengah atas?. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian memperlihatkan intensitas siswa menggunakan internet berada dalam pengguna berat (65,93%). Kebanyakan siswa mendapatkan dampak positif karena internet bermanfaat sebagai media informasi (34,07% mendapat manfaat tinggi dan 45,05% mendapat manfaat sedang). Kebanyakan siswa tidak mendapat dampak positif dari internet bermanfaat sebagai media komunikasi (50,55% mendapat manfaat rendah dan 49,45% hanya mendapat manfaat sedang). Kebanyakan siswa 53mendapatkan dampak positif karena internet bermanfaat sebagai media belajar (43,96% mendapat manfaat tinggi dan 35,16% mendapat manfaat sedang). Kebanyakan siswa mendapatkan dampak positif karena internet bermanfaat sebagai media hiburan (53,85% mendapat manfaat sedang dan 40,66% mendapat manfaat tinggi). Kebanyakan siswa mendapatkan dampak positif karena internet bermanfaat sebagai media bisnis dan hiburan (39,56% mendapat manfaat tinggi dan 25,27% mendapat manfaat sedang). Internet tidak memberi dampak negatif kepada siswa karena sikap sosial siswa tidak berkurang (60,44% rendah, 32,97% sedang). Internet cukup memberi dampak negatif kepada siswa karena pola interaksi siswa dalam kehidupan sosial cukup berkurang (54, 95% sedang dan 28,57%

tinggi). Internet tidak memberi dampak negatif kepada siswa karena internet kurang memperkenalkan dunia kejahatan terhadap siswa (73,63% rendah dan 21,98% sedang). Internet tidak memberi dampak negatif kepada siswa karena internet tidak membuat siswa kecanduan hal negatif (58,24% rendah dan 4,40% sedang).[78]

3. Muhammad Hizbullah dan Ricky Andi Syahputra (2019), dalam penelitiannya yang berjudul "Dampak Internet Terhadap Akhlak Siswa Di SMP Murni Tembung". Fokus penelitian dalam penelitian ini adalah (1) Bagaimana pemanfaatan Internet untuk pembelajaran akhlak di SMP Cerdas Murni Tembung?, (2) Bagaimana dampak positif dan negatif internet terhadap akhlak siswa di SMP Cerdas Murni Tembung?, (3) Bagaiamana bentuk-bentuk media pembelajaran Akhlak yang tersedia di internet?. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif, yaitu dengan menggunakan metode deskriptif dan studi kasus, serta teknik penelitian menggunakan wawancara observasi dan studi dokumentasi. Hasil penelitian bahwa (1) Pemanfaatan internet untuk pembelajaran akhlak di SMP Cerdas Murni ternyata berbedabeda. Perbedaan ini disebabkan tujuan masing-masing siswa dalam memanfatkan layanan internet dalam kesehariannya. (2) Dampak internet terhadap akhlak siswa di SMP Cerdas Murni Tembung bernilai positif. Karena secara umum pemanfaatan internet tidak disalah gunakan oleh siswa. Pendidikan akhlak yang mereka pelajari di sekolah dapat member

[78] Elfan Rahardian K, *Pemanfaatan Internet Dan Dampaknya Pada Pelajar Sekolah Menengah Atas Di Surabaya,* Departemen Ilmu Infprmasi dan Perpustakaan Fakultas Ilmu Sosial dan Politik, Universitas Airlangga, 2014.

nilai positif kepada anak didik sehingga mereka tahu mana yang baik dan mana yang buruk. Tetapi juga tidak dapat dipungkiri ada sebagian kecil terlihat dampak negatif internet terhadap akhlak siswa di SMP Cerdas Murni. (3) Bentuk-bentuk media pembelajaran akhlak yang tersedia di internet sangat banyak diantaranya : muslim.or.id, yufid.com, yufid.tv, islamdownload.net, konsultasisyariah.com, buyayahya.org, youtube ceramah-ceramah ustaz dan lain-lain.[79]

