



Contents lists available at Journal IICET
Jurnal EDUCATIO (Jurnal Pendidikan Indonesia)
ISSN: 2502-8103 (Print) ISSN: 2477-8524 (Electronic)
Journal homepage: <https://jurnal.iicet.org/index.php/jppi>



Gambaran kecanduan internet pada remaja

Balqis Urwatul Wutsqo^{*}, Wirda Hanim, Eka Wahyuni
Universitas Negeri Jakarta, Indonesia

Article Info

Article history:

Received Feb 21th, 2023
Revised Mar 23th, 2023
Accepted Jun 28th, 2023

Keyword:

Internet addiction
Adolescents

ABSTRACT

This study aimed to look at internet addiction in adolescents, in this case impulse control disorders or the inability to control internet use. The term internet refers to any type of online activity. Internet is used to refer to all the contacts an individual has with web-based services, including websites, internet-based games, social media, and online entertainment. The type of research used is quantitative and descriptive. The sample in this study was 207 students. The sampling technique uses simple random sampling. Respondent data collection was carried out using questionnaires. The results showed that 9% of students had severe dependence on the internet. And from the aspect of internet addiction developed by Kimberly S. Young, there are as many as three aspects that have the highest percentage according to the respondents' circumstances: salience, excessive use, and lack of control. It is recommended that for future research, it is necessary to develop other moderator variables or interventions so that later it can help students or adolescents reduce the problem of internet addiction they feel.



© 2023 The Authors. Published by IICET.
This is an open access article under the CC BY-NC-SA license
(<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0>)

Corresponding Author:

Wutsqo, B. U.,
Universitas Negeri Jakarta, Indonesia
Email: balqisurwatul@gmail.com

Pendahuluan

Seiring perkembangan zaman, internet memiliki peran yang penting dalam kehidupan manusia baik dari sisi sosial, pendidikan, kesehatan dan ekonomi sehingga internet telah merubah peradaban dunia dengan cepat. Kebutuhan manusia kepada internet telah berubah menjadi kebutuhan pokok yang diperlukan setiap harinya. Perubahan akan internet dapat meliputi beberapa bidang kebutuhan manusia seperti komunikasi (sosial), perbankan, industri, kesehatan hingga merambah ke bidang pendidikan.

Penggunaan internet dalam bidang pendidikan berlaku dari jenjang Sekolah Dasar sampai Perguruan Tinggi, baik bagi para siswa atau mahasiswa serta guru maupun dosen. Dalam bidang pendidikan, internet bermanfaat sebagai penunjang pembelajaran yang memudahkan mencari berbagai macam informasi dan sumber materi belajar sehingga berguna dalam menambah wawasan bagi siswa. Contohnya bagi siswa yang mengalami kesulitan untuk memahami pelajaran saat di sekolah, internet membantu mereka untuk lebih memahaminya karena dengan membuka internet semua informasi yang dibutuhkan akan muncul. Siswa juga dapat mengunduh buku penunjang pembelajaran di perpustakaan digital yang tersedia dalam internet.

Sedangkan manfaat bagi guru, internet menyediakan berbagai metode pengajaran yang menarik agar siswa lebih tertarik dalam belajar sehingga tidak cepat bosan dalam belajar. Contohnya seperti aplikasi pembelajaran daring, melalui aplikasi tersebut guru dapat memberikan materi pembelajaran dengan menggunakan media

pembelajaran berupa video maupun latihan soal melalui online sehingga para siswa dapat mengunduh media pembelajaran tersebut secara daring.

Dalam bidang pendidikan, saat ini internet sangat dibutuhkan untuk membantu proses Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) bagi siswa dan guru. Dalam melaksanakan proses PJJ, Internet dapat diakses melalui media berupa komputer, *notebook*, dan *smartphone*. Akibat perubahan proses pembelajaran langsung (*offline*) menjadi tidak langsung (*online*) tersebut, kebutuhan akan penggunaan internet menjadi bertambah. Berdasarkan data yang dikeluarkan Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII, 2019) menyebutkan pengguna internet di Indonesia sebesar 73,7% pada tahun 2019-2020. Data APJII juga menunjukkan hampir 30% pengguna internet di tanah air berasal dari kalangan remaja berusia 15-24 tahun.

