**HUBUNGAN ANTARA  *ADVERSITY INTELLEGENCE*  DENGAN KECANDUAN INTERNET PADA MAHASISWA YANG SEDANG MENGERJAKAN SKRIPSI**

**Olivia Hildegardis Lero, Santi E. Purnamasari**

 Fakultas Psikiologi Universitas Mercu Buana Yogyakarta

Olivialero13@gmail.com

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara *adversity intellegence*  dengan kecanduan internet pada mahasiswa yang sedang mengerjakan skripsi di Yogyakarta. Hipotesis dalam penelitian ini adalah terdapat hubungan positif antara *adversity intellegence* dengan kecanduan internet. Subjek penelitian sebanyak 122 orang. Pengambilan subjek menggunakan sampling purporsive dengan data yang dikumpulkan menggunakan *skala adversity intellegence* dan Skala Kecanduan Internet. Data dianalisis menggunakan korelasi product moment dengan program SPSS v.23. Berdasarkan hasil analisis, diperoleh nilai korelasi (rxy) sebesar -0.685 dengan p = 0.000 (p<0.005). Hasil tersebut menunjukan bahwa terdapat hubungan positif yang signifikan antara *adversity intellegence* dengan kecanduan internet. Diterimanya hipotesis dalam penelitian ini menunjukkan koefisien determinasi (R²) sebesar 0. 469, hal tersebut menunjukan bahwa variabel konsep diri memberikan sumbangan efektif sebesar 46.9% terhadap variabel *adversity intellegence* dan sisanya 53.1% dipengaruhi oleh faktor lainnya yang tidak diteliti dalam penelitian ini seperti keadaan sosial, keadaan melarikan diri dari masalah, serta tujuan dan waktu yang digunakan untuk mengakses internet.

**Kata kunci :**   *intelligent adversity*, kecanduan internet, mahasiswa yang sedang mengerjakan skripsi

**RELATIONSHIP BETWEEN *ADVERSITY INTELLEGENCE* AND INTERNET ADDICTION IN STUDENTS WHO WERE WORKED ON A THESIS**

**Olivia Hildegardis Lero, Santi E. Purnamasari**

Fakultas Psikiologi Universitas Mercu Buana Yogyakarta

Olivialero13@gmail.com

***ABSTRACT***

*This study aims to determine the relationship between adversity intellegence and internet addiction to students who were worked on a thesis in Yogyakarta. The hypothesis in this study is that there is a positive relationship between adversity intellegence and internet addiction. The research subjects were 122 people. Subject collection uses purporsive sampling with data collected using the adversity intellegence Scale and Internet Addiction Scale. Data were analyzed using product moment correlation with the SPSS v.23 program. Based on the results of the analysis, obtained the value of correlation (rxy) of -0.685 with p = 0.000 (p <0.005). These results indicate that there is a significant positive relationship between adversity intellegence and internet addiction. The acceptance of the hypothesis in this study shows the coefficient of determination (R²) of 0. 469, it shows that the self-concept variable contributes 46.9% to the adversity intellegence variable and the remaining 53.1% is influenced by other factors not examined in this study such as social conditions, escape from the problem, as well as the purpose and time used to access the internet.*

***Keywords:*** *intelligent adversity, internet addiction, students who were worked on a thesis*

**PENDAHULUAN**

Mahasiswa merupakan pelajar yang menimba ilmu pengetahuan yang tinggi, dimana pada tingkat ini mereka dianggap memiliki kematangan fisik dan perkembangan pemikiran yang luas, sehingga dengan nilai lebih tersebut mereka dapat memiliki kesadaran untuk menentukan sikap dirinya serta mampu bertanggung jawab terhadap sikap dan tingkah lakunya (Yahya dalam Ismail, 2015). Mahasiswa yang sedang menempuh pendidikan di perguruan tinggi dituntut menyelesaikan studinya dengan menyusun karya ilmiah yang disebut skripsi (Ramadhani 2010). Menurut Putri dan Savira (2013) skripsi adalah tugas akhir yang harus diselesaikan mahasiswa pada jenjang perguruan tinggi untuk memperoleh gelar sarjana strata satu. Proses pengerjaan skripsi tidak pernah terlepas dari peran internet. Internet menjadi sumber informasi yang paling banyak digunakan orang untuk mencari informasi yang dibutuhkan, tak terkecuali mahasiswa (Novianto, 2010). Melalui internet mahasiswa dapat mengakses berbagai informasi dan ilmu pengetahuan sesuai dengan kebutuhan dan kepentingan akademik (skripsi). Mahasiswa bisa mengakses internet untuk menemukan buku yang dicari, jurnal, artikel, berita, dan masih banyak pengetahuan lainnya yang didapatkan melalui internet (Rahardiyan, 2010). Arisandy (2010) menyatakan bahwa internet menawarkan berbagai macam konten dan aplikasi yang menarik seperti media sosial, akses film, game, dan lain sebagainya. Konten tersebut menjadikan penggunanya mudah terhanyut untuk memburu informasi-informasi yang sebetulnya kurang bermanfaat demi memenuhi kepuasan pribadi, hingga menggunakan internet secara terus - menerus tanpa memperdulikan batas waktu yang telah digunakan. Hal inilah yang menjadikan seseorang menjadi pecandu internet. Harapannya mahasiswa sebagai kaum intelek dapat mengerti terhadap situasi bangsa dan negara serta memperbanyak pengetahuannya di berbagai bidang. Mahasiswa harus lebih berpikiran kritis dan memiliki wawasan yang luas dalam mengatasi berbagai peristiwa yang memiliki dampak besar terhadap perkembangan dan kemajuan dari bangsa dan negara (Fauzia, 2015). Jadi mahasiswa diharapkan mampu mengatur antara kesulitan yang ada, dengan berusaha terus berkembang (Hartosujono, 2015). Salah satunya dengan menggunakan internet sebagai pencarian informasi baik untuk pengetahuan maupun bahan skripsinya agar dapat lulus tepat waktu agar dapat mewujudkan cita-cita yang dimiliki dan bermanfaat bagi bangsa (Arisandy, 2009). Hal inilah yang kemudian menjadikan pengguna (mahasiswa) harapannya perlu lebih bijaksana dalam menggunakan internet dengan memanfaatkan durasi waktu yang sesuai untuk mencari informasi sesuai dengan kebutuhannya (Mutohharoh & Kusumaputri, 2016).