4. Mukhyar Sani (2016), dalam penelitiannya yang berjudul "Dampak Internet terhadap Perilaku Generasi Muda Islam". Fokus penelitian dalam penelitian ini adalah (1) Bagaimana pengaruh media internet terhadap perilaku kenakalan remaja?, (2) Faktor apa saja yang menyebabkan terjadinya kenakalan remaja?, (3) Bagaimana solusi mengatasi kenakalan remaja tersebut?. Hasil penelitian ini adalah kemajuan paradaban dunia - hari ini dalam berbagai bidang terutama yang terkait teknologi komunikasi informasi seolah membenarkan teori fotorulog bahwa setelah revolusi agraris dan industri, akan hadir revolusi informasi. Hal ini membuat dunia yang luas ini seolah menjadi sempit dan yang jauh menjadi dekat tanpa batas. Kehadiran internet -salah satu alat komunikasi yang menandai kemajuan itu telah dirasakan manfaatnya dalam proses komunikasi dan penggalian informasi bagi semua penggunanya termasuk remaja muslim, sebab di dalamnya bisa dengan cepat didapatkan informasi; baik melalui *google* atau cara lainnya. Akan tetapi, harus disadari, selain menyimpan

[79] Muhammad Hizbullah dan Ricky Andi Syahputra, *Dampak Internet Terhadap Akhlak Siswa Di SMP Murni Tembung,* Prosiding Seminar Nasional & Expo II Hasil Penelitian dan Pengabdian Masyarakat, 2019.

kebaikan, internet juga menyimpan ketidak baikan ketika ia disalahgunakan oleh pemakainya. Munculnya kenakalan remaja seperti perkelahian, penipuan, pemalsuan, penculikan, dan perbuatan tidak baik lainnya dapat diakibatkan oleh penyalah gunaan tersebut. Penyalahgunaan itu seolah menjadi musuh terselubung bagi pengguna jasa internet yang selalu mengintai pemakainya, apalagi ketika pemakainya itu "*lemah bulu tentu akan mudah masuk angin*. *Mengetahui adanya musuh, apalagi yang terselubung – kata Sun Tzu - dalam The Seven Military Classics of Ancient adalah sudah separuh kemenangan*." Untuk menghindari dampak negatif penyalahgunaan jasa internet itu, para pakar menawarkan tiga solusi yaitu adanya tindakan previntif, kuratif, dan pembinaan agama dikalangan remaja.[80]

5. Siti Nurina Hakim dab Aliffatullah Alyu Raj (2017), dalam penelitiaanya yang berjudul "Dampak kecanduan internet (internet addiction) pada remaja". Fokus penelitian dalam penelitian ini adalah apa saja dampak-dampak kecanduan internet (*internet addiction*) pada remaja?, metode penelitian ini adalah menggunakan metode kualitatif, denga menggunakan metode pengambilan sampel *secara proportional purposive random sampling.* Hasil dari penelitian ini adalah diketahui bahwa internet memberikan dampak yang positif maupun dampak negatif bagi interaksi sosial khususnya di lingkungan kos. Tidak di temukan bentuk perilaku positif remaja yang mengalami kecanduan internet. Di lihat dari dampak

[80] Mukhyar Sani, *Dampak Internet terhadap Perilaku Generasi Muda Islam*, Fakultas Dakwah dan Komunikasi IAIN Antasari, Alhadharah Jurnal Ilmu Dakwah Vol. 15 No. 29, Januari–Juni 2016, hal. 1-13.

positifnya, dari kehadiran internet remaja merasakan adanya kemudahan untuk berkomunikasi seperti untuk saling bertukar kabar di saat mereka sedang tidak berada di kos, mencari informasi terbaru dengan mudah dan cepat, untuk saling bertukar kabar mengenai informasi tentang tugas kuliah, mempermudah untuk mencari solusi dari masalah yang sedang di hadapi, dan menambah atau memperluas jaringan pertemanan. Dilihat dari dampak negatifnya, bentuk perilaku remaja yang mengalami kecanduan internet seperti akan lebih memilih mengabaikan teman untuk terus fokus mengakses internet meskipun ada teman yang sedang mengajaknya berbicara, tidak melihat siapa yang sedang mengajak berbicara karena masih terfokus dengan internet yang sedang di aksesnya, selain itu remaja cenderung masih mengedepankan aktivitas untuk mengakses internet dan lebih memilih untuk menunda aktivitas yang berhubungan dengan interaksi sosial secara langsung bersama dengan teman kos, merasa sebal atau akan menjawab singkat-singkat ketika di ajak berbicara dana akan mengabaikan teman ketika sedang asyik beramain internet namun ketika di hadapkan pada situasi yang darurat remaja mampu meninggalkan aktivitas *online*-nya untuk sementara waktu dan lebih memilih untuk menyelesaikan atau membantu situasi yang darurat tersebut. Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa kehadiran internet selain berdampak pada interaksi sosial di lingkungan kos ternyata juga memiliki dampak positif dan dampak negaif lainnya seperti dampak klinis, akademis, agama dan ekonomi. Dari penelitian ini juga ditemukan bahwa

