

Hubungan Antara Konsep Diri dan Gaya Hidup dengan Intensitas Penggunaan Gadget Pada Remaja Kelas X di MAN Kota Binjai

Nun Zairina

1. Dosen pada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara Medan, Jl. Williem Iskandar Pasar V Medan Estate, Kec. Percut Sei Tuan, Kab. Deli Serdang, Sumatera Utara, Indonesia, 23701, email: nunzairina@uinsu.ac.id

Info Artikel

Histori:

Submit : 17 Nov '21
Revisi : 22 Nov '21
Diterima : 30 Nov '21

Kata Kunci:

Intensity of Gadget Use, Self-Concept and Lifestyle

Abstrak

This study aims to determine the relationship between self-concept and lifestyle with the intensity of gadget use in adolescents. There are three hypotheses proposed in this study, namely the first, there is a relationship between self-concept and lifestyle with the intensity of gadget use in adolescents. Second, there is a relationship between self-concept and the intensity of gadget use in adolescents. Third, there is a relationship between lifestyle and the intensity of gadget use in adolescents. The data collection method uses a psychological scale which includes a 28item gadget use intensity scale, a self concept scale of 47 items, and a lifestyle scale of 31 items. The analysis technique is using multiple regression analysis techniques assisted by using SPSS 25.0 for windows. The subjects in this study were teenagers at MAN KOTA BINJAI, as many as 90 students, who were taken using proportional random sampling technique. The results showed $R_{x1.2y} = 0.379$ with $F = 1.1441$ and $p = 0.002$ ($p < 0.01$) which means that there is a relationship between self-concept and lifestyle with the intensity of gadget use in adolescents. The results obtained provide an effective contribution of 29.9 % and 70.1% were influenced by other factors outside of this study. The value of $r_{x1y} = 0.262$ and $p = 0.000$ ($p < 0.01$) which means that there is a significant positive relationship between self-concept and the intensity of gadget use in adolescents. The value of $r_{x2y} = 0.315$ and $p = 0.002$ ($p < 0.01$) which means that there is a significant positive relationship between lifestyle and the intensity of gadget use in adolescents.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi saat ini telah berkembang kian pesatnya. Berbagai macam jenis teknologi yang tidak terhitung jumlahnya dapat kita jumpai sekarang ini. Salah satu contoh teknologi yang sangat populer adalah gadget, setiap orang menggunakan gadget dengan teknologi yang modern seperti televise, telepon genggam, laptop, komputer tablet, smartphone, dan lain-lain.

Gadget merupakan sebuah inovasi dari teknologi terbaru dengan kemampuan yang lebih baik dan fitur terbaru yang memiliki tujuan maupun fungsi lebih praktis dan juga lebih berguna.

Gadget adalah sebuah istilah yang berasal dari bahasa Inggris, yang artinya perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Dalam bahasa Indonesia, gadget disebut sebagai "gawai". Salah satu hal yang membedakan gadget dengan perangkat elektronik lainnya adalah unsur "kebaruan". Hal tersebut yang membuat gadget diminati oleh semua kalangan khususnya bagi para remaja. Sejauh ini trend gadget yang canggih berpengaruh pada remaja, salah satu contohnya adalah smartphone atau android, terlebih tak semua remaja memiliki uang saku, fasilitas komunikasi dan transportasi yang melimpah namun remaja pada zaman modern tentunya tidak ingin di judge sebagai orang gaptek, yang terlihat biasanya remaja kini membawa gadget kemanapun mereka pergi.

Pada masa sekarang ini gadget dilengkapi dengan sebuah aplikasi-aplikasi yang membuat semuanya menjadi lebih mudah. Gadget bukan hanya digunakan sebagai alat komunikasi namun juga digunakan untuk ajang pameran foto dan membagikan momen-momen berharga di akun media sosial, bahkan pada masa sekarang ini dapat berbelanja melalui online shop, dan dapat memesan makanan menggunakan aplikasi tertentu, dapat memesan kendaraan sesuai keinginan individu melalui aplikasi tersebut, bahkan ada murid-murid sekolah yang terlambat masuk sekolah gara-gara main game online, menghilangkan stress, galau, kebosanan, dengan menggunakan gadget tersebut.