Fakta yang terjadi di lapangan berdasarkan survey yang dilakukan oleh Tim Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia 2016 menggungkapkan bahwa kemudahan akses internet ini tidak selamanya berdampak positif. Hampir 80% pengguna tersebar di 11 provinsi di Indonesia kecanduan internet, dan sebagian besar menggunakan internet untuk hal-hal yang tidak semestinya. 24% menggunakan internet untuk berinteraksi dengan orang yang tidak dikenal, 14% mengakses konten pornografi, dan sisanya untuk game online dan kepentingan lainnya. Hasil survey di lingkungan Alfred University Amerika Serikat pada tahun 2016 menunjukkan bahwa 42% dari mahasiswa-nya mengalami kemunduran prestasi belajar karena menggunakan internet hingga larut malam dan 58% mengalami penurunan kebiasaan belajar, penurunan performa akademik dan tidak masuk kelas akibat internet (Hakim & Raj, 2017). Hasil penelitian pendahuluan yang dilakukan di lingkungan Fakultas Kedokteran Universitas Andalas pada tahun 2016 menunjukkan 96.7% responden memiliki akses internet. 57% diantaranya menggunakan internet lebih dominan untuk kepentingan di luar pendidikan. Hasil lain yang didapatkan yaitu waktu akses rata-rata responden antara 6 hingga 7 jam dan beberapa diantaranya mengakses dengan waktu lebih dari 12 jam dalam sehari (Erizka, Nadjmir, & Usman, 2016).

Young (2004) mendefinisikan kecanduan internet sebagai sebuah sindrom yang ditandai dengan menghabiskan sejumlah waktu yang sangat banyak dalam menggunakan internet, sehingga tidak mampu mengontrol penggunaan internet yang menghasilkan masalah berat dan ketidaklengkapan kerja otak atau mental fungsional dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada tanggal 28 November 2018 pada mahasiswa yang sedang mengerjakan skripsi di Yogyakarta. dengan menggunakan aspek-aspek Young (2004) yaitu *salience*, *excessive use*, *neglect to work*, *anticipation*, *lack of control*, dan *neglect to sosial life*. Diperoleh 10 dari 11 subjek mengatakan pada aspek *salience* subjek menyatakan bahwa sehabis menonton video dan film maka ceritanya masih terbayang dipikirannya dan ketika game yang dimainkannya kalah maka sbjek mudah marah, sehingga pada saat bimbingan dengan DPS subjek kurang fokus tentang apa saja yang perlu direvisi. Pada aspek *excessive use*, subjek lebih memilih menggunakan internet terus menerus bahkan 4-8 jam perhari untuk mengecek media sosialnya bahkan mengakses internet secara diam-diam agar orang lain tidak mengetahuinya karena jika tahu maka subjek sulit berkonsentrasi atau tidak nyaman untuk melihat media sosialnya. Pada aspek *neglect to work*, ketika bermain game, menonton video, dan bermain sosial media maka skripsi subjek ditunda terlebih dahulu karena merasa bahawa skripsinya sulit dikerjakan dan butuh hiburan bahkan walaupun dikerjakan hasilnya tidak maksimal dan masih direvisi di bagian itu-itu saja sampai malas untuk bimbingan dengan DPS. Pada aspek *anticipation*, subjek mengobati kekesalannya karena skripsi sudah diperbaiki namun dosen mengubah-ubah alur minggu sebelumnya maka untuk mengobati itu subjek melarikan diri dengan bermain internet sebagai pengobat rasa kekesalannya.

Selanjutnya, pada aspek *lack of control*, subjek mengatakan bahwa penggunaan internet dalam sehari bisa mencapai 5-12 jam tergantung konten apa saja yang dilihat dan subjek sulit untuk menurunkan durasi tersebut karena sudah menganggap itu rutinitasnya, sehingga waktu untuk merevisi skripsinya menjadi berkurang. Pada aspek *neglect to sosial life*, adanya internet membuat subjek lebih senang menggunakan internet dibandingkan bermain dengan teman-temannya karena merasa semenjak skripsi teman-teman menjadi individual, sehingga berjuang masing-masing dalam menyelesaikan skripsi dan subjek juga bingung ingin berbagi cerita skripsi dengan siapa, sehingga internet lebih menjadi nyata dibandingkan kehidupan yang sebenarnya karena melalui internet subjek dapat berbagi cerita dengan status maupun berbagi komentar. Dari hasil angket dan wawancara dapat disimpulkan bahwa 10 dari 11 mahasiswa yang sedang mengerjakan skripsi mengalami kecanduan internet karena terpenuhinya aspek-aspek kecanduan internet dari Young (2004), yaitu *salience*, *excessive use*, *neglect to work*, *anticipation*, *lack of control*, dan *neglect to social life*. Hal tersebut menunjukkan bahwa mahasiswa yang sedang mengerjakan skripsi cenderung bermain internet untuk menghilangkan perasaan khawatir dan beban tugas karena skripsinya tidak kunjung terselesaikan. Subjek mengatakan bahwa perasaan khawatir dapat terobati karena internet menawarkan berbagai macam konten yang menarik hingga skripsi subjek diabaikan dan walaupun dikerjakan hasilnya tidak optimal karena hanya bagian itu-itu saja yang direvisi oleh DPS. Dengan demikian, waktu yang dimiliki subjek lebih cenderung dihabiskan untuk menggunakan internet yang berujung pada pengabaian skripsi, sehingga sulit untuk lulus tepat pada waktunya.

