

BAB 2

TINJAUAN TEORITIS

2.1 Kajian Pustaka

2.1.1 Hasil Belajar

2.1.1.1 Pengertian Hasil Belajar

Setiap individu akan memperoleh hasil dari proses belajar yang telah dilaluinya. Yuberti (2014) mendefinisikan hasil belajar sebagai kemampuan yang dimiliki seseorang akibat dari proses belajar yang dilakukan pada waktu sebelumnya. Seseorang yang telah belajar ditandai dengan adanya perubahan tingkah laku dalam dirinya. Hal ini sejalan dengan definisi hasil belajar menurut Karwono & Mularsih (2018) yaitu bentuk perubahan perilaku dari tidak tahu menjadi tahu atau dari tidak bisa menjadi bisa baik yang bersifat positif atau negatif. Perubahan tingkah laku yang terjadi dapat bersifat pengetahuan, keterampilan maupun nilai dan sikap seseorang.

Benyamin S. Bloom membagi hasil belajar ke dalam tiga domain yaitu kognitif, afektif dan psikomotor. Berdasarkan hasil revisi taksonomi Bloom Anderson et al. (2001), domain kognitif terbagi menjadi dua dimensi yaitu dimensi proses kognitif dan dimensi kemampuan. Dimensi proses kognitif terbagi menjadi enam kategori yaitu:

- 1) *Remember* (Mengingat), berarti memunculkan pengetahuan yang sebelumnya telah dimiliki terkait materi tertentu.
- 2) *Understand* (Memahami) berarti membangun makna terkait materi termasuk komunikasi lisan, tertulis dan grafis.
- 3) *Apply* (Menerapkan), berarti menjalankan prosedur dalam situasi tertentu seperti memecahkan masalah.
- 4) *Analyze* (Menganalisis), berarti menguraikan materi menjadi bagian-bagian penyusunnya serta mengaitkan bagian-bagian penyusun tersebut satu sama lain dan dengan struktur atau tujuan secara keseluruhan.
- 5) *Evaluate* (Mengevaluasi), berarti memberikan penilaian berdasarkan kriteria dan atau standar tertentu.

- 6) *Create* (Mencipta), berarti membuat produk dengan menyatukan bagian-bagian penyusunnya yang berhubungan.

Dimensi kemampuan terbagi menjadi empat komponen yaitu:

- 1) *Factual knowledge* (Fakta), merupakan pengetahuan mengenai terminologi, detail dan elemen spesifik yang mencakup sedikit informasi.
- 2) *Conceptual knowledge* (Konsep), merupakan pengetahuan mengenai informasi yang lebih kompleks dan terorganisir seperti klasifikasi dan kategori, prinsip, generalisasi, teori, model dan struktur.
- 3) *Procedural knowledge* (Prosedur), merupakan pengetahuan mengenai cara melakukan sesuatu seperti pengetahuan tentang keterampilan dan algoritma, teknik dan metode.
- 4) *Meta-kognitive knowledge* (Metakognitif), merupakan pengetahuan mengenai proses memperoleh pengetahuan secara umum seperti pengetahuan strategis, kontekstual, kondisional dan pengetahuan diri.

Taksonomi Bloom yang direvisi oleh Anderson et al. (2001) digambarkan dalam tabel berikut.

Tabel 2.1

Taksonomi Bloom (Hasil Revisi)

<i>The Knowledge Dimension</i>	<i>The Cognitive Proses Dimension</i>					
	<i>Remember</i> (C1)	<i>Understand</i> (C2)	<i>Apply</i> (C3)	<i>Analyze</i> (C4)	<i>Evaluate</i> (C5)	<i>Create</i> (C6)
<i>Factual Knowledge</i> (K1)						
<i>Conceptual Knowledge</i> (K2)						
<i>Procedural Knowledge</i> (K3)						
<i>Meta-kognitive Knowledge</i> (K4)						

Sumber: Anderson et al. (2001)

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan bentuk perubahan tingkah laku yang meliputi pengetahuan (kognitif), sikap (afektif) dan keterampilan (psikomotorik) yang dihasilkan melalui proses belajar. Aspek kognitif dari hasil belajar terbagi menjadi dimensi proses kognitif yang terdiri dari mengingat (C1), memahami (C2), menerapkan (C3), menganalisis (C4), mengevaluasi (C5) serta mencipta (C6) dan dimensi kemampuan yang terdiri dari pengetahuan faktual (K1), konseptual (K2), prosedural (K3) dan metakognitif (K4).