Remaja adalah masa dimana mereka mulai mencari jati diri mereka dan lebih condong mengikuti setiap perubahan perkembangan zaman yang ada saat ini. Menurut Sarwono (2008), masa remaja (adolescence) merupakan masa transisi dari anak-anak menuju dewasa. Seiring perkembangannya, remaja akan mengalami banyak perubahan, baik dari segi fisik, kognitif, sosial, dan emosional. Perubahan fisik merupakan gejala primer dalam pertumbuhan remaja. Sedangkan menurut Keating, 2004; Kuhn & Franklin, 2006 (Sarwono, 2008). dari segi kognitif, remaja akan mulai berfikir logis dan lebih bersifat egosentris.

Berdasarkan fenomena yang terjadi di kalangan remaja mengenai penggunaan gadget, ada beberapa dampak buruk jika anak kecanduan medsos yang berasal dari penggunaan gadget tersebut namun, adapun dampak positif

antara lain gadget dapat merangsang indera penglihatan dan pendengaran. Hal ini tidak lepas dari karakteristik gadget yang telah disebutkan sebelumnya. Selain itu, gadget dapat memperlancar kemampuan komunikasi dan berbahasa pada anak. Joan Ganz Cooney Center di Amerika Serikat, misalnya, telah menemukan bahwa anak-anak berusia 5 tahun yang menggunakan aplikasi edukasi Ipad mengalami peningkatan kosakata sekitar 27%, sedangkan pada anak-anak usia 3 tahun, mengalami peningkatan kosakata sebanyak 17% (Zaini dan Soenarto, 2019).

Gadget yang memiliki akses tak terbatas juga dapat memberikan sumbangan positif terhadap wawasan dan pengetahuan anak, dimana mereka dapat memperoleh informasi secara meluas, baik yang bersifat akademik maupun nonakademik. Di sisi lain, dampak negatif gadget juga tidak kalah banyak. Dari segi kesehatan, penggunaan gadget pada anak antara lain kesehatan mata terganggu, kesehatan otak terganggu, menjadi pribadi tertutup, terpapar radiasi, dan gangguan tidur atau insomnia. Insomnia merupakan salah satu gangguan tidur dimana gejala yang dialami oleh seseorang yang mengalami kesulitan untuk tidur atau kesulitan untuk tetap tidur, sering terbangun dari tidur. Bahkan penggunaan gadget yang berlebihan dapat berdampak terhadap mata yang kering, dikarenakan kurangnya intensitas kedipan mata saat anak berhadapan dengan gadget. Selain, anak juga menjadi lebih pasif, baik dalam aktivitas fisik maupun sosial. Hal ini dikarenakan anak yang cenderung beraktivitas secara individual saat bermain dengan gadget-nya (Mawitjere, dkk. 2017).

Dampak negatif gadget juga terkait dengan risiko cybercrime. Laporan Norton Online Family Report (2010) pada anak-anak usia 10-17 tahun di beberapa kota di Indonesia menunjukkan bahwa 55% anak telah menyaksikan gambar kekerasan dan pornografi, 35% anak mengaku dihubungi orang yang tidak dikenal, dan 28% anak pernah mengalami penipuan. Tentu saja data ini belum termasuk kasus-kasus penculikan atau perdagangan anak, bullying, dan pornografi pada anak yang muncul akibat penggunaan internet melalui gadget pada anak-anak (Putra,A. Diah, 2018).

Menurut Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia (2014), diperoleh data dari hasil survei yaitu Menurut data terbaru, setidaknya 30 juta anak-anak dan remaja di Indonesia merupakan pengguna internet, yang berasal dari gadget dan media digital saat ini menjadi pilihan utama saluran

komunikasi yang mereka gunakan. Hasil studi menemukan bahwa 80% responden yang disurvei merupakan pengguna internet, dengan bukti kesenjangan digital yang kuat antara mereka yang tinggal di wilayah perkotaan dan lebih sejahtera di Indonesia, dengan mereka yang tinggal di daerah perdesaan (dan kurang sejahtera). Kesenjangan yang paling jelas terlihat, di daerah perkotaan hanya 13% dari anak dan remaja yang tidak menggunakan internet, sementara daerah perdesaan, menyumbang jumlah 87%. Mayoritas dari mereka yang disurvei telah menggunakan media online selama lebih dari satu tahun, dan hampir setengah dari mereka mengaku pertama kali belajar tentang internet dari teman. Hasil survei tersebut mengungkapkan bahwa 69% responden menggunakan komputer untuk mengakses internet. Sekitar sepertiga 34% menggunakan laptop, dan sebagian kecil hanya 2% terhubung melalui video game. Lebih dari setengah responden 52% menggunakan ponsel untuk mengakses internet, namun kurang dari seperempat 21% menggunakan smartphone dan hanya 4% menggunakan tablet.