Horrigan (2010) menyatakan bahwa terdapat faktor-faktor yang mempengaruhi kecanduan internet yaitu keadaan sosial, keadaan melarikan diri dari masalah, dan tujuan serta waktu yang digunakan untuk mengakses internet. Berdasarkan faktor-faktor tersebut, maka peneliti memilih faktor keadaan melarikan diri dari masalah. Dari data yang diperoleh menunjukkan bahwa saat subjek tidak menemukan referensi skripsi maka subjek merasa putus asa dan melarikan diri dengan mengakses konten-konten lain pada internet sehingga timbul kecanduan. Menurut Reuter (2015) seseorang yang sulit menghadapi permasalahan di kehidupan nyata lebih mudah melarikan diri dari lingkungannya maka seseorang menganggap dunia nyata bukanlah kehidupan yang sebenarnya, sehingga menjadikan internet sebagai pelarian dengan terus menerus menggunakannya dan pada akhirnya menjadikan seseorang sebagai pecandu. Stoltz (2005) menyatakan bahwa pelarian diri didapatkan ketika seseorang memiliki  *adversity intellegence* yang rendah, sehingga tidak mampu menghadapi permasalahan yang terjadi di kehidupannya. Menurut Orzack (2004) permasalah yang sulit teratasi membuat seseorang menjadikan internet sebagai tempat yang dapat memberikan kenyamanan, kemudian seseorang akan terperangkan dengan menggunakannya hingga waktu yang dimilikinya terbuang begitu saja yang mengakibatkan melalaikan tugas-tugasnya. Hal ini didukung berdasarkan hasil penelitian Putra (2017) yang menunjukkan bahwa *adversity intellegence* mampu mempengaruhi kecanduan internet. Lebih lanjut, seseorang yang memiliki ketahanan diri maka akan berusaha hingga keluar dari peristiwa yang menyulitkan kehidupannya, sebaliknya seseorang yang mudah menyerah maka akan melarikan diri pada internet dan sulit mengatur penggunaan internet karena perhatian tertuju hanya pada internet dan berharap untuk segera online melakukan aktivitas online. Oleh karena itu, Keadaan melarikan diri dari masalah yang didapatkan melalui *adversity intellegence* akan menjadi faktor dominan dan variabel bebas dalam penelitian ini.

*Adversity intellegence* merupakan kecerdasan seseorang dalam menghadapi rintangan, kesulitan, hambatan dan mampu untuk mengatasinya secara teratur, sehingga *adversity intellegence* menentukan seberapa jauh seseorang mampu bertahan dalam menghadapi dan mengatasi berbagai kesulitan maupun rintangan di dalam kehidupannya (Stoltz, 2005).

Stoltz (2005) menyatakan bahwa seseorang yang memiliki  *adversity intellegence* rendah tidak mudah menahan godaan ketika dihadapkan dengan masalah, pasrah begitu saja pada keadaan dan senantiasa bersikap negatif terhadap masalah hidupnya. Malak (2012) berpendapat bahwa sikap negatif membuat mahasiswa tidak sungguh-sungguh dalam mengerjakan skripsi, tidak merevisi skripsinya dengan benar, absen bimbingan, dan merasa bahwa skripsi menjadi beban akademik, sehingga membuatnya mencari hiburan agar merasa terbebas dari skripsinya. Menurut Putra (2017) salah satu hiburan bagi kehidupan mahasiswa adalah mengakses internet karena internet menawarkan berbagai konten menarik yang dapat membuat penggunanya merasakan kenyamanan dan kesenangan tersendiri. Internet yang digunakan terus menerus akan menimbulkan kecanduan, sehingga hal tersebut membuat mahasiswa terobsesi untuk menggunakan internet terus menerus sampai menunda pekerjaannya yaitu mengerjakan skripsinya.

Berdasarkan uraian di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: “apakah terdapat hubungan antara  *adversity intellegence* dengan kecanduan internet pada mahasiswa yang sedang mengerjakan skripsi?”

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui hubungan antara antara  *adversity intellegence* dengan kecanduan internet pada mahasiswa yang sedang mengerjakan skripsi.