2.1.1.2 Faktor-faktor yang Memengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar peserta didik dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik dan dari luar diri atau faktor lingkungan. Karwono & Mularsih (2018) menyebutkan faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar sebagai berikut.

- 1) Faktor internal individu yang diklasifikasikan menjadi dua yaitu faktor fisiologis dan faktor psikologis. Faktor fisiologis meliputi keadaan jasmani yang seluruhnya akan memengaruhi kemampuan diri dalam merespon terhadap lingkungan. Contoh dari faktor fisiologis yang memengaruhi hasil belajar adalah cacat pancaindra dan kondisi tubuh yang tidak optimal akibat kelelahan dan kekurangan gizi. Faktor internal yang berupa karakteristik psikologis meliputi inteligensi, emosi, bakat, motivasi dan perhatian.
- 2) Faktor eksternal yang berarti semua yang berada di luar diri individu atau disebut juga dengan lingkungan. Lingkungan ini diklasifikasikan menjadi lingkungan fisik (geografis, rumah, sekolah), lingkungan psikis (harapan, cita-cita dan masalah yang dihadapi), lingkungan personal (teman sebaya, orang tua dan guru), lingkungan nonpersonal (peralatan) serta kelembagaan (lingkungan keluarga, lingkungan sekolah dan lingkungan masyarakat).

Hal ini selaras dengan Slameto (2015) yang menggolongkan faktor-faktor yang memengaruhi proses belajar menjadi dua golongan yaitu faktor intern dan faktor ekstern sebagai berikut.

- 1) Faktor intern, yang terbagi menjadi faktor jasmaniah, faktor psikologis dan faktor kelelahan. Faktor jasmaniah yang dimaksud meliputi faktor kesehatan

dan cacat tubuh. ketika kesehatan seseorang terganggu seperti cepat lelah, mudah pusing dan mengantuk dapat mengganggu proses belajar. Berikutnya faktor psikologis yang memengaruhi proses belajar meliputi inteligensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, dan kesiapan. Faktor kelelahan yang dapat memengaruhi seseorang meliputi kelelahan fisik dan kelelahan psikis. Baik kelelahan fisik maupun kelelahan psikis dapat ditangani dengan istirahat yang cukup, olah raga teratur, mengkonsumsi makanan dengan gizi seimbang, serta dapat menghubungi ahli ketika mengalami kelelahan yang sangat serius.

- 2) Faktor ekstern terbagi menjadi tiga faktor yaitu faktor keluarga, sekolah dan masyarakat. Faktor keluarga yang memengaruhi proses belajar diantaranya cara orang tua mendidik anak, relasi yang terjalin antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua dan latar belakang kebudayaan. Faktor sekolah yang dimaksud adalah mencakup metode mengajar, kurikulum yang digunakan, relasi yang terjalin antara guru dengan peserta didik serta sesama teman sebaya, disiplin sekolah, alat-alat yang menunjang proses pembelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran, keadaan ruang kelas, metode belajar, dan tugas rumah. Faktor masyarakat yang dimaksud meliputi kegiatan peserta didik dalam lingkungan masyarakat, media masa, teman bergaul dan bentuk kehidupan masyarakat.

Berdasarkan uraian di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar peserta didik adalah faktor yang berasal dari dalam diri sendiri (internal) meliputi faktor fisiologis dan psikologis dan faktor yang berasal dari luar diri sendiri atau berasal dari lingkungan sekitar (eksternal).

2.1.2 Adiksi Internet

2.1.2.1 Pengertian Adiksi Internet

Perkembangan teknologi yang semakin canggih tidak menutup kemungkinan dapat menyebabkan dampak negatif bagi para penggunanya seperti adiksi internet. Adiksi atau kecanduan dapat diartikan dengan kebiasaan yang harus dilakukan baik dalam penggunaan suatu zat ataupun menjalani aktivitas tertentu dengan memperlihatkan ciri-ciri psikologis dan fisik. Adiksi internet

merupakan penyalahgunaan penggunaan internet yang berdampak negatif hingga mengalami ketidakseimbangan hidup (Young & Abreu, 2017).

Caplan (dalam Young & Abreu, 2017) menyebutkan bahwa adiksi internet termasuk pada kecanduan perilaku yang ditandai dengan adanya komponen adiksi seperti *salience*, dan *withdrawal*. Adiksi internet juga dikatakan sebagai sindrom yang ditandai dengan ketidakmampuan mengontrol diri ketika online sehingga menghabiskan banyak waktu selama menggunakan internet (Wahyuni, Putri, Ardiasfika, & Ikhwaniah, 2021).