Menurut Prensky (2001) remaja menggunakan internet lebih sering karena merasa kurang pengawasan dan tekanan dari orang tua di lingkungan online. Internet dirasakan oleh remaja sebagai sarana komunikasi utama. Namun, penggunaan waktu yang tidak terbatas menyebabkan konsekuensi negatif, termasuk penyempitan jangkauan minat, melarikan diri dari kenyataan ke dunia virtual dan pengembangan kecanduan (Sveta Berdibayeva, 2016). Kecanduan terhadap internet memiliki dampak buruk yang akan dirasakan oleh pecandunya. Young (2017) menyatakan bahwa pengguna online yang kecanduan internet menghabiskan sekitar 40 jam hingga 80 jam per minggu.

Penelitian yang dilakukan oleh Lombogia (2018) di SMA Kristen 1 Tomohon menunjukkan bahwa siswa yang memiliki kecanduan internet sedang berjumlah 73 orang (78,5%), kemudian kecanduan internet tingkat ringan berjumlah 16 orang (17,2%), dan diikuti oleh kecanduan tingkat berat sebanyak 4 orang (4,3%). Hasil yang serupa juga ditemukan pada penelitian yang dilakukan oleh Hawi (2012) dengan menggunakan kuesioner IAT pada 817 responden dengan usia rata-rata 15 tahun dan didapatkan bahwa sebagian besar remaja (78,2%) memiliki kecanduan internet. Dari 78,2% remaja yang memiliki kecanduan internet, sebanyak 39,2% memiliki kecanduan tingkat ringan, diikuti oleh kecanduan sedang sebanyak 34,9% dan yang paling sedikit adalah kecanduan tingkat berat yaitu sebanyak 4,2%.

Menurut Young (1998) kecanduan internet adalah gangguan kontrol impuls atau ketidakmampuan untuk mengontrol penggunaan internet dan istilah internet mengacu pada semua jenis aktivitas online. Internet digunakan untuk merujuk ke semua kontak yang dimiliki individu dengan layanan berbasis web, termasuk situs web, game berbasis internet, media sosial, dan hiburan online. Orzack (2004) menyatakan bahwa kecanduan internet merupakan suatu kondisi dimana individu merasa bahwa dunia maya di layar komputernya lebih menarik daripada kehidupan nyata sehari-hari.

Sedangkan menurut Widyanto & McMurrin (2004) kecanduan internet adalah ketidakmampuan individu untuk mengontrol penggunaan internet mereka, yang pada gilirannya menyebabkan perasaan tertekan, gangguan fungsional aktivitas sehari-hari, dan penolakan perilaku bermasalah. Menurut Rosenberg (2014) menjelaskan bahwa ketergantungan tidak hanya disebabkan oleh ketergantungan zat-zat adiktif, namun suatu perilaku atau kegiatan tertentu juga dapat menyebabkan kecanduan, salah satunya adalah kegiatan dalam menggunakan internet.

Kecanduan internet menurut Young (1998) ditunjukkan dengan beberapa aspek sebagai berikut: keasyikan dengan internet (*Salience*). Tidak dapat mengontrol waktu online (*Excessive Use*). Kinerja dan produktivitas kemungkinan besar terganggu karena jumlah waktu yang dihabiskan untuk online (*Neglect Work*). Merasa gelisah ketika sedang tidak online (*Anticipation*). Online lebih lama dari yang ditargetkan (*Lack of Control*). Kehilangan kontrol dan mengorbankan kehidupan pribadi dan sosial karena menghabiskan waktu untuk online (*Neglect Social Life*).