**METODE**

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah *intelligent adversity*. *Adversity intellegence* merupakan kecerdasan seseorang dalam menghadapi rintangan, kesulitan, hambatan dan mampu untuk mengatasinya secara teratur, sehingga *adversity intellegence* menentukan seberapa jauh seseorang mampu bertahan dalam menghadapi dan mengatasi berbagai kesulitan maupun rintangan di dalam kehidupannya (Stoltz, 2005).  *Adversity intellegence* diukur menggunakan Skala  *Adversity intellegence*  yang diadaptasi langsung peneliti. Skala ini dibuat oleh Stoltz (2005) yang mencakup aspek c*ontrol*, *origin* dan *ownership*, *reach*, dan *endurance*. Skala  *Adversity intellegence* memiliki 60 aitem dengan 30 peristiwa di dalamnya yang terdiri dari 20 aitem dengan 10 peristiwa positif dan 40 aitem dengan 20 peristiwa negatif.

 Variabel terikat dalam penelitian ini adalah kecanduan internet. Young (2004) mendefinisikan kecanduan internet sebagai sebuah sindrom yang ditandai dengan menghabiskan sejumlah waktu yang sangat banyak dalam menggunakan internet, sehingga tidak mampu mengontrol penggunaan internet yang menghasilkan masalah berat dan ketidaklengkapan kerja otak atau mental fungsional dalam kehidupan sehari-hari. Kecanduan internet diukur menggunakan skala kecanduan internet. Skala Kecanduan Internet disusun oleh peneliti berdasarkan aspek-aspek dari Young (2004) yaitu ciri khas (*salience*), penggunaan yang berlebihan (*excessive use*), pengabaian pekerjaan (*neglect to work*), antisipasi (*anticipation*), ketidakmampuan mengontrol diri (*lack of control*), dan mengabaikan kehidupan sosial (*neglect to sosial life*). Masing-masing dijabarkan peneliti menjadi aitem *favourable.* Skala ini terdiri dari 36 aitem.

 Skala *Adversity intellegence* ini diberikan pilihan jawaban dari rentang 1 sampai 5, subjek diminta untuk memilih dari salah satu jawaban tersebut dengan memberi tanda silang pada pilihan jawabannya. Pemberian nilai skala dilakukan dengan mengumpulkan skor yang diperoleh subjek yaitu sesuai dengan yang subjek isi dari rentang angka 1 sampai 5. Peneliti hanya memberikan nilai pada 40 aitem dengan 20 peristiwa negative saja, hal tersebut karena menurut Stoltz (2005) peristiwa negatif lebih dapat menggambarkan bagaimana seseorang menghadapi permasalahan maupun kesulitan didalam kehidupannya. Sedangkan skala kecanduan internet untuk pilihan jawaban Tidak Pernah memperoleh skor 0, Jarang memperoleh skor 1, Kadang-kadang memperoleh skor 2, Sering memperoleh skor 3, Sangat Sering memperoleh skor 4, dan Selalu memperoleh skor 5. Cara mendapatkan skor total yaitu dengan menjumlahkan skor yang diperoleh dari masing-masing aitem. Semakin tinggi skor total merupakan indikasi dari tingginya kecanduan internet yang dimiliki subjek, sebaliknya semakin rendah skor merupakan indikasi dari rendahnya kecanduan internet yang dimiliki subjek (Azwar, 2016).

Subjek dalam penelitian ini adalah mahasiswa yang sedang mengerjakan skripsi dan yang berkuliah di Yogyakarta. Metode analisis data yang digunakan untuk menguji hipotesis penelitian ini adalah teknik korelasi (*pearson correlation*) yang di kembangkan oleh Karl Pearson (Sugiyono, 2016).

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

 Sebelum data penelitian ini dianalisis dengan menggunakan teknik korelasi (*pearson correlation*), terdapat uji prasyarat yang harus dipenuhi dahulu yaitu skor variabel yang diukur harus mengikuti distribusi data normal dan hubungan antara variabel bebas dengan variabel tergantung harus linier (Azwar,2015).

 Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis model one sample Kolmogorov-smirnov (KS-Z). Pedoman yang digunakan adalah apabila p> 0.050 maka sebaran data normal dan apabila p < 0.050 maka sebaran data tidak normal. Berdasarkan hasil uji normalitas variabel kecanduan internet diperoleh KS-Z = 0.149 dengan p = 0.192 dan variabel *adversity intellegence* diperoleh KS-Z = 0.34 dengan p = 0,000. Data tersebut menunjukan bahwa skor variabel kecanduan internet dan variabel  *adversity intellegence* tidak terdistribusi normal karena signifikasi (<0.050), artinya tidak sesuai dengan pedoman uji normalitas. Hal tersebut juga dapat dilihat dari histrogram yang menunjukan tabulasi data memiliki kesenjangan ekstrim dan plot tidak mengikuti garis normal.

 Menurut Hadi (2015) normal atau tidaknya data dalam penelitian tidak berpengaruh kepada hasil akhir. Lebih lanjut, ketika subjek dalam jumlah besar atau jumlah subjek N ≥30 maka dapat dikatakan data terdistribusi normal. Jumlah subjek dalam penelitian ini adalah N = 122 (N ≥30).

 Uji linieritas dilakukan untuk mengetahui apakah hubungan antara variabel menunjukan hubungan yang linier. Pedoman yang digunakan adalah apabila nilai signifikansi p ≤ 0.050 maka kedua variabel penelitian dinyatakan mempunyai hubungan yang linier dan apabila nilai p > 0.050 berarti kedua variabel dinyatakan tidak mempunyai hubungan yang linier. Berdasarkan hasil uji linierlitas diperoleh F=235.468 dan p=0.000 yang menunjukan bahwa hubungan antara  *adversity intellegence* dengan kecanduan internet merupakan hubungan yang linier.