Menurut Hurlock (1998), menyatakan bahwa banyak remaja menggunakan standar kelompok sebagai dasar konsep diri mereka mengenai kepribadian ideal dimana mereka menilai mengenai kepribadian mereka sendiri. Banyak kondisi dalam kehidupan remaja yang turut membentuk gaya hidup dalam pengaruh pada konsep diri. Konsep Diri adalah cara pandang dan sikap seseorang terhadap dirinya sendiri yang sangat erat hubungannya dengan dimensi fisik, karakter individu, dan motivasi diri. Menurut Hurlock (2011), konsep diri ialah dari siapa dan apa dia itu. Konsep diri ini merupakan bayangan cermin, ditentukan sebagian besar dan hubungan dari orang lain, apa yang kiranya reaksi orang terhadapnya (Hurlock, 2005).

Menurut Setiadi, 2015 gaya hidup adalah sebuah gambaran tingkah laku seseorang yang ditunjukkan dalam aktivitas dalam kehidupan sehari-hari serta ketertarikan, dan minat terhadap suatu hal dalam kehidupan yang dijalani Dalam KBBI (kamus besar bahasa indonesia) 2008, gaya hidup adalah pola tingkah laku sehari-hari tergolong manusia dalam masyarakat. Menurut Plummer (dalam Setiadi 2015), gaya hidup merupakan cara hidup individu yang diidentifikasi dengan bagaimana orang tersebut menghabiskan waktu mereka (aktivitas), apa yang mereka anggap penting dalam hidupnya (ketertarikan) dan apa yang mereka pikirkan tentang disekitarnya (pendapat). Maka dapat dikatakan bahwa gaya hidup merupakan seni yang dibudayakan

oleh setiap orang. Proses masuknya gadget di kalangan remaja dengan berbagai faktor, yaitu faktor kebutuhan dan faktor pergaulan. Hal tersebut yang membuat remaja memilih dalam kehidupan mereka tentang gadget, apakah merupakan faktor kebutuhan mereka atau karena faktor pergaulan mereka.

Pada masa perkembangan inilah remaja mulai mengikuti apa yang menjadi trend pada zamannya yaitu seperti penggunaan gadget yang mungkin dipengaruhi oleh gaya hidup remaja itu sendiri atau mungkin dari konsep diri mereka. Remaja mulai menanamkan apa yang harusnya mereka lakukan dan dapat mengerti apa yang dibutuhkan oleh dirinya sendiri, dan mengalami perubahan fisik, kognitif, sosial, emosional dan dari segi kognitif yang mulai berfikir logis dan egosentrisme

Berdasarkan latar belakang dan permasalahan tersebut, rumusan masalah dari penelitian ini adalah “apakah ada hubungan anatara konsep diri dan gaya hidup dengan intensitas penggunaan gadget pada remaja?”.

METODE PENELITIAN

Pendekatan Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kuantitatif. Penelitian ini akan mengkaji Tiga variabel yaitu konsep diri (X_1), Gaya Hidup (X_2), Intensitas Penggunaan Gadget (Y). Pendekatan kuantitatif ialah sebuah penelitian yang didalamnya terdapat usulan penelitian, proses, hipotesis, turun ke lapangan, menganalisis data dan menarik kesimpulan pada data sampai dengan penulisannya menggunakan aspek perhitungan, rumus, pengukuran, serta keabsahan data numerik

Variabel Penelitian

Variabel adalah gejala yang bervariasi, yang menjadi objek penelitian. Dalam penelitian yang mempelajari hubungan, terdapat variabel bebas (variabel yang variasinya mempengaruhi variabel lain) yang biasa ditandai dengan simbol (X) dan variabel terikat (variabel penelitian yang diukur untuk mempengaruhi besarnya efek atau pengaruh variabel lainnya) biasa ditandai dengan simbol (Y). Dalam sebuah penelitian terdapat tiga macam variabel yaitu dua variabel bebas (independen) dan satu variabel tergantung (dependen).