Penelitian yang dilakukan oleh Indra (2019) di SMA Negeri 9 Binsus Manado menunjukkan bahwa tujuan utama responden menggunakan internet adalah untuk jejaring sosial (33,3%), perangkat utama yang digunakan paling banyak adalah *smartphone/tablet* (96,5%), usia pertama kali menggunakan internet sebagian besar sebelum usia 12 tahun (56,7%) dan durasi penggunaan internet setiap hari paling banyak 4-6 jam (53,8%). Hasil penelitian yang dilakukan oleh Sukindro (2022) menunjukkan bahwa terdapat hubungan positif dengan kekuatan sedang antara internet escapism dan kecenderungan kecanduan internet pada remaja di SMA N 4 Kota Bekasi. Internet escapism memiliki koefisien determinasi sebesar 27,5% pada kecenderungan kecanduan internet para remaja di SMA N 4 Kota Bekasi.

Dampak kecanduan internet salah satunya mengganggu pola tidur sehingga kurangnya tidur dapat menyebabkan kelelahan yang berlebihan, mengganggu kinerja akademik atau pekerjaan yang juga meningkatkan resiko pola makan dan olahraga yang buruk (Young, 2017). Pada penelitian Nayak *et. Al* (2001) ia meneliti mengenai kecanduan internet dengan kualitas tidur, didapatkan hasil penelitian bahwa 64,9% peserta melaporkan penggunaan internet sedang, dan 19,6% melaporkan penggunaan internet berlebihan.

Preferensi penggunaan internet pada malam hari lebih banyak daripada siang hari. Sehingga 66,9% dari peserta penelitian menunjukkan kualitas tidur yang buruk.

Salah satu faktor timbulnya penggunaan internet yang berlebihan atau bermasalah seringkali berasal dari kesulitan interpersonal seperti masalah social. Selain itu, banyak pecandu internet yang gagal berkomunikasi dengan baik dalam situasi tatap muka (Leung, 2007). Hal tersebut menjadi sebab mengapa mereka lebih senang menggunakan internet dibandingkan berkomunikasi secara langsung dengan manusia lainnya, bagi mereka berkomunikasi secara online tampaknya lebih aman dan mudah.

Pecandu internet mungkin memiliki jaringan interaksi sosial yang terbatas, yang sebagian menjadi alasan mereka beralih ke hubungan virtual sebagai pengganti koneksi sosial yang hilang dalam hidup mereka. Pada saat pecandu internet merasa kesepian atau membutuhkan seseorang untuk diajak bicara, mereka beralih kepada orang lain di internet. Hal tersebut menjadi sesuatu hal yang buruk apabila urusan online sudah terjadi pada tingkat yang mengkhawatirkan (Whitty, 2006).

Tujuan penelitian ini adalah untuk melihat gambaran kecanduan internet pada remaja. Pada umumnya siswa SMA memiliki rentan umur yang berbeda yaitu berada pada usia 15-18 tahun, Usia tersebut dapat dikategorikan kepada fase masa remaja. Masa remaja merupakan masa peralihan antara masa kehidupan anak-anak menuju masa kehidupan orang dewasa. Pada masa ini remaja dalam situasi membingungkan, karena di satu sisi individu masih terlihat seperti anak-anak, di sisi lain mereka akan beranjak dewasa.

Pada masa remaja masalah emosional meningkat dan remaja menggunakan internet sebagai sarana untuk mengatasi masalah ini (Yen,2008). Oleh karena itu ketidakstabilan emosi dalam menghadapi berbagai hal dapat menunjukkan perubahan psikologis remaja, bahkan beberapa anak muda akan berusaha sebaik mungkin agar dapat bergabung ke dalam lingkaran pertemanan mereka. Contoh remaja rentan terhadap gaya hidup tidak sehat, seperti merokok, kecanduan internet, penggunaan narkoba dan zat adiktif, serta perkelahian antar pelajar.