salah satu komunikasi tidak langsung yang sedang populer yang menjadi aplikasi favorit di kalangan remaja adalah aplikasi *instagram*. Alasan remaja menggunakan sosial media khususnya aplikasi *instagram* yaitu lebih mudah untuk mengikuti suatu perubahan atau perkembangan yang terjadi termasuk perkembangan media sosial. Di lihat dari *gender*-nya, dampak positif maupun dampak negatif bagi interaksi sosial pada remaja laki-laki maupun perempuan di peroleh hasil yang tidak jauh berbeda dari kedua *gender* tersebut.[81]

6. Rofadhilah, Opik Abdurrahman Taufik Dan Lukmanul Hakim (2018) dalam penelitiannya yang berjudul "Dampak Penggunaan Teknologi Internet Terhadap Etika Dan Akhlaq Anak Dalam Keluarga Di Jakarta Utara". Metode penelitian yang digunakan yaitu dengan pendekatan kuantitatif dan dalam proses menukan fakta peneliti menggunkan metode pengumpulan data; Observasi, Wawancara, Angket/Kuesioner dan Studi Literatur dari berbagai sumber seperti Jurnal Ilmiah, Buku – buku dan Paper. Hasil dari penelitian ini adalah Analisa Hasil Riset Berdasarkan Responden Penggunaan Teknologi Internet Berdasarkan Tingkat Pendidikan Anak (Variabel X4) TK 5%, SD 20%, SMP 30%, SMA/SMK/MA/Sederajat 45% dan Total Persentasi Nilai Responden 100%, maka berdasarkan populasi pengguna internet, ternyata yang menggunakan teknologi internet dominan adalah yang memiliki

[81] Siti Nurina Hakim dab Aliffatullah Alyu Raj, *Dampak kecanduan internet (internet addiction) pada remaja,* Prosiding Temu Ilmiah X Ikatan Psikologi Perkembangan Indonesia Peran Psikologi Perkembangan Dalam Penumbuhan Humanitas Pada Era Digital 22-24 Agustus 2017, Hotel Grasia, Semarang.

pendidikan lebih tinggi. Analisa Hasil Riset Berdasarkan Responden Pendidikan Sikap dan Perilaku Berdasarkan Tingkat Pendidikan Anak (Variabel Y3) Berdasarkan Tingkat Pendidikan Anak yakni TK 35%, SD 30%, SMP 20%, SMA/SMK/MA/Sederajat 15% dan Total Persentasi Nilai Responden 16%, dan yang dampak positif dalam pendidikan Sikap dan Perilaku lebih berpengaruh tinggi pada anak usia Dini (anak sekolah dasar). Analisa Hasil Riset Berdasarkan Responden Pendidikan Moral Berdasarkan Tingkat Pendidikan Anak (Variabel Y4) Berdasarkan Tingkat Pendidikan Anak yakni TK 15%, SD 40%, SMP 20%, SMA/SMK/MA/Sederajat 25% dan Total Persentasi Nilai Responden 100%, dengan melihat hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa yang memiliki Moral Positif dalam Pergaulan dan yang patuh terhadap perintah orang tua adalah anak usia Dini (anak sekolah dasar).