Lokasi Penelitian Dan Jadwal Penelitian

Lokasi penelitian ini terletak di jalan Pekan Baru No. 1A, Rambung Bar, Binjai Sel, Kota Binjai. Sumatera Utara 20735. Peneliti memilih lokasi ini karena

lokasi ini tidak terlalu jauh dan peneliti ingin mengetahui apakah terdapat Ada Hubungan antara Gaya Hidup Dan Konsep Diri Dengan Intensitas Penggunaan Gadget Pada Remaja Kelas X Di MAN Kota Binjai di sekolah tersebut.

Populasi Dan Sampel

Dalam sebuah penelitian sosial, populasi didefinisikan sebagai kelompok subjek yang akan generalisasi dari hasil penelitian (Azwar, 1997) yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu yang dirancang peneliti untuk diteliti dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah pada siswa/i dengan usia 16-19 tahun di MAN Kota Binjai yang berjumlah 366 siswa.

Menurut Arikunto.(2006) sampel adalah bagian populasi yang hendak diteliti dan mewakili karakteristik populasi . Apabila populasi kurang dari 100 maka dapat diambil semua sehingga dari populasi tersebut dapat dijadikan sampel oleh sipeneliti. Namun jika populasi lebih besar dari 100, maka dapat diambil 10-15% atau 20-25% menyesuaikan dengan kemampuan peneliti, luas wilayah, dan resiko yang ditanggung peneliti. Pada penelitian ini mengambil 25% untuk ukuran jumlah sampel yang digunakan. Maka dari itu peneliti mengambil sampel dengan menggunakan 25% dari jumlah populasi sehingga $366 \times 25\% = 90$ orang yang akan dijadikan sampel pada kelas X

Defenisi Operasional

Intensitas Penggunaan Gadget Intensitas merupakan suatu kekuatan sikap dan identitas setiap orang yang merupakan hasrat untuk melakukan sesuatu secara sungguh-sungguh yang diukur dari waktu yang dipergunakan pada suatu aktivitas yang telah dipilih (Hurlock, 1994). Intensitas terdiri dari dua aspek, menggunakan teori Horrigan (Noormiyanto, 2018) yakni : Aspek frekuensi dan Lama mengakses yang diukur dengan menggunakan skala intensitas penggunaan gadget.

Konsep diri sebagai pandangan dan perasaan mengenai diri sendiri. Persepsi mengenai diri sendiri dapat bersifat, fisik, psikis dan sosial (Brooks, (dalam Rakhmat, 2007). mengungkapkan didalam konsep diri terdapat tiga aspek menggunakan teori Callhoun dan Acocella (dalam Anggraeni,2017) yaitu: harapan, pengetahuan, penilaian yang diukur dengan menggunakan alat ukur skala konsep diri.

Gaya hidup adalah cara hidup individu yang diidentifikasi oleh bagaimana orang menghabiskan waktu mereka (aktivitas), apa yang mereka anggap penting dalam hidupnya (ketertarikan) dan apa yang mereka pikirkan

tentang dunia sekitarnya (pendapat). Dengan menggunakan teori Plummer, Assael (dalam Setiadi, 2015) ada tiga indikator gaya hidup yaitu: kegiatan (activity), minat (interest), opini (opinion) yang diukur dengan menggunakan alat ukur skala gaya hidup.

Metode Pengumpulan Data

Data Metode pengumpulan data adalah cara-cara yang dapat digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data (Arikunto, 2005). Penelitian ini menggunakan metode skala. Menurut Azwar (2012) mengemukakan skala adalah perangkat pertanyaan yang disusun untuk mengungkap atribut tertentu melalui respon terhadap pernyataan tersebut. Dalam penelitian ini adalah menggunakan skala intensitas penggunaan gadget dengan skala konsep diri dan skala gaya hidup, yaitu skala yang sudah disediakan jawabannya sehingga responden tinggal memilih. Item-item disusun dalam bentuk pernyataan dengan pilihan alternative jawaban yaitu Sangat Sangat Sesuai (SS), Sesuai (S), Tidak Sesuai (TS), Sangat Tidak Sesuai (STS), yang terdiri dari beberapa pernyataan favorable (mendukung) dan unfavorable (tidak mendukung) (Azwar, 2012).