Adiksi internet yang terjadi pada anak-anak dan remaja didefinisikan sebagai sindrom penggunaan media interaktif yang bermasalah (PIMU) yang ditandai dengan adanya penggunaan secara kompulsif dan peningkatan toleransi yang mengakibatkan kerusakan fisik, mental, kognitif dan sosial (Young & Abreu, 2021).

Berdasarkan uraian tersebut, adiksi internet merupakan penggunaan internet yang bermasalah yang ditandai dengan komponen adiktif sehingga menimbulkan dampak negatif bagi kehidupan baik secara fisik, mental maupun kehidupan sosial seseorang.

2.1.2.2 Tipe Adiksi Internet

Para ahli mengategorikan aktivitas-aktivitas *online* yang bermasalah ke dalam beberapa sub tipe adiksi internet. Young (dalam Young & Abreu, 2017) mengategorikan adiksi internet menjadi lima sub tipe yaitu *cybersexual addiction*, *cyberrelationship addiction*, *net compulsions*, *information overload* dan *computer addiction*.

1) Cybersexual Addiction

Cybersexual addiction didefinisikan sebagai aktivitas seksual seperti membaca cerita erotis, melihat, mengunduh, atau menyebarkan pornografi dalam internet yang berdampak negatif dan menimbulkan kecanduan serta permasalahan fisik, mental, sosial atau keuangan (Agastya, Siste, Nasrun, & Kusumadewi, 2020). Kegiatan seksual secara online yang kompulsif dapat menimbulkan konsekuensi yang dapat merusak dan tahan lama (Young & Abreu, 2017).

2) *Cyber-relationship Addiction*

Cyber-relationship addiction mengacu pada adiksi terhadap hubungan pertemanan online. Seseorang yang mengalami kecanduan ini cenderung dapat terlibat perselingkuhan online (Young 2009 dalam Rachmawati, 2018). Tipe kecanduan ini digambarkan sebagai kecanduan situs jejaring sosial seperti facebook, twitter, line, instagram dan lainnya (Pertiwi, 2018). Remaja perempuan ditemukan lebih banyak terlibat dalam jejaring sosial seperti *MySpace* (Young & Abreu, 2017).

3) *Net Compulsions*

Net compulsions mengacu pada obsesi terhadap aktivitas online seperti perjudian, lelang online dan perdagangan online. Perjudian menjadi aktivitas *net compulsion yang paling populer* yang biasanya dimulai pada masa remaja atau dewasa awal (Kurniasanti, Assandi, Ismail, Nasrun, & Wiguna, 2019).

4) *Information Overload*

Information overload mengacu pada seseorang pengguna situs pencari (*search engines*) dan sejenisnya menjadi kecanduan untuk mengumpulkan informasi (Kurniasanti et al., 2019). Tipe kecanduan ini termasuk ke dalam penggunaan internet patologis (PIU) umum.

5) *Computer Addiction*

Computer addiction mengacu pada individu yang cenderung obsesif terhadap game online hingga menimbulkan masalah terhadap kehidupannya (Young 2009 dalam Rachmawati, 2018). Diantara 15% kasus masalah yang berkaitan dengan game online, remaja memiliki persentase sedikit lebih menonjol dibandingkan orang dewasa sebesar 55%. Remaja laki-laki lebih banyak terlibat dalam aktivitas *game online* seperti MMORPGs (*Massive Multiplayer Online Role-Playing Games*) atau *game console* seperti *nintendo*, *game boy*, *xbox* dan *playstation* (Young & Abreu, 2017).

2.1.2.3 Kriteria Adiksi Internet

Seseorang dikatakan sebagai pecandu internet akan menunjukkan komponen-komponen kecanduan. Young (1998) menjelaskan kriteria seseorang yang mengalami adiksi internet sebagai berikut.

1) *Salience* (menonjol)

Mengakses internet menjadi hal penting dan menganggap tidak mampu hidup tanpa internet untuk waktu yang lama. Pecandu internet cenderung mengabaikan aktivitas harian seperti makan, mandi dan istirahat untuk melakukan aktivitas online yang mereka sukai. Kriteria *salience* juga ditandai dengan pecandu internet yang terus menerus memikirkan atau melamunkan aktivitas online seperti pecandu game yang tidak melakukan aktivitas apapun namun pikirannya didominasi oleh permainan yang dia lakukan.