 Setelah dilakukan uji normalitas dan linearitas sehingga semua prasyarat terpenuhi, maka dilakukan uji hipotesis dengan mengunakan teknik korelasi *product moment* yang di kembangkan oleh Karl Pearson (Sugiyono, 2016). Menurut Hadi (2015) teknik korelasi (*pearson correlation*) digunakan untuk menetapkan hubungan antara dua variabel yaitu variabel bebas  *adversity intellegence* dengan variabel terikat kecanduan internet, jika diperoleh korelasi yang signifikan berati ada hubungan antara variabel satu dengan variabel lain, begitu juga sebaliknya jika diperoleh korelasi yang tidak signifikan berati tidak ada hubungan antara variabel satu dengan variabel lain.

Pedoman untuk uji korelasi adalah apabila p <0.050 berarti terdapat korelasi antara variabel dan apabila p ≥0.050 berarti tidak ada korelasi antara variabel. Berdasarkan hasil analisis korelasi *product moment* diperoleh koefisien korelasi (rxy) = -0.685 dengan p = 0.000. Hal ini menunjukan bahwa terdapat hubungan antara *adversity intellegence* dengan kecanduan internet pada mahasiswa, sehingga hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini diterima. Diterimanya hipotesis dalam penelitian ini menunjukan koefisien determinasi (R²) yang diperoleh sebesar 0.469, hal tersebut menunjukan bahwa variabel  *adversity intellegence* memberikan sumbangan sebesar 46.9% terhadap variabel kecanduan internet dan sisanya 53.1% dipengaruhi oleh faktor lainnya yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

 Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara  *adversity intellegence* dengan kecanduan internet pada mahasiswa yang sedang mengerjakan skripsi di Yogyakarta. Hasil analisis *product moment* menunjukkan koefisien korelasi (rxy) sebesar -0.685 (p = 0.000), hal ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan negatif yang signifikan antara  *adversity intellegence* dengan kecanduan internet. Artinya semakin tinggi  *adversity intellegence* maka semakin rendah kecanduan internet mahasiswa yang sedang mengerjakan skripsi. Sebaliknya, semakin rendah  *adversity intellegence* maka semakin tinggi kecanduan internet pada mahasiswa yang sedang mengerjakan skripsi, sehingga hipotesis dalam penelitian ini dapat diterima.

Stoltz (2005) menyatakan bahwa kesuksesan seseornag menjalani kehidupannya dapat dilihat dari seberapa besar pula *adversity intellegence* yang dimilikinya. Lebih lanjut, rendahnya *adversity intellegence* membuat seseorang tidak mudah menahan godaan ketika dihadapkan dengan masalah, pasrah begitu saja pada keadaan dan senantiasa bersikap negatif terhadap masalah hidupnya. Malak (2012) berpendapat bahwa sikap negatif membuat mahasiswa tidak sungguh-sungguh dalam mengerjakan skripsi, tidak merevisi skripsinya dengan benar, absen bimbingan, dan merasa bahwa skripsi menjadi beban akademik, sehingga membuatnya mencari hiburan agar merasa terbebas dari skripsinya. Menurut Putra (2017) salah satu hiburan bagi kehidupan mahasiswa adalah mengakses internet karena internet menawarkan berbagai konten menarik yang dapat membuat penggunanya merasakan kenyamanan dan kesenangan tersendiri. Internet yang digunakan terus menerus akan menimbulkan kecanduan, sehingga hal tersebut membuat mahasiswa terobsesi untuk menggunakan internet terus menerus sampai menunda pekerjaannya yaitu mengerjakan skripsinya. Menurut Stoltz (2005) *adversity intellegence* mencakup aspek-aspek yang kemudian disingkat menjadi CO2RE, yaitu *control* (kendali), *origin* (asal-usul atau kepemilikan) dan *ownership* (pengakuan), *reach* (jangkauan), dan *endurance* (daya tahan).

*Control* (kendali) merupakan aspek  *adversity intellegence* yang meliputi kemampuan seseorang dalam mengendalikan dan mengelola peristiwa yang menimbulkan kesulitan (Stoltz, 2005). Menurut Siwi (dalam Nigtyas, 2012) pengguna internet yang mempunyai kontrol diri yang rendah menjadikan seseorang sulit untuk memandu, mengarahkan dan mengatur perilaku online, sehingga tenggelam dalam internet yang menjadikannya tidak mampu menggunakan internet sesuai dengan kebutuhan, dan sulit menyeimbangkan aktivitas online dengan aktivitas-aktivitas lain dalam kehidupannya.

 Aspek *origin* dan *ownership* juga menjadi salah satu yang berperan untuk mengetahui sejauh mana seseorang dapat mengakui dan bertanggungjawab atas permasalahan yang telah diperbuatnya (Stoltz, 2005). Rendahnya *origin* dan *ownership* menjadikan seseorang cenderung berfikir bahwa semua kesulitan yang datang berasal dari kesalahan dirinya sendiri sehingga merasa khawatir atas apa yang diperbuatnya (Stoltz, 2005). Menurut Erizka, Nadjmir, dan Usman (2016) kekhawatiran dapat dirasakan siapa saja, salah satunya mahasiswa. Lebih lanjut, mahasiswa yang merasakan kekhawatiran akan beban tugas-tugasnya maka cenderung melarikan diridari tanggungjawabnya dengan menggunakan internet secara berlebihan sebagai pelariannya. Internet yang digunakan secara berlebihan akan membuat mahasiswa membuka konten-konten lainnya yang tidak berhubungan dengan kebutuhannya, sehingga mahasiswa akan mengabaikan tugasnya karena terus menerus mengakses konten tersebut. Selain itu, mahasiswa juga cenderung mengabaikan lingkungan sosialnya dengan lebih memilih mengakses internet sebagai pengobat dari beban tugas yang menurutnya sulit untuk dikerjakan dan internet dapat menghilangkan rasa khawatir yang dirasakan mahasiswa karena beban tugasnya.