Teknik Pengumpulan Data

Kuesioner yaitu daftar yang isinya pertanyaan tertulis kemudian ditunjukkan kepada responden. Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang efisien bilamana peneliti mengetahui secara valid data-data atau informasi yang diperlukan dan bagaimana variabel yang menyatakan informasi yang dibutuhkan atau diperlukan tersebut diukur. Pernyataan yang diajukan dalam kuesioner harus nyata, jelas dan dapat dipahami untuk mengurangi kesalahan interpretasi responden dalam kuesioner.

Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang. Dokumen bisa dalam bentuk seperti catatan harian, peraturan, kebijakan, biografi, sejarah kehidupannya. Dokumen dalam bentuk gambar misalnya, sketsa, gambar hidup, foto dan lain sebagainya. Sedangkan dokumen berbentuk karya contohnya yang dapat berupa gambar, lalu karya seni, patung, ada film, dan masih banyak lagi lainnya

Teknik Analisis Data

Analisis data yang digunakan atau dipakai dalam penelitian ini adalah analisis regresi berganda yaitu untuk melihat dan mengetahui hubungan variabel bebas dan variabel terikat. Kemudian, peneliti juga menggunakan teknik analisis

multiple regression. Menurut Sugiyono (2015) Analisis multiple regression atau regresi multiple merupakan teknik analisis yang mengkaji besarnya akibat lebih dari satu variabel bebas terhadap satu variabel terikat. Multiple regression dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui seberapa besar hubungan antara variabel bebas I(konsep diri) dan variabel bebas II(gaya hidup) dengan variabel terikat (Intensitas penggunaan gadget. Teknik dianalisis menggunakan program SPSS (Statistical Product and Service Solutions) 25 for Window.

HASIL

Uji Persyaratan Analisis

Uji Validitas Merupakan sejauh mana ketepatan dan kecermatan suatu instrument (alat) pengukuran (tes) dalam melakukan fungsi ukurnya. Suatu tes dapat dikatakan valid apabila tes tersebut menjalankan fungsi ukurnya atau memberikan yang tepat dan akurat (Azwar,1998). Validitas dalam penelitian ini diuji dengan menggunakan teknik pengujian validitas isi (content validity) melalui uji ahli (expert judgment) dan uji coba. Setelah itu diperoleh juga Indeks daya beda yang berupa koefisien 37 korelasi (hubungan) aitem total memperlihatkan kesesuaian fungsi aitem dengan fungsi skala dalam mengungkap perbedaan individual. Batasan koefisien dalam pemilihan item adalah $\geq 0,30$. Semua item yang mencapai koefisien korelasi minimal 0,30 dinyatakan valid, sebaliknya item yang memiliki koefisien korelasi kurang dari 0,30 item tersebut dinyatakan tidak valid atau gugur (Azwar, 1996). Analisis hasil uji coba menggunakan SPSS for Windows Seri 25. Apabila koefisien korelasi (r) yang diperoleh \geq koefisien di tabel nilai-nilai kritis r, yaitu pada taraf signifikan 5% atau 1%, instrumen yang di uji cobakan tersebut dinyatakan valid.

Uji Reliabilitas merupakan hasil suatu pengukuran yang dapat dipercaya. Reliabilitas mengacu atau menunjukkan pada keterpercayaan, konsistensi (tetap tidak berubah) dan kesetabilan. Koefisien reliabilitas berada dalam rentang dari 0 sampai dengan 1. Semakin tinggi koefisien reliabilitas mendekati angka 1 berarti semakin tinggi reliabilitas. Sebaliknya koefisien yang semakin rendah mendekati angka 0 berarti semakin rendahnya reliabilitas (Azwar, 2015). Menurut Arikunto (2013), instrumen dapat dikatakan reliabel apabila instrumen tersebut dapat mengungkap data dan dapat dipercaya dan cukup baik sehingga mampu mengungkap data yang bisa dipercaya.