Dampak kecanduan internet yang dialami oleh siswa sering kali ditemui pada saat proses pembelajaran. kecanduan tersebut dapat berupa bermain ponsel pada saat proses belajar mengajar baik untuk digunakan untuk bermain game online, berselancar di media sosial, hingga berbelanja di *Market Place*. Dari hal tersebut, tidak jarang guru menegur dan memberikan hukuman kepada siswa yang bermain internet di saat proses belajar mengajar, namun hukuman tersebut tidak secara instan membuat siswa jera. Hal inilah yang perlu diperhatikan oleh guru-guru dalam mendidik siswa, karena dampaknya akan mempengaruhi prestasi siswa yang sulit untuk memahami pelajaran (Sari, Ilyas, & Ifdil, 2017).

Dampak buruk dari gangguan kecanduan internet tidak hanya dirasakan oleh siswa itu sendiri tetapi orang tua, guru dan masyarakat. Siswa yang mengalami kecanduan internet akan mengalami ambivalensi, baik sadar atau tidak sadar bahwa mereka mempunyai masalah. Ambivalensi ini berupa ketakutan jika mereka tidak lagi menggunakan internet, cara hidup mereka jika tidak lagi berhubungan dengan teman di dunia maya, hal yang akan mereka lakukan dalam menghadapi tekanan atau masalah jika tidak ada internet.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan dengan menyebarkan angket *internet addiction test* (IAT) disalah satu sekolah SMA Negeri Kota Serang. Usia rata-rata responden berkisar antara 16 sampai 18 tahun. Adapun hasil angket menunjukkan bahwa sebanyak 9,5% siswa menyatakan sering gagal ketika berusaha membatasi waktu bermain internet, 8,5 % siswa menyatakan lebih memilih bermain internet daripada keluar dengan teman-teman, 7% siswa menyatakan sering bermain internet lebih lama dari yang direncanakan, dan 6% siswa menyatakan sangat menunggu waktu untuk berkesempatan bermain internet lagi.

Peran penting yang dipegang oleh Guru BK/Konselor di sekolah ialah memandirikan siswa, mengembangkan potensi diri siswa dan membantu menyelesaikan persoalan pembelajaran siswa baik yang berkaitan dengan lingkungan sekolah maupun lingkungan luar sekolah (Surapranata, 2016). Kecanduan terhadap internet menjadi salah satu persoalan yang ditemui Guru BK/konselor dalam membantu siswa pada proses pembelajaran.

Metode

Metode dalam penelitian ini menggunakan kuantitatif deskriptif. kuantitatif yaitu penelitian ilmiah yang analisisnya dengan menggunakan angka, mulai dari pengumpulan data, penafsiran data, dan hasilnya. Deskriptif dimaksudkan untuk menggambarkan kondisi variabel sebagaimana adanya tanpa memberikan perilaku (Arikunto,2006).

Sampel dari penelitian ini adalah siswa kelas XI di salah satu SMA Negeri Kota Serang dengan jumlah sampel 207 responden. Pada penelitian ini responden berusia 16-18 tahun. Sampel adalah sebagian dari

populasi yang dianggap dapat mewakili populasi untuk dijadikan subjek dalam penelitian (Sugiyono,2014). Dalam penelitian ini sampel diambil dengan menggunakan teknik *Simple Random Sampling* yaitu setiap individu mempunyai kesempatan yang sama untuk dipilih, dan diambil secara random (Yusuf,2013).

Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan angket. Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab (Sugiyono,2013). Angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner tertutup, yaitu kuesioner yang telah dilengkapi alternatif jawaban sehingga responden hanya perlu memilih jawaban sesuai dengan kondisi sebenarnya atau mendekati kondisi tersebut.

Penelitian ini peneliti mengadaptasi instrument *Internet Addiction Test* (IAT) yang dikembangkan oleh Kimberly S. Young. Terdiri dari 20 item dengan pilihan jawaban menggunakan skala Likert enam poin (dari 0-tidak pernah, untuk 5-selalu). Desain adaptasi instrumen yang dipilih adalah *Forward Translation*.