Lingkungan kehidupan seseorang tidak lepas dari seberapa besar aspek *reach* yaitu sejauh mana suatu permasalahan yang terjadi dapat mengganggu aktivitas lainnya dan dapat menghadapi peristiwa tersebut dengan kemampuannya (Stoltz, 2005). Menurut Stoltz (2005) peristiwa yang tidak bisa dihadapi membuat seseorang bersikap negatif dengan mencari dan melakukan aktivitas yang dapat membahayakan dirinya sendiri. Akibatnya, seseorang menganggap internet sebagai obat dari setiap peristiwa buruk yang terjadi, sehingga mudah berfantasi mengenai internet karena selalu memikirkan internet meskipun tidak sedang mengakses internet (Griffiths, 2015). Selain itu, timbul rasa mudah marah, bosan, panik, depresif karena terlalu banyak beraktivitas internet dibandingkan pada lingkungan tinggalnya (Statista, 2015).

 Seseorang tentunya membutuhkan *endurance* (daya tahan) untuk beraktivitas di lingkungan tinggalnya. Menurut Stoltz (2005) seseorang yang memiliki *endurance* (daya tahan) lemah cenderung menganggap kesulitan atau penyebabnya akan berlangsung lama dan sulit berlalu yang mengakibatkan seseorang. Kesulitan dalam hidup yang terjadi membuat seseorang hanya berinteraksi secara maya melalui internet karena menganggap lingkungan tinggal tidak bisa membahagiakannya (Rahardiyan, 2010). Seseorang juga akan mengabaikan pekerjaannya, sehingga produktivitas dan kinerjanya menurun karena terus-menerus menggunakan internet (Young, 1998).

Hal ini didukung hasil penelitian Putra (2017) yang menunjukkan bahwa terdapat hubungan negative yang signifikan anatara  *adversity intellegence* dengan kecanduan internet. Hasil penelitan tersebut mengungkapkan bahwa  *adversity intellegence* yang tinggi menjadikan seseorang dapat mengontrol dirinya, bertahan, dan keluar dari permasalahan yang terjadi dikehidupannya, sehingga memudahkannya untuk menjalin interaksi yang baik dengan lingkungan tinggalnya dan tidak beralih pada dunia maya (internet) sebagai pelarian dari kesulitan dalam hidupnya. Sebaliknya, *adversity intellegence* yang rendah menjadikan seseorang mudah menyerah, sulit mengendalikan diri, dan pada akhirnya permasalahan yang dihadapi tidak kunjung terselesaikan, sehingga seseorang merasa bahwa dunia nyata begitu menyeramkan dan mengabaikan permasalahannya dengan mencari hiburan didunia maya (internet). Internet dipandang sebagai tempat untuk menghibur diri karena memiliki bebagai macam konten menarik yang dapat membuat seseorang terperagkap untuk terus-menerus menggunakannya. Hasil penelitian Arisandy (2009) juga menunjukkan bahwa seseorang yang mampu mengontrol dirinya maka akan menggunakan internet sesuai dengan kebutuhannya yaitu mencari reverensi untuk mengerjakan tugas-tugasnya. Sebaliknya, seseorang yang sulit mengontrol dirinya maka akan sulit untuk berhenti menggunakan internet secara terus menerus sehingga tugas-tugasnya terabaikan. Hasil penelitian Horrigan (2010) menunjukkan bahwa ketahanan diri mampu membuat seseorang mengendalikan penggunaan internet secara berlebihan, sehingga seseorang dapat mengakses internet dengan waktu yang tidak berlebihan atau kurang dari 40 jam perminggu.

Berdasarkan hasil penelitian ini, diketahui bahwa subjek penelitian memiliki tingkat kecanduan internet dalam kategori tinggi sebesar 48% (58 subjek), sedang 24% (30 subjek), dan rendah 28% (34 subjek). Selanjutnya, subjek juga memiliki tingkat  *adversity intellegence* menunjukan dalam katagori sangat tinggi sebesar 2 % (3 subjek), tinggi 9 % (10 subjek), sedang 44 % (54 subjek), rendah 45 % (55 subjek), dan sangat rendah 0 % (0 subjek), sehingga dapat disimpulkan bahwa sebagian besar subjek memiliki kecanduan internet yang dalam kategori tinggi dan  *adversity intellegence* dalam kategori rendah. Hasil dari koefisien determinasi (R²) menunjukkan variabel *adversity intellegence* memberikan sumbangan sebesar 46.9% terhadap variabel kecanduan internetdan sisanya 53.1% dipengaruhi oleh faktor lainnya yang tidak diteliti dalam penelitian ini. Faktor-faktor lain yang dapat mempengaruhi kecanduan internet menurut Horrigan (2010) yaitu keadaan sosial, keadaan melarikan diri dari masalah, serta tujuan dan waktu yang digunakan untuk mengakses internet.