Uji reliabilitas dalam penelitian ini mencari reliabilitas dengan menggunakan rumus Alpha Cronbach. Uji reliabilitas instrumen pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan program SPSS for windows seri 25, program reliabilitas Alpha Cronbach. Kriteria pengujian instrumen dikatakan reliabel 38 apabila r hitung lebih besar dari r tabel, pada taraf signifikansi 5% atau 1%. Hasil uji yang dilakukan dengan program reliabilitas Alpha Cronbach, apabila aitem yang memiliki koefisien korelasi total sama $= > 0,30$ jumlahnya melebihi jumlah aitem yang dispesifikasikan dalam rencana untuk dijadikan skala, maka dapat dipilih aitem-aitem yang memiliki indeks daya deskriminasi tertinggi. Sebaliknya apabila jumlah aitem yang lolos ternyata masih tidak mencukupi jumlah yang diinginkan, dapat dipertimbangkan untuk menurunkan sedikit batas kriteria misalnya, 0,25 sehingga jumlah aitem yang diinginkan dapat tercapai. Apabila indeks driskiminasi 0,40 atau $>0,40$ maka dapat dikatakan bagus, 0,30-0,39 lumayan bagus, tapi mungkin masih perlu peningkatan, jika jika $<0,25$ dapat dikatakan reliable dan kurang, sehingga banyak perbaikan yang harus diubah dari penulisan pernyataan aitem tersebut (Azwar, 1996).

Intensitas Penggunaan Gadget

Perhitungan validitas dan reliabilitas menggunakan jasa program komputer SPSS versi 23.0 for windows. Seleksi atau dasar pengambilan aitem yang valid dengan cara membandingkan nilai r tabel dengan r hasil. Pada penelitian ini nilai r tabel yang digunakan adalah $> 0,3$ maka aitem dinyatakan valid, sebaliknya jika $< 0,3$ maka aitem dinyatakan tidak valid (Azwar, 2015). Adapun perhitungan validitas dan reliabilitas ketiga skala adalah sebagai berikut :

a. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Skala Intensitas Penggunaan Gadget Hasil uji validitas skala intensitas penggunaan gadget, dapat diketahui bahwa 28 aitem yang telah diujicobakan koefisien korelasi (r_{xy}) berkisar 0,330 - 0,870 dengan $> 0,3$ dan uji koefisien reliabilitas skala intensitas penggunaan gadget memiliki nilai $\alpha = 0,963$ yang berarti aitem sangat reliabel. Setelah itu untuk aitem yang kefisien korelasinya dibawah 0,3 dibuang atau dugugurkan.

Pada skala intensitas penggunaan gadget tersebut ditunjukkan bahwa tidak ada aitem yang digugurkan dari aitem tersebut karena memiliki koefisien korelasi lebih dari 0,3. Untuk sebaran aitem gugur dan valid skala intensitas penggunaan gadget dapat dilihat pada tabel 8. 50 Tabel 8 Distribusi Aitem Gugur dan Valid Skala Intensitas Penggunaan Gadget No Aspek Skala Intensitas Penggunaan Gadget Aitem Total Aitem Koefisien Gugur Valid Korelasi 1

Frekuensi 10 0 10 0,567 – 0,863 2 Lama mengakses 18 0 18 0,330 – 0,870
Jumlah 28 0 28 0,330 –0,870.

Uji Hipotesis

Uji hipotesis pada penelitian ini untuk mengetahui hubungan antara kecerdasan emosional dengan penyesuaian diri. Penilaian hipotesis didasarkan pada analogi:

H_a: Ada hubungan (secara parsial) antara Gaya Hidup Dengan Intensitas Penggunaan Gadget Pada Remaja siswa kelas X MAN Kota Binjai

H₀: Tidak ada hubungan (secara parsial) antara Gaya Hidup Dengan Intensitas Penggunaan Gadget Pada Remaja siswa kelas X MAN Kota Binjai

PEMBAHASAN

Hipotesis Pertama

Uji hipotesis pertama dalam penelitian ini yaitu ada hubungan yang signifikan antara konsep diri dan gaya hidup dengan intensitas penggunaan gadget pada remaja. Uji hipotesis ini menggunakan taraf signifikan 1% dengan menggunakan teknik analisis regresi berganda dan menggunakan bantuan SPSS 25.0 for windows yang dapat dilihat pada tabel 20 R-Square. dapat dilihat bahwa diperoleh nilai $R_{x1.2y}=0,379$ nilai $F=1,441$ dengan signifikan $p=0,002$ dan menunjukkan $p<0,01$ yang berarti variabel konsep diri dan gaya hidup memiliki hubungan dengan intensitas penggunaan gadget pada remaja di SMP N 36 Bandar Lampung. Setelah itu dapat dilihat pada R-Square dengan nilai 0,299 atau sebesar 29,9%. Artinya, proporsi varians dari intensitas penggunaan gadget yang dijelaskan oleh semua konsep diri dan gaya hidup adalah sebesar 29,9%, sedangkan 70,1% sisanya dipengaruhi oleh variabel lain di luar penelitian ini.