2) *Excessive use* (penggunaan berlebih)

Penggunaan berlebih yang dimaksud tidak selalu lama waktu penggunaan yang dapat menyebabkan pengguna internet tersebut dikatakan sebagai pecandu. Hal ini lebih kepada fungsi penggunaannya yang problematik sehingga dapat menimbulkan masalah. Contohnya seseorang menggunakan aplikasi whatsapp hingga akhirnya terlibat perselingkuhan secara online. Meski begitu, pada beberapa pecandu ditemukan bahwa mereka menghabiskan waktu untuk beraktivitas online lebih lama dibandingkan dengan bukan pecandu.

3) *Neglect work* (mengabaikan pekerjaan)

Pecandu internet seringkali mengabaikan tanggung jawab pekerjaan atau sekolah karena sebagian besar waktunya dihabiskan untuk mengakses internet dengan tujuan di luar tanggung jawabnya seperti menjelajahi situs web yang tidak relevan, terlibat dalam pembicaraan online hingga bermain game interaktif. Hal ini mengakibatkan penurunan produktivitas karena penyalahgunaan internet yang seharusnya dapat menunjang keberhasilan pekerjaan tersebut.

4) *Anticipation* (antisipasi)

Pecandu internet seringkali berpikir untuk mengakses internet ketika dirinya tidak dapat mengakses internet.

5) *Lack of control* (kurang kontrol)

Ketidakmampuan untuk mengontrol penggunaan internet sering ditemukan pada seseorang yang terindikasi mengalami adiksi internet. Mereka seringkali menghabiskan waktu menggunakan internet lebih lama dari yang direncanakan.

Mereka berupaya untuk membatasi waktu penggunaan internet untuk menghindari dampak negatif namun gagal.

6) *Neglect social life* (mengabaikan kehidupan sosial)

Kemudahan membangun hubungan melalui internet mengakibatkan seseorang yang kecanduan internet kehilangan minat melakukan aktivitas fisik dan hubungan sosial secara langsung. Hubungan yang terjalin melalui internet terasa lebih dekat, tidak terlalu mengancam dan dapat mengurangi kesepian. Seseorang yang terindikasi mengalami adiksi internet menganggap hubungan online lebih penting sehingga menimbulkan masalah di kehidupan sosial dunia nyata yang berhubungan dengan pasangan, keluarga, teman, sekolah hingga pekerjaan.

Tanda-tanda paling umum yang ditemukan pada remaja yang kecanduan internet menurut Young & Abreu (2021) adalah sebagai berikut.

- 1) Anak menghabiskan banyak waktu terlibat dengan teknologi
- 2) Anak selalu disibukkan dengan teknologi
- 3) Anak menarik diri dari situasi sosial, lebih suka menggunakan perangkat digital.
- 4) Anak lelah dan mudah tersinggung karena kurang tidur dan karena penggunaan teknologi yang berlebihan.
- 5) Anak mengumumkan bahwa dia bosan ketika dia tidak menggunakan perangkat digital.
- 6) Anak menarik diri dari aktivitas yang sebelumnya dia nikmati untuk melakukan aktivitas hanya di perangkat digital.
- 7) Kinerja sekolah anak terganggu karena dia fokus pada teknologi.
- 8) Anak telah berbohong atau menyembunyikan sejauh mana penggunaan teknologi.
- 9) Anak menjadi marah atau tidak patuh ketika diberi batasan waktu ketika menggunakan teknologi.

Teknologi yang dimaksudkan adalah setiap aktivitas internet yang dilakukan di komputer, laptop, tablet, konsol game atau perangkat digital lainnya. Tanda-tanda tersebut berfokus pada gejala perilaku anak ketika penggunaan

online anak mengganggu aktivitas normalnya sehari-hari seperti bersiap-siap ke sekolah, bergabung dengan keluarga untuk makan atau menghindari latihan olahraga.

2.1.2.4 Dampak Adiksi Internet

Adiksi internet menimbulkan permasalahan yang mengganggu kestabilan hidup seseorang. Masalah yang ditimbulkan meliputi aspek psikologis, fisik, sosial hingga finansial seseorang. Young & Abreu (2017) menyebutkan bahwa adiksi internet menimbulkan permasalahan seperti utang finansial, konflik dengan keluarga atau pasangan akibat komunikasi yang kurang baik, penurunan minat untuk melakukan kegiatan penting seperti perawatan diri, munculnya keinginan atau pikiran untuk bunuh diri, kesehatan emosional yang rendah serta kelelahan fisik akibat kekurangan tidur yang kronis. Hal ini ditemukan pada para pecandu internet yang lebih memilih untuk melakukan aktivitas online sehingga mengabaikan kegiatan penting yang seharusnya mereka lakukan. Adiksi internet juga dapat menyebabkan atau meningkatkan risiko terbentuknya adiksi lain seperti penggunaan alkohol atau zat tertentu (Young & Abreu, 2017).