7. Lina Aprilia (2014), penelitiannya yang berjudul "Pengaruh Internet Terhadap Akhlak Siswa Kelas Xi Smanegeri 1 Jatisrono". Metode penelitiannya menggunakan metode deskriptif kualitatif yaitu membuat deskripsi, gambaran atau lukisan sistematis, faktual dan akurat mengenai faktafakta serta hubungan antara fenomena yang sedang diselidiki. Metode pengumpulan data dengan menggunakan metode observasi, wawancara, dan dokumentasi adalah Hasil dari penelitian ini menyimpulkan bahwa Internet membawa pengaruh pada akhlak siswa-siswi di SMA Negeri 1 Jatisrono Kelas XI, pengaruh yang dihasilkan dari internet antara lain : (1) Menjadikan siswa malas belajar ataupun beraktivitas lainnya yang lebih

menguntugkan dari pada hanya membuka dan mengakses Internet, (2) Gaya hidup yang tidak sesuai dengan pola kehidupan didalam lingkungan yang mereka tempati,dalam hal ini mode pakaian yang kurang sopan sebab memperlihatkan auratnya, (3) Berani untuk bertengkar disebabkan seringnya bermain *gameonline* yang didalamnya terdapat adegan-adegan berbahaya, kekerasan, peperangan yang menyebabkan siswa untuk terpengaruh mengaplikasikannya dalam kehidupan apabila merasa dirinya terganggu, (4) Membolos Sekolah dikarenakan siswa lebih merasa asik atau nyaman ketika berada di warnet, dari pada belajar di sekolah. Hal lain yang ditimbulkan dari Internet yaitu juga bisa dimanfaatkan untuk siswa dalam mengerjakan tugas-tugas dari sekolah dan juga untuk menjalin komunikasi didalam jejaring sosial.[82]

8. Aheniwati (2019), dalam penelitiannya yang berjudul "Pengaruh Internet Bagi Anak". Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah (1) Apa dampak yang ditimbulkan internet untuk anak-anak? (2) Apa langkah yang seharusnya dilakukan orang tua dalam penggunaan handphone untuk anak?. Metode yang dipakai penulis ada metode pengumpulan data sekunder atau penggunaan data dokumen, karena dalam hal ini penulis tidak mengambil data sendiri tetapi mengambil dan meneliti data primer dari pihak-pihak lain. bahwa internet dan handphone sebenarnya dapat memberikan manfaat yang besar jika digunakan dengan tepat. Karena internet menyediakan semua informasi dan fitur yang dibutuhkan. Namun

[82] Lina Aprilia, *Pengaruh Internet Terhadap Akhlak Siswa Kelas Xi Smanegeri 1 Jatisrono,* Fakultas Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2014.

akan menimbulkan efek yang sangat buruk jika digunakan dengan salah. Efek yang ditimbulkan pun akan berdampak buruk bagi psikologis seseorang apalagi terhadap anak-anak yang masih dalam masa perkembangan. Oleh karena itu, untuk menghindari hal buruk tersebut peran orang tua, keluarga, dan lingkungan sangat penting untuk anak, perlunya pengawasan dan pembatasan kepada anakdalam menggunakan internet dan handphone, karena penggunaan yang berlebihan akan membuat anak semakin tercandu dan menjadi seorang yang anti sosial (introvert) sehingga ia akan lebih memilih mengasingkan diri dari lingkungan dari pada bersosialisasi dengan lingkungan sekitar, bahkan efek yang paling parah akan menyebabkan anak akan kurang melakukan interaksi nya kepada orang tua ataupun keluarganya. Kita sebagai orang dewasa pun harus mengerti akan pengaruh dari internet, karena kebanyakan orang tua tidak tahu apa pengaruh yang akan timbul, dan membiarkan anak nya bermain dengan internet nya. Untuk itu edukasi sangat perlu bagi orang tua, agar mereka dapat memproteksi anaknya dan memberikan edukasi kepada anak tentang penggunaan yang baik dan edukasi tentang pentingnya sosialisasi di lingkungan, sehingga anak dapat menyeimbangkan penggunaan handphone dan bersosialisasi dilingkungan. Dengan begitu anak akan berkembang ke arah yang lebih baik.[83]

[83] Aheniwati, *Pengaruh Internet Bagi Anak,* Jurnal Edukasi, Volume 6 Nomor 2 Tahun 2019, P-Issn: 2302-1225 E-Issn: 2654-329x.