Peneliti melakukan uji validitas dengan bantuan aplikasi *SPSS Statistics versi 22*. Pengujian validitas dilakukan terhadap 75 siswa. Pengambilan keputusan dapat dilihat korelasi kuesioner dengan membandingkan r_{hitung} dengan r_{tabel} pada $n = 75$ dan $\alpha 0.05$ adalah sebesar 0,227. Jika $r_{hitung} < 0,227$, maka *item* pernyataan dinyatakan tidak valid. Kemudian pengujian korelasi memakai rumus *Product Moment* (Arikunto,2010). Hasil uji validitas menunjukkan terdapat 19 butir item valid dan 1 butir item tidak valid.

Uji reliabilitas yang telah dilakukan oleh peneliti menggunakan rumus *Cronbach's Alpha* dengan bantuan aplikasi *SPSS Statistics versi 22*. Dikatakan reliabel apabila nilai *Cronbach's Alpha* > 0,6. Hasil dari uji reliabilitas memperoleh nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,787 maka dapat dikatakan reliabel.

Tabel 1 <Reliability Statistics>

Cronbach's Alpha	N of Items
.787	19

Peneliti menggunakan teknik analisis data statistik deskriptif dengan teknik persentase. Menurut Hidayat dan Badrujaman (Savera,2017) analisis statistic yang digunakan adalah analisis deskriptif persentase.

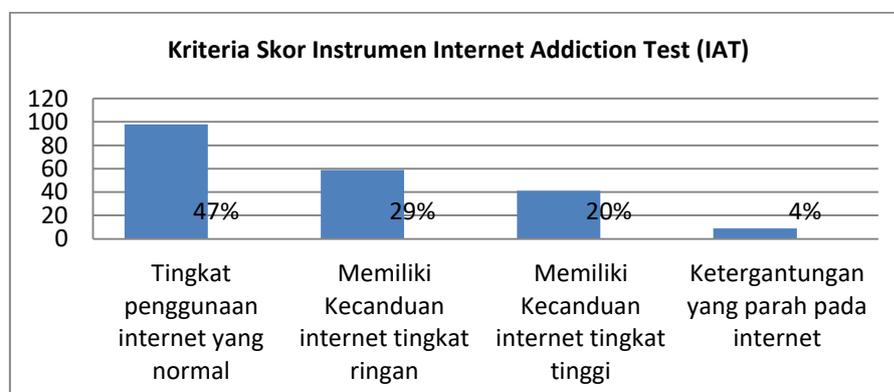
Hasil dan Pembahasan

Dalam pengukuran *Instrumen Addiction Test* (IAT) terdapat kriteria skor sebagai berikut :

Tabel 2 <Kriteria Skor Instrumen Internet Addiction Test (IAT)>

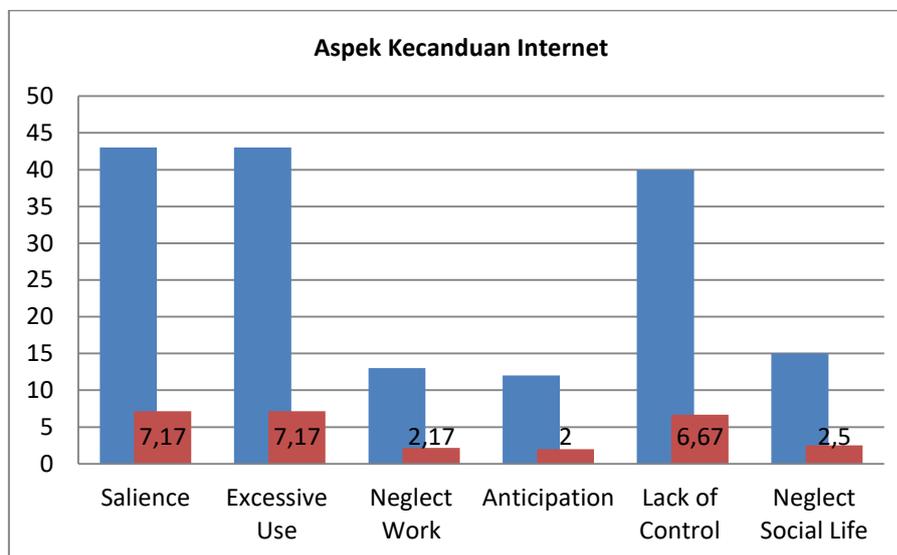
Poin	Makna
0 – 30	Mencerminkan tingkat penggunaan internet yang normal
31 – 49	Kecanduan internet tingkat ringan
50 – 79	Kecanduan internet tingkat tinggi
80 – 100	Ketergantungan yang parah pada internet