Kerugian yang terjadi akibat kecanduan internet sangat merusak bagi remaja. Pada remaja yang terindikasi kecanduan internet menimbulkan permasalahan terkait tugas-tugas sekolah, kegiatan ekstrakurikuler hingga penghindaran dengan teman dan keluarga. Penurunan kinerja akademik pada remaja salah satunya diakibatkan karena mereka umumnya terjaga hingga larut malam untuk mengakses internet (Young & Abreu, 2017). Selain itu, remaja dengan penggunaan internet yang bermasalah menunjukkan adanya depresi dan kecemasan sosial akibat terlalu sering menggunakan internet dengan bersembunyi dibalik identitas online mereka (Young & Abreu, 2021).

Pada penelitian yang dilakukan oleh Suhail dan Bargees (2006) menunjukkan dampak negatif dari penggunaan internet yang dilakukan oleh beberapa peserta didik yaitu adanya permasalahan akademik. Permasalahan yang dilaporkan yaitu adanya penurunan peringkat atau kinerja akademik serta tidak mengikuti proses pembelajaran di kelas atau tidak menyelesaikan tugas karena menghabiskan waktu untuk melakukan aktivitas online.

2.1.3 Mata Pelajaran Biologi

Biologi merupakan ilmu yang mempelajari mengenai seluruh makhluk hidup di bumi serta interaksinya dengan lingkungan (Afriadi & Yuni, 2018). Pada jenjang SMA, ruang lingkup ilmu biologi yang dipelajari peserta didik diatur dalam Permendikbud Nomor 21 Tahun 2016 tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah sebagai berikut.

- 1) Keanekaragaman hayati Indonesia.
- 2) Ciri dan karakteristik virus, archaeobacteria dan eubacteria, protista, jamur, tumbuhan, hewan invertebrata dan peranannya dalam kehidupan.
- 3) Ekologi: ekosistem, aliran energi, siklus energi, siklus/ daur biogeokimia, dan interaksi dalam ekosistem.
- 4) Perubahan lingkungan/iklim dan daur ulang limbah.
- 5) Sel, struktur dan fungsi sel penyusun jaringan pada tumbuhan dan hewan pada sistem gerak, sistem sirkulasi, sistem pencernaan, sistem pernapasan/respirasi, sistem ekskresi, sistem koordinasi, sistem reproduksi dan sistem pertahanan tubuh.
- 6) Struktur dan fungsi DNA, gen dan kromosom dalam pembentukan dan pewarisan sifat serta regulasi proses pada makhluk hidup.
- 7) Proses kelangsungan hidup di bumi melalui mutasi dan evolusi.
- 8) Penerapan bioproses pada bioteknologi.

Ruang lingkup materi biologi yang dipelajari oleh peserta didik kelas XI terdiri dari materi sel, struktur dan fungsi sel penyusun jaringan pada tumbuhan dan hewan pada sistem gerak, sistem sirkulasi, sistem pencernaan, sistem pernapasan/respirasi, sistem ekskresi, sistem koordinasi, sistem reproduksi, dan sistem pertahanan tubuh. Materi biologi yang dimaksud pada penelitian ini adalah materi biologi kelas XI semester genap yang terdiri dari sistem pencernaan, sistem pernapasan/respirasi, sistem ekskresi, sistem koordinasi, sistem reproduksi dan sistem pertahanan tubuh.

2.2 Hasil Penelitian yang Relevan

Remaja memiliki tingkat kecenderungan untuk kecanduan internet lebih tinggi dibandingkan dengan orang dewasa yang dilihat dari aktivitas yang mereka

lakukan selama berinternet. Novianty, Sriati, & Yamin (2019) dalam penelitiannya menemukan bahwa peserta didik di SMA Negeri Jatinangor sebesar 56,5% dari 269 responden menghabiskan waktu lebih dari 3 jam untuk mengakses internet ketika hari kerja (*weekdays*). Aktivitas yang dilakukan oleh responden setiap harinya paling sering untuk mengakses media sosial (79,9%), berkomunikasi (74%) dan mencari informasi (62,5%) yang didominasi oleh perempuan. Kemudian terdapat 34,6% responden yang setiap harinya paling sering mengakses *game online* yang didominasi oleh laki-laki.