9. Khoiroma Aushof, Sri Suneki, Husni Wakhyudin (2019) dalam penelitiannya yang berjudul "Dampak Media Sosial Instagram Terhadap Perilaku Siswa (Studi Kasus Di SD Supriyadi Semarang)". Metode yang digunakan adalah pendekatan kualitataif. Hasil dari penelitian ini adalah bahwa media sosial instagram mempunyai dampak bagi perilaku siswa sekolah dasar yaitu dalam hal pendidikan, lingkungan dan sosial. Dimana siswa menjadi malas belajar yang berkibat terhadap nilai ulangannya, malas untuk membantu orang tuanya, tidak peduli dengan kebersihan lingkungannya, serta dampak positif dalam hal sosial yaitu menumbuhkan jiwa sosial dan rasa simpatik anak melalui melihat foto serta video tentang bencana alam dan penggalangan dana kemanusiaan yang terjadi, serta memperluas jaringan pertemanannya, dan menyambungkan hubungan teman yang jauh. Meskipun terdapat dampak positif dalam penggunaan instagram, namun orang tua harus tetap mengawasi dan membatasi serta memberikan pengertian terhadap penggunaan media sosial instagram kepada anaknya, agar tidak terlalu sering bermain media sosial instagram.[84]
10. Ramdhan Witarsa, Rina Sri Mulyani Hadi, Nurhananik, Neneng Rini Haerani (2019) dengan penelitiannya yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar". Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah (1) Apakah gadget mempengaruhi kemampuan interaksi sosial siswa SD?, (2) Seberapa besar

[84] Khoiroma Aushof, Sri Suneki, Husni Wakhyudin, *Dampak Media Sosial Instagram Terhadap Perilaku Siswa (Studi Kasus Di SD Supriyadi Semarang*), (JOINTECS) Journal of Information Technology and Computer Science Vol. 4, No. 1, Januari 2019.

gadget mempengaruhi kemampuan interaksi sosial siswa SD?. Metode dalam penelitian ini menggunakan penelitian deskriptif kuantitatif dan kajian pustaka. Hasil penelitian dalam penelitian ini bahwa Gadget juga ternyata secara efektif dapat mempengaruhi pergaulan sosial anak terhadap lingkungan terdekatnya. Selain itu, ia juga akan merasa asing dengan lingkungan sekitar karena kurangnya interaksi sosial selain itu anak juga kurang peka dan bahkan cenderung tidak perduli terhadap lingkungannya. Hal ini tentunya sangat membahayakan perkembangan sosial pada siswa SD. Sebagai orang tua, sebaiknya mereka membimbing dan memantau serta memberikan pemahaman yang baik kepada anak untuk lebih selektif dalam memilih permainan (*game online*) yang terdapat pada *gadget*.[85]

Tabel 2.1

Peneltian Terdahulu

No.	Nama dan Judul	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Anis Lailatul Husna (2018), "Dampak Tayangan Televisi Pada Siswa MI Hidayatul Mubtadiin Wates Kecamatan Sumbergempol Kabupaten Tulungagung".	Adapun dampak positif tayangan televisi yang ditonton oleh anak sekolah adalah sebagai sarana pendidikan, sebagai sarana hiburan, membuka imajinasi, dan mendukung kemampuan viusal anak. Sedangkan dampak negatif yang diperoleh anak sekolah adalah malas belajar, bertingkah laku seperti yang ada di televisi, berperilaku	Meneliti mengenai dampak dari sesuatu terhadap perilaku siswa. Menggunakan metode penelitian kualitatif. Meneliti siswa sekolah	Meneliti dampak dari tayangan televisi. Lokasi penelitian.

[85] Ramdhan Witarsa, Rina Sri Mulyani Hadi, Nurhananik, Neneng Rini Haerani, *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Pedagogik Vol. VI, No. 1, Februari, 2019.