 Dari uraian pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang negatif antara  *adversity intellegence* dengan kecanduan internet pada mahasiswa yang sedang menegerjakan skripsi. Hal tersebut menunjukkan bahwa semakin tinggi  *adversity intellegence* maka semakin rendah kecanduan internet. Sebaliknya, semakin rendah  *adversity intellegence* maka semakin tinggi kecanduan internet. Variabel kecanduan internet juga tidak hanya dipengaruhi oleh *adversity intellegence* saja karena masih terdapat variabel lain yang dapat mempengaruhinya.

**KESIMPULAN** Hasil analisis korelasi *product moment* (*pearson correlation*) diperoleh koefisien korelasi (rxy) = -0.685 dengan p = 0.000. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan negative antara  *adversity intellegence* dengan kecanduan internet pada mahasiswa yang sedang mengerjakan skripsi. Artinya semakin tinggi  *adversity intellegence* maka semakin rendah kecanduan internet pada mahasiswa. Sebaliknya, semakin rendah *adversity intellegence* maka semakin tinggi kecanduan internet mahasiswa, sehingga hipotesis dalam penelitian ini dapat diterima. Hal tersebut menunjukkan bahwa mahasiswa yang memiliki  *adversity intellegence* tinggi akan dapat menahan godaaan dan tidak mudah terobsesi untuk memikirkan hal lain selain fokus menyelesaikan skripsinya dengan berusaha menggunakan internet dengan bijak yaitu menemukan reverensi yang diinginkan dan tidak menggunakan internet diluar dari kebutuhannya seperti mengakses video, sosial media, permainan, dan lain sebagainya. Dengan demikian, fokus mahasiswa kepada penyelesaian skripsi memudahkan mahasiswa untuk dapat lulus tepat pada waktunya.

 Sebaliknya mahasiswa yang memiliki *adversity intellegence* rendah maka ketika ada masalah pribadi maupun proses pengerjaan skripsi maka akan pasrah begitu saja, tidak sungguh-sungguh dalam mengerjakan skripsi, tidak merevisi skripsinya dengan benar, absen bimbingan, dan merasa bahwa skripsi menjadi beban akademik, sehingga membuatnya mencari hiburan agar merasa terbebas dari skripsinya.

 Salah satu hiburan bagi kehidupan mahasiswa adalah mengakses internet karena internet menawarkan berbagai konten menarik yang dapat membuat penggunanya merasakan kenyamanan dan kesenangan tersendiri. Internet yang digunakan terus-menerus akan menimbulkan kecanduan, sehingga hal tersebut membuat mahasiswa terobsesi untuk mrnggunakan internet secara berlebihan yang berdampak pada penundaan mengerjakan skripsinya. Hasil penelitian ini juga menunjukkan koefisien determinasi (R2) yang diperoleh sebesar 0.469, hal tersebut menunjukkan bahwa variabel *adversity intellegence* memberikan sumbangan efektif sebesar 46.98% terhadap variabel Kecanduan internet dan sisanya 53.1% dipengaruhi oleh faktor lainnya yang tidak diteliti dalam penelitian ini seperti keadaan sosial serta tujuan dan waktu yang digunakan untuk mengakses internet. Saran dalam penelitian ini bagi subjek, diharapkan untuk dapat menurunkan kecanduan internet yaitu melalui *adversity intellegence* yang dimilikinya dengan tetap semangat menjalani proses pengerjaan skripsi, dapat mengontrol penggunaan internet, jika ada permasalahan pribadi sebaiknya meninta solusi kepada orang lain jika tidak bisa menyelesaikan sendiri, dan menjalin komunikasi yang baik dengan DPS agar memudahkan proses revisi skripsi. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan meneliti dengan menggunakan faktor-faktor lainnya yang tidak diteliti dalam penelitian ini agar dapat memperkaya bidang pengetahuan psikologi seperti keadaan sosial, serta tujuan dan waktu yang digunakan untuk mengakses internet. Bagi peneliti selanjutnya juga, diharapkan untuk meneliti subjek-subjek dari seluruh Yogyakarta agar setiap populasi dapat digeneralisasikan.

**DAFTAR PUSTAKA**

Alder, H. (2001). *Boost your intelligence.* Jakarta: Erlangga.

Arisandy, D. (2009). Hubungan antara kontrol diri dengan kecanduan internet pada mahasiswa universitas bina darma tahun 2009 palemban. *Jurnal Imiah, 2*(2), 35-50.

Ariyanto, A. (2017). *Hubungan antara control diri dengan kecanduan internet.* Diakses tanggal 28 Febuari 2018 dari *eprints*.ums.ac.id/58994/1/naskah-%20publikasi.pdf.

Astuti, T.P & Hartati, S. (2013). Dukungan sosial pada mahasiswa yang sedang menyusun skripsi (studi fenomenologis pada mahasiswa fakultas psikologi undip). *Jurnal Psikologi Undip*, *12*(1), 69-81.

Azwar, S. (2015). *Reliabilitas dan validitas edisi keempat.* Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Azwar, S. (2016). *Penyusunan skala psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Erizka, Nadjmir, & Usman, E. (2016). Hubungan kejadian internet addiction dengan prestasi belajar pada mahasiswa fk unand. *Jurnal Kesehatan Andalas, 5*(3), 625-629.

Gani, J., & Amalia, M. (2015). *Alat analisis data:aplikas istatistik untuk penelitian bidang ekonomi dan social.* Yogyakarta: Andi Offset.

Griffiths, M. (2015). Internet abuse and internet addiction in the workplace. *Journal of Workplace Learning,* 22(7), 463–472.