Hipotesis Kedua dan Ketiga

Dapat dilihat bahwa nilai koefisien korelasi pada hipotesis kedua yaitu $(r_{x1y}) = 0,262$ dan koefisien determinan $(R^2) = 0,069$ dengan $p = 0,000$ atau $(p<0,01)$ yang berarti hipotesis kedua signifikan dan dapat diterima. Hasil hipotesis kedua menunjukkan hubungan positif signifikan antara konsep diri dengan intensitas penggunaan gadget. Hasil tersebut dapat diinterpretasikan bahwa semakin tinggi konsep diri maka semakin tinggi intensitas penggunaan gadget pada remaja. Hipotesis ketiga diperoleh nilai koefisien korelasi $(r_{x2-y}) = 0,315$ dan koefisien determinan $(R^2) = 0,099$ dengan $p = 0,002$ atau $(p<0,01)$

yang berarti hipotesis ketiga signifikan dan dapat diterima. Hasil hipotesis ketiga menunjukkan hubungan yang positif gaya hidup dengan intensitas penggunaan gadget pada remaja. Maka dapat diinterpretasikan bahwa semakin tinggi gaya hidup maka semakin tinggi intensitas penggunaan gadget pada remaja. Setelah dilakukannya uji hipotesis peneliti melakukan pengujian sumbangan efektif dan sumbangan relatif.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Nilai $R_{x1.2y} = 0,379$ dengan nilai $F = 1.1441$ dan $p = 0,002$ ($p < 0,01$) yang berarti ada hubungan yang signifikan antara konsep diri dan gaya hidup dengan intensitas penggunaan gadget pada remaja. Hasil tersebut memperoleh sumbangan efektif 29,9% dan 70,1% dipengaruhi oleh faktor lain diluar dari penelitian ini.
2. Nilai $R_{x1y} = 0,262$ dan $p = 0,000$ ($p < 0,01$) yang berarti ada hubungan yang positif signifikan antara konsep diri dengan intensitas penggunaan gadget pada remaja di MAN Kota Binjai. Hasil tersebut memberikan sumbangan efektif sebesar 9,7% yang berarti semakin tinggi konsep diri maka semakin tinggi intensitas penggunaan gadget pada remaja.
3. Nilai $R_{x2y} = 0,315$ dan $p = 0,002$ ($p < 0,01$) yang berarti ada hubungan yang positif signifikan antara gaya hidup dengan intensitas penggunaan gadget pada remaja di MAN Kota Binjai. Hasil tersebut memberikan sumbangan efektif sebesar 20,2% yang berarti semakin tinggi gaya hidup maka semakin tinggi intensitas penggunaan gadget pada remaja.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, D. W. (2017) *Hubungan Antara Konsep Diri Dan Citra Tubuh Pada Perempuan Dewasa Awal*.Universita Sanata Yogyakarta.
- Arikunto.S (2005). *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Sagung Seto
- Burns, R.B. (1993). *Konsep Diri (Teori, Pengukuran, Perkembangan dan Prilaku)*. Jakarta: Arcan.
- Darsita. A. (2016). *Pengaruh Konsep Diri dan Kebiasaan Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa*. Universitas Pendidikan
- Felita, dkk. (2016) *Pemakaian Media Sosial Dan Self Concept Pada Remaja*. Jurnal Ilmiah Psikologi MANASA, Vol. 5, No. 1, 30-41.

Ghufron, M.N., & Risnawita. (2016). *Teori-teori Psikologi*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

Hadi, S. (2017). *Metodelogi Penelitian*. Yogyakarta: Andi Yogyakarta.

Heni S, F. (2018). *Pengaruh Intensitas Penggunaan Internet Terhadap Interaksi Sosial Pada Siswa MAN 3 Sleman*. Skripsi.UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

Khusnul, A. Srilestari. (2016) *Pemanfaat Gadget Pada Mahasiswa Muhamadyah Surakarta*. Fakultas Psikologi UMS.

Rakhmat, J. (2007). *Psikologi Komunikasi*. Bandung. Remaja Rosdakarya.

Sarwono, S. W. (2008). *Psikologi Remaja*. Jakarta. Raja Grafindo Persada