No.	Nama dan Judul	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
		agresif atau emosi sendiri, mengikuti gaya bahasa, dan masalah penglihatan.	dasar.	
2.	Elfan Rahardian K. (2019) "Pemanfaatan Internet Dan Dampaknya Pada Pelajar Sekolah Menengah Atas Di Surabaya"	Intensitas siswa menggunakan internet berada dalam pengguna berat (65,93%). Kebanyakan siswa mendapatkan dampak positif karena internet bermanfaat sebagai media informasi (34,07% mendapat manfaat tinggi dan 45,05% mendapat manfaat sedang). Internet memberikan dampak negatif kepada siswa karena sikap sosial siswa tidak berkurang (60,44% rendah, 32,97% sedang). Internet cukup member dampak negative kepada siswa karena pola interaksi siswa dalam kehidupan sosial cukup berkurang (54, 95% sedang dan 28,57% tinggi).	Meneliti mengenai dampak internet pada pelajar.	Metode penelitian deskriptif kuantitatif. Meneliti siswa menengah atas. Lokasi penelitian.
3.	Muhammad Hizbullah dan Ricky Andi Syahputra (2019) "Dampak Internet Terhadap Akhlak Siswa Di SMP Murni Tembung".	Dampak internet terhadap akhlak siswa di SMP Cerdas Murni Tembung bernilai positif. Karena secara umum pemanfaatan internet tidak disalah gunakan oleh siswa. Pendidikan akhlak yang mereka pelajari di sekolah dapat member nilai positif kepada anak didik sehingga mereka tahu mana yang baik dan mana yang buruk. Tetapi juga tidak dapat dipungkiri ada sebagian kecil terlihat dampak negatif internet terhadap akhlak siswa di SMP.	Meneliti mengenai dampak internet. Metode penelitian kualitatif.	Meneliti siswa menengah pertama. Lokasi penelitian

No.	Nama dan Judul	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
4.	Mukhyar Sani (2016) "Dampak Internet terhadap Perilaku Generasi Muda Islam".	Kehadiran internet - bermanfaatnya dalam proses komunikasi dan penggalian informasi bagi semua penggunanya termasuk remaja muslim, sebab di dalamnya bisa dengan cepat didapatkan informasi; baik melalui *google* atau cara lainnya. Akan tetapi, harus disadari, selain menyimpan kebaikan, internet juga menyimpan ketidak baikan ketika ia disalahgunakan oleh pemakainya. Munculnya kenakalan remaja seperti perkelahian, penipuan, pemalsuan, penculikan, dan perbuatan tidak baik lainnya dapat diakibatkan oleh penyalah gunaan tersebut.	Meneliti mengenai dampak internet kepada perilaku. Metode penelitian kualitatif.	Lokasi penelitian. Meneliti remaja usia 15-18 tahun.
5.	Siti Nurina Hakim dab Aliffatullah Alyu Raj (2017) "Dampak kecanduan internet (internet addiction) pada remaja".	Dampak positif dari kehadiran internet remaja merasakan adanya kemudahan untuk berkomunikasi seperti untuk saling bertukar kabar, mencari informasi terbaru dengan mudah dan cepat, untuk saling bertukar kabar mengenai informasi tentang tugas kuliah, mempermudah untuk mencari solusi dari masalah yang sedang di hadapi, dan menambah atau memperluas jaringan pertemanan. Dilihat dari dampak negatifnya, bentuk perilaku remaja yang mengalami kecanduan internet seperti akan lebih memilih mengabaikan teman untuk terus fokus mengakses	Meneliti dampak intenet. Metode kualitatif.	Lokasi penelitian. Meneliti pelajar usia remaja.

No.	Nama dan Judul	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
		internet, menunda aktivitas yang berhubungan dengan interaksi sosial secara langsung bersama dengan teman.		
6.	Rofadhilah, Opik Abdurrahman Taufik Dan Lukmanul Hakim (2018) "Dampak Penggunaan Teknologi Internet Terhadap Etika Dan Akhlaq Anak Dalam Keluarga Di Jakarta Utara".	Teknologi Internet Berdasarkan Tingkat Pendidikan Anak (Variabel X4) TK 5%, SD 20%, SMP 30%, SMA/SMK/MA/Sederajat 45% dan Total Persentasi Nilai Responden 100% , maka berdasarkan populasi pengguna internet, ternyata yang menggunakan teknologi internet dominan adalah yang memiliki pendidikan lebih tinggi. Analisa Hasil Riset Berdasarkan Responden Pendidikan Sikap dan Perilaku Berdasarkan Tingkat Pendidikan Anak (Variabel Y3) Berdasarkan Tingkat Pendidikan Anak yakni TK 35%, SD 30%, SMP 20%, SMA/SMK/MA/Sederajat 15% dan Total Persentasi Nilai Responden 16%, dan yang dampak positif dalam pendidikan Sikap dan Perilaku lebih berpengaruh tinggi pada anak usia Dini (anak sekolah dasar). Analisa Hasil Riset Berdasarkan Responden Pendidikan Moral Berdasarkan Tingkat Pendidikan Anak (Variabel Y4) Berdasarkan Tingkat Pendidikan Anak yakni TK 15%, SD 40%, SMP 20%, SMA/SMK/MA/Sederajat 25% dan Total Persentasi	Meneliti mengenai dampak intenet. Meneliti siswa sekolah dasar.	Metode penelitian kuantitatif. Lokasi penelitian