Berdasarkan data yang didapatkan dari kriteria skor instrument *Internet Addiction Test* (IAT), sebagai berikut:



Gambar 1 <Kriteria Skor Instrumen Internet Addiction Test (IAT)>

Diagram diatas menjelaskan bahwa gambaran yang diperoleh berdasarkan kriteria skor Instrumen IAT dari jumlah sampel 207 responden menunjukkan bahwa sebanyak 98 siswa atau 47% memiliki tingkat penggunaan internet yang normal, 59 siswa atau 29% memiliki kecanduan internet tingkat ringan, 41 siswa atau 20% memiliki kecanduan internet tingkat tinggi, dan 9 siswa atau 4% siswa memiliki ketergantungan yang parah pada internet.



Gambar 2 <Aspek Kecanduan Internet>

Diagram diatas menjelaskan bahwa gambaran yang diperoleh berdasarkan aspek kecanduan internet menunjukkan bahwa *saliience*, *excessive use*, dan *lack of control* merupakan persentase tertinggi yang dipilih oleh responden sesuai pernyataan yang tercantum didalam angket yang telah disebarakan.

keasyikan dengan internet (*Saliience*) sebesar 7.17% dengan pernyataan seberapa sering anda melawan pikiran yang tidak nyaman dikehidupan nyata dengan pikiran yang menyenangkan saat bermain internet, Seberapa sering anda merasa takut bahwa hidup tanpa internet itu akan membosankan, tidak bermakna, dan tidak menyenangkan, Seberapa sering anda menggerutu, membentak, atau merasa kesal jika seseorang mengganggu anda saat anda bermain internet, Seberapa sering anda merasa hanyut ketika offline dan berfantasi bahwa anda sedang online, Seberapa sering anda lebih memilih bermain internet daripada keluar dengan teman-teman. Tidak dapat mengontrol waktu online (*Excessive Use*) sebesar 7.17% dengan pernyataan Seberapa sering anda bermain internet lebih lama dari yang anda rencanakan, Seberapa sering anda mengabaikan tugas demi menghabiskan waktu lebih lama untuk bermain internet, Seberapa sering anda kehilangan waktu untuk istirahat/tidur karena lebih banyak bermain internet, Seberapa sering anda mencoba menyembunyikan durasi anda bermain internet, Seberapa sering anda merasa tidak bersemangat ketika berhenti bermain internet, namun perasaan tersebut hilang ketika dapat bermain internet/online kembali.

Online lebih lama dari yang ditargetkan (*Lack of Control*) sebesar 6.67% dengan pernyataan Seberapa sering orang-orang yang dekat dengan anda mengeluh kepada anda tentang banyaknya waktu yang anda habiskan untuk bermain internet, Seberapa sering anda mengatakan kepada diri sendiri ketika sedang online “hanya beberapa saat lagi”, Seberapa sering anda gagal ketika berusaha membatasi waktu bermain internet.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa dari 207 responden sebesar 9 siswa memiliki ketergantungan yang parah pada internet. Dan dari aspek kecanduan internet yang dikembangkan oleh Kimberly S. Young sebanyak tiga aspek yang memiliki persentase tertinggi yang sesuai dengan keadaan responden yaitu *saliience*, *excessive use*, dan *lack of control*. Penelitian ini hanya membahas tentang gambaran kecanduan internet pada remaja, disarankan untuk penelitian berikutnya perlu dikembangkan variabel atau intervensi moderator yang lain, sehingga nantinya dapat membantu siswa atau remaja untuk mereduksi masalah kecanduan internet yang mereka rasakan.

