

INTENSITAS PENGGUNAAN *GADGET* TERHADAP *SELF ESTEEM* SISWA KELAS VII SMP 01 ISLAM

Fareesah Koowa¹, Arifin Nur Budiono², Sri Prawita³

¹Mahasiswa Prodi Bimbingan dan Konseling, FKIP, Universitas Islam Jember, Indonesia

²Dosen Prodi Bimbingan dan Konseling, FKIP, Universitas Islam Jember, Indonesia

³Dosen Prodi Bimbingan dan Konseling, FKIP, Universitas Islam Jember, Indonesia

Email : Fareesahkoowa974@gmail.com, budiononur05@gmail.com, prawitasri54@gmail.com

ABSTRAK

Self esteem adalah penilaian terhadap diri sendiri. Penelitian ini dilakukan untuk melihat pengaruh intensitas penggunaan gadget terhadap self esteem siswa. Metode penelitian yang digunakan metode kuantitatif dan korelasi sederhana. Tujuan penelitian korelasi ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh antara Tujuan penelitian korelasi ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh antara variable bebas (independent variabel) yaitu intensitas penggunaan *gadget* serta variabel terikat (dependent variabel) yaitu *self esteem*. Lokasi penelitian di SMP 01 Islam Jember. pengumpulan data dilakukan dengan cara wawancara, angket dan dokumen. Berdasarkan uji statistik menggunakan Uji Pearson Product Moment diperoleh nilai r sebesar 0.4022 dengan rentang koefisien korelasi berkisar antara -1, 0 dan 1 tersebut dapat disimpulkan bahwa ada hubungan yang sedang. Dari hasil perhitungan dengan menggunakan uji t , diperoleh t hitung sebesar 10.07433 dengan demikian hipotesis (H_a) yang mengatakan bahwa ada pengaruh intensitas penggunaan gadget terhadap self esteem siswa kelas VII SMP Islam Jember diterima dan hipotesis (H_o) diolak.

Kata Kunci :Intensitas *Gadget*, *Self Esteem*

ABSTRACT

Self esteem is self-evaluation. This research was conducted to see the influence of the use of gadgets on student self esteem. Methods of study used quantitative methods and simple correlates. The purpose of this correlation study was conducted to determine the influence between the research objectives of correlation is done to know the influence between the free variable (independent variable) namely the intensity of use of gadgets and bound variables (dependent variable) i.e. self esteem. Research location at SMP 01 Islam Jember. Data collection is done by means of interviews, polls and documents. Based on statistical tests using the Pearson Product Moment test obtained a R value of 0.4022 with a range of correlation coefficients ranging between -1, 0 and 1 It can be concluded that there is a moderate relationship. From the result of the calculation by using T test, obtained t count by 10.07433 thereby hypothesis (H_a) that said that there is influence of the intensity of use of gadgets against self esteem Students class VII SMP Islam Jember Received and hypotheses (H_O) Be dipelling.

Keywords: Intensity Gadget, Self Esteem

PENDAHULUAN

Self esteem adalah penilaian terhadap diri sendiri, merupakan tolak ukur harga diri kita sebagai seorang manusia, berdasarkan pada kemampuan penerimaan diri dan perilaku sendiri atau tidak. Dapat juga dideskripsikan sebagai penghormatan terhadap diri sendiri atau perasaan mengenai diri yang berdasarkan pada keyakinan mengenai apa dan siapa diri kita sebenarnya. *Self esteem* bukan hanya sekedar aspek atau kualitas diri tetapi dengan pengertian yang lebih luas yang merupakan kombinasi yang berhubungan dengan karakter dan perilaku. Dalam hal ini pentingnya *self esteem* merupakan inti diri kita-dasar dalam diri yang kita bangun dalam hidup kita. Selama kita tidak hidup sendirian di bumi ini, perasaan mengenai diri sendiri dapat mempengaruhi bagaimana cara berhubungan dengan orang lain disekitar kita dan pada setiap aspek dalam hidup kita.