Gultom, S.A., Wardani, N. D., & Fitrikasari, A. (2018). Hubungan adiksi internet dengan prokrastinasi akademik. *Jurnal Kedokteran Diponegoro*, 7(1), 330-347.

Hadi, S. (2015). *Metodologi riset*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Hakim, S.N. & Raj, A.A. (2017). Dampak kecanduan internet (*internet addiction*) pada remaja. *Jurnal Empati*, *4*(4), 282-286.

Horrigan, J.B. (2010). New Internet Users: What They Do Online, What They Don‟t, and *Implications for the Net’s Future*. Diakses tanggal 08 Desember 2018 dari <https://www.researchgate.net/publication/228249286>\_The\_Socio Economics\_of\_Digital\_Exclusion\_in\_America.

Iskandar, R.S.F. (2017). Pengaruh adversity quotient terhadap kemampuan berpikir kritis matematis mahasiswa pendidikan matematika pada mata kuliah teori bilangan. *Jurnal Prima*, *6*(1), 21-32.

Ismail, H.B. (2015). Adaptasi social mahasiswa asal tidore di kelurahan titiwungen selatan kota manado. *Jurnal Holistik,* 1(1), 1-19.

Khairuni, N. (2016). Dampak positif dan negatif sosial media terhadap pendidikan akhlak anak. *Jurnal Edukasi, 2*(2), 91-106.

Leman. (2007). *The best of chinese life philosophies*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

Mutohharoh, A., & Kusumaputri, E.S. (2016). Teknik pengelolaan diri perilakuan dalam menurunkan kecanduan internet pada mahasiswa Yogyakarta. *Jurnal Intervensi Psikologi,* 2(6), 102-124.

Ningtyas, S.D.Y. (2012). Hubungan antara self control dengan internet addiction pada mahasiswa. *Educational Psychology Journal*, *1*(1), 25-30.

Novianto, I. (2010*). Perilaku penggunaan internet di kalangan mahasiswa.* Diakses tanggal 08 Desember 2018 dari [journal.unair. ac.id/filerPDF/Jurnal%20IIK%20-Novianto.pdf.](http://journal.unair.ac.id/filerPDF/Jurnal%20IIK%20Novianto.pdf)

 Orzack, M.H. (2004). *The Simptom of Computer Addiction*. Diakses tanggal 08 Desember 2018 dari http:// [www.computeraddiction.com](http://www.computeraddiction.com).

Putri, D.KS.,&Savira, S.I. (2013). Pengalaman menyelesaikan skripsi: studi fenomenologis pada mahasiswa psikologi universitas negeri Surabaya. *Jurnal Character*. *2*(2), 1-14.

Rohmah, F. A. (2010). Pengaruh diskusi kelompok untuk menurunkan stress pada mahasiswa yang sedang skripsi. *Humanitas Indonesian Psychological Journal*, 3(1), 50-62.

Ramadhani, R. (2010). *Hubungan antara optimism dan dukungan social dengan coping stress pada mahasiswa keperawatan yang sedang menyusun skripsi di stikes muhammadiyah samarinda*. Diakses tanggal 08 Desember 2018 dari[ejurnal.untag-smd.ac.id/index.php/MTV/article/download/.../764.](http://ejurnal.untag-smd.ac.id/index.php/MTV/article/download/575/764)

Rema, R.S. (2007). Self-Regulation Pada Mahasiswa Yang Bekerja Dan Mahasiswa Yang Tidak Bekerja. Diaskes

Stoltz, P. G. (2005). *Adversity quotient mengubah hambatan menjadi peluang*. Jakarta: Grasindo.

Statista. (2015). *Distribution of internet users worldwide, by age group*. Diakses pada tanggal 08 Desember 2018 dari http://www.statista.com/statistics/272365/age-distribution-of-internet-userswor-dwife.

Sugiyono. (2016). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan r & d.* Bandung : Alfabeta.

Shaw, R.B., & Black, H.R. (2008). *Trust in the Balanc: Building successful organizations on results, integrity, and concern.* San Fransisco: Jossey-Bass.

Taman, S., Yudana, M., & Dantes, R. (2013). Kontribusi motivasi berprestasi, disiplin kerja, dan ketahanmalangan (adversity quotient) terhadap kinerja profesional guru sma negeri di kecamatan karangasem kabupaten karangasembali. 2(4), 1-13.

Widiana, H.S., Retnowati, S., & Hidayat, R. (2004). Kontrol diri dan kecenderungan kecanduan internet. *Psychologycal Journal*, *1*(1), 6-16.

Wiranti, N.N.,& Supriyadi.(2015). Efikasi diri dan dukungan social dosen pembimbing skripsi pada prokrastinasi akademik mahasiswa universitas udayana. *Jurnal Psikologi Udayana, 2*(1), 100-112.

Wisesa, D., & Indrawati, K.R. (2016). Hubungan adversity quotient dengan motivasi berwirausaha pada mahasiswa universitas udayana yang mengikuti program mahasiswa wirausah. *Jurnal Psikologi Udayana, 3*(2), 187-195

Young, K.S. (2004). Internet addiction: A new clinical phenomenon and its consequences. *American Behavioral Scientist*, *48*(4), 402–415.

Young, K.S. (1998). Internet addiction: the emergence of a new clinical disorder. *Cyberpsychology and Behavior*, *1*(3), 237-244.

Young, K.S. & Rogers, R.C. (1998). The relationship between depression and internet addiction. *Cyberpsychology and Behavior*, *1*(3), 2