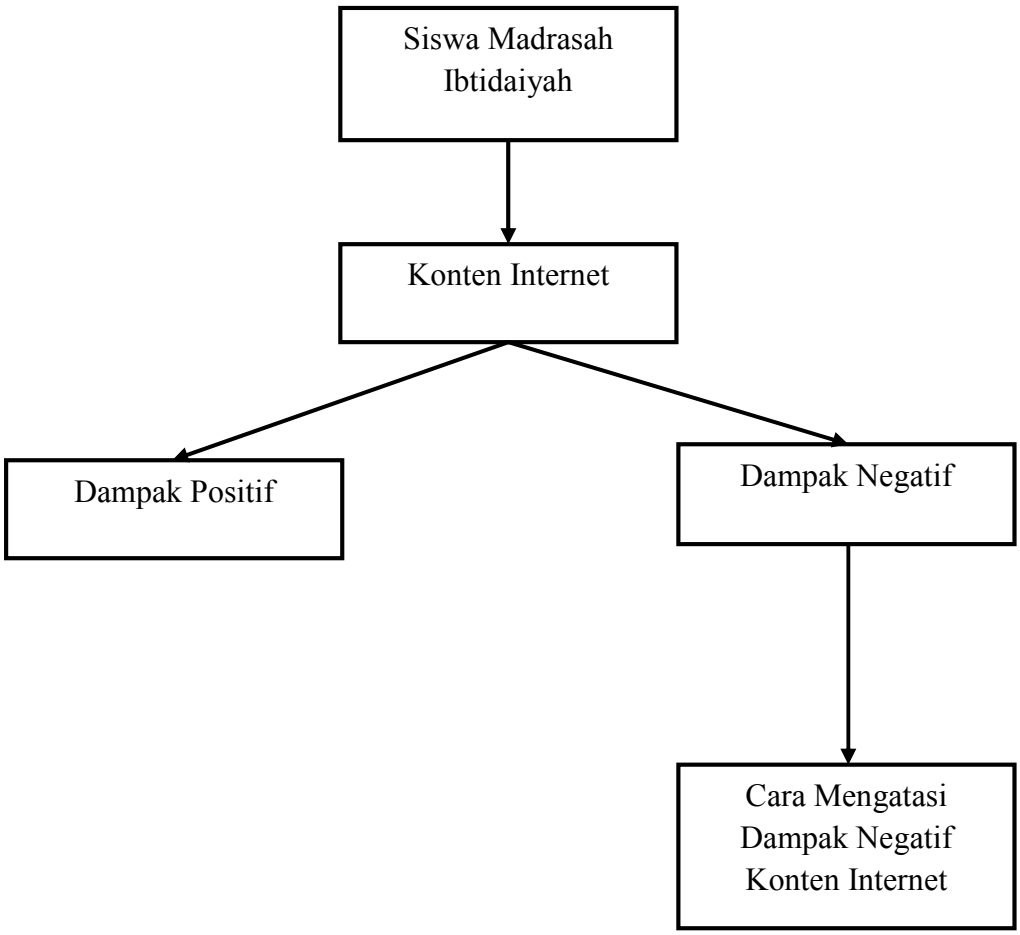
No.	Nama dan Judul	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
		Nilai Responden 100%, dengan melihat hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa yang memiliki Moral Positif dalam Pergaulan dan yang patuh terhadap perintah orang tua adalah anak usia dini (anak sekolah dasar).		
7.	Lina Aprilia (2014) "Pengaruh Internet Terhadap Akhlak Siswa Kelas Xi Smanegeri 1 Jatisrono"	Internet enjadikan siswa malas belajar, Gaya hidup yang tidak sesuai dengan pola kehidupan didalam lingkungan yang mereka tempati,dalam hal ini mode pakaian yang kurang sopan sebab memperlihatkan auratnya, seringnya bermain *gameonline,* membolos Sekolah dikarenakan siswa lebih merasa asik atau nyaman ketika berada di warnet, dari pada belajar di sekolah. Hal lain yang ditimbulkan dari Internet yaitu juga bisa dimanfaatkan untuk siswa dalam mengerjakan tugas-tugas dari sekolah dan juga untuk menjalin komunikasi didalam jejaring sosial.	Metode penelitian metode deskriptif kualitatif. Meneliti menegani internet.	Meneliti siswa menengah atas. Lokasi penelitian.
8.	Aheniwati (2019) "Pengaruh Internet Bagi Anak".	Penggunaan internet yang berlebihan akan membuat anak semakin tercandu dan menjadi seorang yang anti sosial (introvert) sehingga ia akan lebih memilih mengasingkan diri dari lingkungan dari pada bersosialisasi dengan lingkungan sekitar, bahkan efek yang paling parah akan menyebabkan anak akan	Metode penelitian kualitiatif. Meneliti anak sekolah dasar.	Lokasi penelitian.