Masa remaja dianggap sebagai masa labil yaitu di mana individu berusaha mencari jati dirinya dan mudah sekali menerima informasi dari luar dirinya tanpa ada pemikiran lebih lanjut (Hurlock, 1980). Remaja yang berusaha menemukan identitas dirinya dihadapkan pada situasi yang menuntut harus mampu menyesuaikan diri bukan hanya terhadap dirinya sendiri tetapi juga pada lingkungannya, dengan demikian remaja dapat mengadakan interaksi yang seimbang antara diri dengan lingkungan sekitar.

siswa memiliki *self esteem* rendah, salah satunya kurang menghargai

terhadap diri sendiri kerana pengaruh dari *gedged*. Dari hasil observasi yang peneliti lakukan bahwasanya pengaruh intensitas penggunaan *gadget* terhadap *self esteem* siswa di sekolah SMP 01 Islam Jember rendah hasil observasi siswa kurang yakin terhadap diri sendiri seperti saat ketemu dengan orang, maju di kelas, menyampaikan pendapat. Tapi di dunia maya mereka lebih mengexpost dirinya, dikenal di dunia media sosial kerana dalam satu hari mereka pegang *gadget* terlalu lama.

Self esteem adalah suatu keyakinan nilai diri sendiri berdasarkan evaluasi diri secara keseluruhan. Perasaan-perasaan *self esteem*, pada kenyataannya terbentuk oleh keadaan kita dan bagaimana orang lain memperlakukan kita. *Self esteem* diukur dengan pernyataan positif maupun negatif. Pernyataan positif pada *survai self esteem* adalah "saya merasa bahwa saya adalah seseorang yang sangat berarti, seperti orang lainnya,"sedangkan pernyataan-pernyataan yang negatif adalah "saya merasa bahwasanya tidak memiliki banyak hal untuk dibanggakan."Orang yang sepakat dengan pernyataan positif dan tidak sepakat dengan pernyataan negatif memiliki *self esteem* yang tinggi akan melihat dirinya berharga, mampu dan dapat diterima. Orang yang dengan *self esteem* rendah tidak merasa baik dengan dirinya (Kreitner dan Kinicki 2003).

Sapariyah (2008), menyatakan *self esteem* ditinjau dari kondisinya dibedakan dalam dua kondisi yaitu kuat (*strong*) dan lemah (*weak*). Orang yang mempunyai *Self esteem* yang kuat akan mampu membina relasi yang lebih baik dan sehat dengan

orang lain, bersikap sopan dan menjadikan dirinya menjadi orang yang berhasil. Sebaiknya individu yang memiliki *self esteem* yang lemah memiliki citra diri negatif dan konsep diri yang buruk. Semuanya akan menjadi penghalang kemampuannya sendiri dalam membentuk satu hubungan antar individu agar nyaman dan baik untuk dirinya. Bahkan seringkali menghukum dirinya sendiri atas ketidakmampuannya dan terlarut dalam penyesalan. Penghargaan diri yang rendah juga akan memicu seseorang untuk melakukan dua sikap ekstrim yang merugikan yaitu sikap pasif dan agresif. Sikap pasif yaitu sikap yang tidak tegas dalam melakukan berbagai tindakan akibat adanya rasa takut membuat orang lain tersinggung, merasa diperintah atau digurui yang membuat diri menjadi benci dan merasa dikucilkan. Sikap agresif dalam hal ini yaitu memaksakan gagasan, tidak mau menerima masukan dari orang lain dan cenderung mengundang perdebatan daripada menyelesaikan masalah, padahal sikap menentang dan mengabaikan ide-ide orang lain berarti menghambat tercapainya keputusan yang tepat dan akurat.

Ghufron, 2010 harga diri merupakan hasil penilaian yang dilakukannya dan perlakuan orang lain terhadap dirinya dan menunjukkan sejauh mana individu memiliki rasa percaya diri serta mampu berhasil dan berguna. Dalam menggambarkan *self esteem* Frey dan Carlock (1984), secara garis besar mengatakan terdapat dua pengertian yang

saling berkesinambungan tentang self atau diri. Kedua orang ini mengatakan bahwa komponen *self* atau diri itu terdiri dari komponen kognisi dari diri mencakup hal-hal mengenai apa dan siapa dirinya, tentang tujuan dan cita-cita, kepercayaan, moral, dan nilai yang dianutnya. Sedangkan komponen afeksi dari diri adalah semua yang termasuk dalam perasaan-perasaan tentang diri sendiri, baik yang positif ataupun yang negatif. Kesadaran tentang diri dan perasaan terhadap diri sendiri itu akan menimbulkan penilaian terhadap diri sendiri, baik positif maupun negatif. Sikap apakah mereka menerima atau menolak diri inilah yang menunjukkan harga diri seseorang. Jika penilaian terhadap dirinya positif, dimana ia menerima diri atau memiliki penghargaan yang baik terhadap diri, maka individu tersebut memiliki *self esteem* yang tinggi.