Beberapa penelitian menyebutkan bahwa adanya hubungan antara durasi penggunaan internet dengan adiksi internet. Siste et al. (2021) menemukan bahwa 27,5% responden kecanduan internet menggunakan internet lebih dari dua jam perhari. Pada penelitian yang dilakukan oleh Widyanto & McMurrin (2004) menemukan bahwa adanya hubungan antara penggunaan internet yang diukur secara keseluruhan ($r = 0,22$, $p < 0,05$) dan penggunaan pribadi ($r = 0,3$, $p < 0,01$) dengan hasil skor total IAT (*Internet Addiction Test*).

Penelitian sebelumnya telah menunjukkan adanya hubungan adiksi internet dengan hasil akademik peserta didik seperti yang dilakukan oleh Singh & Barmola (2015) mengenai hubungan adiksi internet dengan performa akademik menunjukkan adanya hubungan yang signifikan dengan nilai *f-value* 3,33 pada tingkat signifikansi 0,05.

Penelitian yang dilakukan oleh Akhter (2013) mengenai hubungan adiksi internet dengan performa akademik menunjukkan adanya hubungan yang signifikan dan bersifat negatif ($r = -0,13$, $p < 0$).

2.3 Kerangka Konseptual

Pengguna internet semakin meluas dan meningkat seiring berkembangnya teknologi yang dimanfaatkan untuk menunjang kegiatan sehari-hari. Kemudahan yang diberikan oleh internet sangat membantu para penggunanya dalam menjalankan aktivitas di masa pandemi saat ini seperti melakukan rapat secara *online*, sekolah, mengirimkan dokumen hingga belanja kebutuhan sehari-hari. Di satu sisi, internet dapat menimbulkan dampak negatif seperti kecanduan ketika penggunaan tidak disertai dengan kontrol diri yang benar. Kecanduan internet

terjadi ketika pengguna internet menghabiskan terlalu banyak waktunya untuk mengakses internet sehingga mengabaikan kegiatan yang seharusnya dilakukan seperti mengerjakan pekerjaan, bercengkrama dengan keluarga dan teman-teman, merawat diri dan lainnya yang jika terus dilakukan dapat menimbulkan permasalahan dalam kehidupannya.

Masalah-masalah yang dialami oleh para pecandu internet meliputi masalah terkait fisik, psikis dan sosial. Pengguna internet yang terindikasi kecanduan memiliki gangguan tidur akibat menghabiskan waktu hingga larut malam untuk mengakses internet. Hal ini dapat memengaruhi kondisi fisik dan emosi seseorang yaitu kelelahan serta menurunkan semangat dalam melakukan aktivitas sehari-hari. Kecanduan internet juga berdampak pada kehidupan sosial diantaranya hubungan yang kurang harmonis antar pasangan, antara orang tua dan anak atau sesama teman sebaya akibat menurunnya komunikasi secara *face to face* karena para pecandu lebih nyaman melakukan komunikasi *virtual* dengan orang-orang yang ditemuinya selama berinternet. Permasalahan yang muncul dapat mengakibatkan seseorang kehilangan pekerjaan, permasalahan finansial akibat menghabiskan uangnya selama berinternet dan permasalahan akademik yang dialami oleh remaja yang kecanduan internet. Permasalahan akademik yang terjadi terkait tugas-tugas sekolah, penghidaran dengan teman sebaya dan kegiatan ekstrakurikuler di sekolah.

Berdasarkan uraian di atas, penulis menduga ada hubungan antara adiksi internet dengan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran biologi. Berdasarkan penelitian ini, diharapkan dapat diketahui hasil belajar dan adiksi internet peserta didik sehingga dapat menjadi bahan evaluasi dalam pembelajaran khususnya pada pembelajaran biologi.

2.4 Hipotesis Penelitian

Agar penelitian dapat terarah sesuai dengan tujuan, maka penulis merumuskan hipotesis sebagai berikut:

H_0 : tidak ada hubungan antara adiksi internet dengan hasil belajar biologi peserta didik di kelas XI MIPA 5 SMA Negeri 2 Majalengka.

H_a : ada hubungan antara adiksi internet dengan hasil belajar biologi peserta didik di kelas XI MIPA 5 SMA Negeri 2 Majalengka.