No.	Nama dan Judul	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
		kurang melakukan interaksi nya kepada orang tua ataupun keluarganya. Edukasi sangat perlu bagi orang tua, agar mereka dapat memproteksi anaknya dan memberikan edukasi kepada anak tentang penggunaan yang baik dan edukasi tentang pentingnya sosialisasi di lingkungan.		
9	Khoiroma Aushof, Sri Suneki, Husni Wakhyudin (2019) "Dampak Media Sosial Instagram Terhadap Perilaku Siswa (Studi Kasus Di SD Supriyadi Semarang)".	Dampaknya bagi perilaku siswa sekolah dasar yaitu dalam hal pendidikan, lingkungan dan sosial. Dimana siswa menjadi malas belajar yang berkibat terhadap nilai ulangannya, malas untuk membantu orang tuanya, tidak peduli dengan kebersihan lingkungannya, serta dampak positif dalam hal sosial yaitu menumbuhkan jiwa sosial dan rasa simpatik anak melalui melihat foto serta video tentang bencana alam dan penggalangan dana kemanusiaan yang terjadi, serta memperluas jaringan pertemanannya, dan menyambungkan hubungan teman yang jauh.	Metode yang digunakan adalah pendekatan kualitataif. Meneliti siswa sekolah dasar.	Lokasi penelitian.
10.	Ramdhan Witarsa, Rina Sri Mulyani Hadi, Nurhananik, Neneng Rini Haerani (2019) "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan	Gadget ternyata secara efektif dapat mempengaruhi pergaulan sosial anak terhadap lingkungan terdekatnya. Selain itu, ia juga akan merasa asing dengan lingkungan sekitar karena kurangnya interaksi sosial selain itu anak juga kurang peka dan bahkan	Meneliti internet. Meneliti siswa sekolah dasar.	Penelitian ini menggunakan penelitian deskriptif kuantitatif dan kajian pustaka.

No.	Nama dan Judul	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
	Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar".	cenderung tidak perduli terhadap lingkungannya. Hal ini tentunya sangat membahayakan perkembangan sosial pada siswa SD. Sebagai orang tua, sebaiknya mereka membimbing dan memantau serta memberikan pemahaman yang baik kepada anak untuk lebih selektif dalam memilih permainan (*game online*) yang terdapat pada *gadget*.		

C. Paradigma Penelitian

Paradigma penelitian adalah pandangan atau model pola pikir yang menunjukkan permasalahan yang akan diteliti, sekaligus mencerminkan jenis dan rumusan masalah yang perlu dijawab melalui penelitian, dan juga sebagai dasar pijakan dalam penggalian data di lapangan. Berikut ini adalah adalah paradigma penelitian dengan judul "Dampak Konten Internet kepada Perilaku Siswa Madrasah Ibtidaiyah Mamba'ul Ma'arif Denanyar Jombang":

Gambar 2.1

Paradigma Penelitian