Gadget adalah media yang dipakai sebagai alat komunikasi modern. *Gadget* semakin mempermudah kegiatan komunikasi manusia. Kini kegiatan komunikasi telah berkembang semakin lebih maju dengan munculnya *gadget*. *Gadget* adalah perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Diantaranya *smartphone* seperti *iphone* dan *blackberry*, serta *netbook* (perpaduan antara komputer *portabel* seperti *notebook* dan *internet*). Novitasari (2016) menyatakan bahwa media memungkinkan seseorang untuk melakukan sebuah interaksi sosial, khususnya untuk kontak sosial maupun berkomunikasi satu dengan yang lainnya tidaklah susah, hanya dengan

menggunakan *gadget* seseorang dapat berinteraksi satu dengan lainnya. *Gadget* menurut kamus berarti perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. *Gadget* merujuk pada suatu peranti atau instrument kecil yang memiliki tujuan dan fungsi praktis spesifik yang berguna (Castelluccio, Michael. 2007).

Gadget adalah sebuah istilah yang berasal dari Bahasa Inggris, yang artinya perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Dalam bahasa Indonesia *gadget* di sebut "acang". *gadget* selalu muncul dengan teknologi yang lebih baik atau selalu ada pembaruan yang membuat para menggunakannya menjadi lebih nyaman dan lebih praktis. Fitur-fitur umum pada gadget yaitu Internet, Kamera, *Video call*, Telepon, Email, Sms, Wifi, *Bluetooth*, Games, Mp3 dan *Browser*.

METODE

Penelitian ini adalah metode kuantitatif dan korelasi sederhana. Tujuan penelitian korelasi ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh antara variable bebas (independent variabel) yaitu

intensitas penggunaan *gadgets* serta variabel terikat (dependent variabel) yaitu *self esteem*.

Untuk menguji hipotesis antara variable bebas dengan variable terikat digunakan statistik melalui korelasi product moment.

$$R = \frac{N \sum xy - \sum x \sum y}{\sqrt{[N \sum x^2 - (\sum x)^2][N \sum y^2 - (\sum y)^2]}}$$

Keterangan :

- r xy : Koefesien korelasi
- n : Jumlah sampel
- X : Skor variabel X
- Y : Skor variabel Y
- ΣX : Jumlah skor variabel X
- ΣY : Jumlah skor variabel Y

keterangan-keterangan yang diberikan oleh informan yang diwawancarai. Adapun yang saya wawancarai antara lain; a) guru bk b) wali kelas c) siswa kelas VII di SMP 01 Islam Jember.

informasi dari responden tentang diri pribadi atau hal-hal yang ia ketahui. Disini saya gunakan ada 2 angket *self esteem* dan angket intensitas penggunaan *gadget*.

Kategori angkat *self Esteem*

Kategori	Skor
Tinggi	82-108
Sedang	56-81
Rendah	27-55

Kategori angkat *gadget*

Kategori	Skor
Tinggi	85-112
Sedang	57-84
Rendah	28-56

Suharsimi, Arikunto (2002: 206) metode dokumentasi adalah mencari data yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, agenda dan sebagainya. Dalam penelitian ini data yang ingin diperoleh untuk memperkuat hasil penelitian adalah ; a) nama siswa b) Jenis kelamin c) gambar-gambar selama kegiatan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian kepada siswa kelas VII SMP 01 Islam Jember di dapat data bahwa rata-rata siswa kelas VII SMP 01 Islam Jember membawa *smarphone* di setiap kegiatan dan selalu update status menggunakan aplikasi gadget. Selain itu berdasarkan penelitian juga didapati bahwa siswa kelas VII SMP 01 Islam Jember selalu menggunakan *gadget* setiap kali memiliki waktu luang. Sedangkan penelitian dibidang *self esteem* di diperoleh data bahwa rata-rata siswa kelas VII SMP 01 Islam Jember merasa lebih baik ketika dipuji dan merasa buruk ketika di kritik, selain itu siswa kelas VII SMP 01 Islam Jember mudah mempercayai ucapan orang lain yang mengakibatkan timbulnya rasa cemburu, tidak bahagia, dan depresi juga kadang-kadang tidak bisa sadar

bahwa semua yang terjadi adalah pilihan dan kepusan sendiri.