Referensi

- Arikunto. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : PT. Rineka Cipta.
- Arikunto. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia). (2019). *Laporan Survei Internet APJII 2019-2020*. Indonesia Survey Center.
- Hawi, N. S. (2012). Internet addiction among adolescents in Lebanon. *Comput Human Behav.* 28(3):1044-1053.
- Indra, C. M., Dundu, A. E., Kairupan, B. H. R. (2019). Hubungan Kecanduan Internet Dengan Depresi Pada Pelajar Kelas XI DI SMA Negeri 9 Binsus Manado Tahun Ajaran 2018/2019. *Jurnal Medik dan Rehabilitasi (JMR)*, Volume 1, Nomor 3.
- Leung, L. (2007). Stressful Life Events, Motives For Internet Use, and Social Support Among Digital Kids. *Cyberpsychology and Behavior*, 10, 204-214.
- Lombogia, B. J., Kairupan, B. H. R., Dundu A. E. (2018). Hubungan Kecanduan Internet Dengan Kualitas Tidur Pada Siswa SMA Kristen 1 Tomohon. *Jurnal Medik dan Rehabilitasi (JMR)*, Volume 1, Nomor 2.
- Nayak Amrita, Kuppusamy Saranya, Jean Fredrick, Ramachandran Madumathy, Senthil Kumar Subramanian. (2001). Assesment of Burden of Internet Addiction and its Association with Quality of Sleep and Cardiovascular Autonomic Function in Undergraduate Medical Students. *Elsevier, Clinical Epidemiology and Global Health*.
- Orzack, M. H. (2004). *The Simptom of Computer Addiction*. <http://www.computeraddiction.com>
- Prensky, M. (2001). *Digital Natives, Digital Immigrants Part 1*. On The Horizon
- Rosenberg, K. P. (2014). *Behavioral addictions: criteria, evidence and treatment*. United States of America: Elsevier.
- Sari, A. P., Ilyas, A., & Ifdil. (2017). Tingkat Kecanduan Internet Pada Remaja Awal. *JPPI (Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia)*, Volume 3 No 2, 110-117.
- Savera, R., Abdi, A. W., & Bardi, S. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Stad dengan Berbantuan Media Quick On The Draw Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Terpadu Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Tanah Jambo Aye. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Geografi FKIP Unsyiah*, 2(2), 104-115.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukindro, S. Y., Kaloeti, D. V. S. (2022). Hubungan Antara Internet Escapism Dan Kecenderungan Kecanduan Internet Dengan Resiliensi Online Sebagai Moderator Pada Remaja Di SMA N 4 KOTA BEKASI. *Jurnal Empati*, Volume 11, Nomor 02.
- Sveta Berdibayevaa, Alena Garber, Dmitry Ivanov, Aliya Massalimova, Assiya Kukubayeva, Satybaldy Berdibayev. (2016). Psychological prevention of older adolescents' interpersonal relationships, who are prone to internet addiction. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 984 – 989.
- Whitty, Monica T., dan Adrian N. Carr. (2006). *Cyberspace Romance: The Psychology of Online Relationships*. Basingstoke: Palgrave Macmillan
- Widyanto, L. & McMurrans, M. (2004). The psychometric properties of the internet addiction test. *CyberPsychology and Behavior*, 7: 443–450.
- Yen, D. (2008). Psychiatric Symptoms in Adolescents with Internet Addiction: Comparison with Substance Use. *Psychiatry Clin Neurosci*, 9-16.
- Young, K. S. (1998). Internet Addiction: The Emergence of a New Clinical Disorder. *Cyberpsychology and Behavior*, 237-244.
- Young, K. S. (2017). *Internet Addiction Test (IAT)*. United States of America: Stoelting.
- Yusuf, A. M. (2013). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan Penelitian Gabungan (Pertama)*. Jakarta: Renika Cipta.