Berdasarkan taber 4.5 didapat data bahwa persentase skor *self esteem* siswa rata-rata mempunyai *self esteem* sedang dengan persentase 80%, *self esteem* tinggi 20% dan tidak ada yang mempunyai *self esteem* rendah dan berdasarkan taber 4.6 persentase skor gadget rata-rata siswa dengan menggunakan gadget sedang sebanyak 97%, tinggi sebanyak 1.2%. Sedangkan 1.2% rendah. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan gadget berpengaruh terhadap *self esteem* pada siswa kelas VII SMP 01 Jember.

Bedasarkan uji statistik menggunakan Uji Pearson Product Momentdiperoleh nilai r sebesar 0.4022 dengan rentang koefisien korelasi berkisar antara -1,0 dan 1 tersebut dapat disimpulkan bahwa ada hubungan yang sedang.

Untuk mengetahui tingkat signifikansi pengaruh gadget terhadap self essterm maka dilanjutkan dengan uji t, Dari hasil perhitungan dengan menggunakan uji t, diperoleh t hitung sebesar 10.07433 dengan ketentuan pengambilan keputusan hipotesis apabila t hitung > t tabel pada derajat kepercayaan tertentu, dari hasil penelitian dipeoleh t hitung sebesar 10.07433 dan lebih besar

dari t tabel sebesar 1.663 maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan penggunaan *gadget* terhadap *self esteem*. Dengan demikian hipotesis (H_a) yang mengatakan bahwa ada pengaruh intensitas penggunaan gadget terhadap *self esteem* siswa kelas VII SMP Islam Jember diterima dan hipotesis (H₀) ditolak.

Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Jaka Irawan dan Leni Armayati yang berjudul Pengaruh Kegunaan Gadget terhadap Kemampuan Bersosialisasi Remaja dari penelitian tersebut disimpulkan bahwa penggunaan gadget dapat mempengaruhi kemampuan bersosialisasi pada remaja dan berkontribusi sebesar 15,4% dan 84,6 % dipengaruhi oleh faktor lain. Secara nyata penggunaan gadget dapat mempengaruhi kemampuan bersosialisasi pada remaja.

Begitu juga dengan penelitian yang dilakukan oleh Beauty Manumpil, Yudi Ismanto dan Franly Onibala yang berjudul Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Tingkat Prestasi Siswa Di SMA Negeri 9 Manado dari penelitian tersebut disimpulkan bahwa Siswa SMA Negeri 9 Manado jarang menggunakan gadget, siswa memiliki tingkat prestasi yang tinggi, serta terdapat hubungan antara penggunaan gadget dengan tingkat prestasi belajar siswa di SMA Negeri 9 Manado.

SIMPULAN

Berdasarkan Penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti dapat disimpulkan bahwa hasilada pengaruh intensitas penggunaan *gadget* terhadap *self esteem* siswa kelas VII SMP 01 Islam Jember.

Kegiatan ini telah di uji t hitung mencapai $t = 10.07433$ apabila t hitung $>$ t tabel berarti signifikan atau bermakna. Maka dari itu ada pengaruh intensitas penggunaan *gadget* terhadap *self esteem* siswa kelas VII SMP 01 Islam Jember.

DAFTAR PUSTAKA

- Castelluccio, Michael. 2007. *Gadget An-Essay*.
- Ghufron, M. N., & Risnawita, S. R. (2010). *Teori - teori psikologi*. Yogyakarta: Ar-ruz Media Group.
- Hurlock, E.B. 1980. *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Rentang Kehidupan*. Jakarta : Erlangga
- Kreitner, R. dan A. Kinicki. 2003. *Perilaku organisasi*. Edisi pertama, Jakarta: Salemba empat.
- Novitasari, Wahyu. 2016. Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun. Surabaya: UNS
- Sapariyah, A, R. 2008. *Pengaruh Self Esteem, Self Efficacy and Locus Of Control Terhadap Kinerja Karyawan Dalam Perfektif Balance Scorecard Pada Perum Pegadaian Boyolali*. Hal 178 Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi AUB.