

PENGARUH INTENSITAS PENGGUNAAN *GADGET* TERHADAP KONSEP DIRI

Lutfah Rosalina¹, Arifin Nur Budiono², Wahyuni³

Lutfahrosalina@gmail.com, budiononur05@gmail.com, jbwahyuni@gmail.com

ABSTRACT

This research was conducted to find out the extent of the influence of the intensity of the use of gadgets on the self-concept of class XI SMA Plus Al-Hasan Panti. The research method used is quantitative method and simple correlation. The participants were taken randomly using simple random sampling. This research was conducted by distributing a questionnaire to a predetermined sample. Based on the statistical test using the Pearson product-moment test, the r -value was 0.317 compared to the r table, the results obtained were 0.213. Further, the t -value was 3,064 compared to the t table, the results were 1,989, which means H_a was accepted and H_0 was rejected. Therefore, the gadget has a positive correlation with the students' self-concept.

Keywords: *gadgets, self concept*

ABSTRAK

Penelitian ini dilaksanakan untuk mengetahui sejauh mana pengaruh intensitas penggunaan *gadget* terhadap konsep diri siswa kelas XI SMA Plus Al-Hasan Panti. Metode penelitian yang digunakan yaitu metode kuantitatif dan korelasi sederhana. Metode penentuan sampel menggunakan *simple random sampling*, yaitu penentuan sampel dari anggota populasi secara acak. Penelitian ini dilakukan dengan menyebarkan angket pada sampel yang telah ditentukan. Berdasarkan uji statistik menggunakan uji pearson product moment diperoleh nilai r sebesar 0,317 dibandingkan dengan r_{tabel} diperoleh hasil 0,213, kemudian dilakukan pengujian lanjutan t_{hitung} diperoleh hasil 3,064 dibandingkan dengan t_{tabel} diperoleh hasil 1,989 sehingga H_a diterima dan H_0 tolak, dengan kesimpulan ada pengaruh intensitas penggunaan gadget terhadap konsep diri siswa kelas XI SMA Plus Al-Hasan Panti.

Kata Kunci: *gadget, konsep diri*

¹ Universitas Islam Jember, Indonesia

² Universitas Islam Jember, Indonesia

³ Universitas Islam Jember, Indonesia

PENDAHULUAN

Masa remaja adalah masa yang memiliki arti yang penting. Dikatakan demikian karena pada masa ini, remaja akan mengalami masa transisi dari kanak-kanak menuju dewasa yang mencakup perubahan fisik, kognitif, dan sosioemosional. Para ahli psikologi perkembangan menyebut masa remaja sebagai masa paling krisis selama rentang kehidupan. Krisis yang dimaksud adalah masalah yang berkaitan dengan tugas perkembangan yang harus dilalui oleh setiap individu, khususnya pada fase remaja awal, karena pada fase ini adalah masa peralihan dari kanak-kanak menuju remaja yang berlangsung cepat dan akan menimbulkan kebingungan serta permasalahan yang kompleks atas perubahan-perubahan yang terjadi, baik secara fisik maupun psikologis. Perubahan-perubahan fisik maupun psikologis tersebut dapat mempengaruhi proses pembentukan identitas diri remaja (Jahja, 2011). Salah satu karakteristik individu yang memiliki identitas diri yang baik adalah dengan konsep diri yang baik pula.

Konsep diri dapat terbentuk dari suatu pengalaman seseorang yang didapat baik dari keluarga, lingkungan maupun disekolah. Misalnya pengalaman dirumah. Sejak seorang anak dilahirkan, orang tua hendaknya memberikan banyak umpan balik yang positif dan memberikan kepercayaan kepada mereka sehingga anak memiliki konsep diri yang baik.

Menurut Desmita (2009) konsep diri adalah gagasan tentang diri sendiri yang mencakup keyakinan, pandangan dan penilaian seseorang terhadap dirinya sendiri. Konsep diri terdiri atas bagaimana cara seseorang melihat diri sendiri sebagai pribadi, bagaimana seseorang merasa tentang diri sendiri, dan bagaimana seseorang menginginkan dirinya sendiri menjadi manusia sebagaimana yang ia harapkan. Konsep diri merupakan tanggapan individu yang sehat terhadap diri dan kehidupannya. Konsep diri bukan merupakan faktor yang dibawa sejak lahir, melainkan faktor yang dijiwai dan terbentuk melalui pengalaman individu dalam berhubungan dengan orang lain. (Leonard dan Supardi, 2010)

Konsep diri (*self concept*) adalah suatu istilah yang digunakan oleh para ahli psikologi untuk menjelaskan kepribadian manusia, secara lebih khusus untuk menerangkan bagaimana memahami perilaku seseorang. Jadi konsep diri mengacu pada pengertian bagaimana individu memandang atau menilai tentang pribadinya. Rogers (dalam syamsu yusuf, 2016) mengartikan konsep diri sebagai persepsi tentang karakteristik “i” atau “me” dengan orang lain atau berbagai aspek kehidupan, termasuk nilai-nilai yang terkait dengan persepsi tersebut. Diartikan juga sebagai keyakinan tentang kenyataan, keunikan, dan kualitas tingkah laku diri sendiri. Konsep diri merupakan gambaran mental tentang diri sendiri, seperti: “saya cantik”, “saya seorang pekerja yang jujur”. Dan saya seorang pelajar yang rajin”.

Lebih lanjut Rogers (dalam syamsu yusuf, 2016) mengemukakan, bahwa *self-concept* atau *self structure* adalah sebagai suatu konfigurasi yang terorganisir

tentang persepsi *self* yang dengannya individu menjadi sadar. Konsep diri terdiri atas beberapa elemen, yaitu (a) persepsi seseorang tentang karakteristik dan kemampuannya, (b) persepsi dan konsep *self* dalam kaitannya dengan orang lain atau lingkungan (c) kualitas nilai yang dipersepsi berhubungan dengan pengalaman dan objek, dan (d) tujuan yang dipersepsi.

Penelitian tentang konsep diri yang dilakukan oleh Disza Alief Faradila (2018) tentang hubungan konsep diri dan perilaku konsumtif *online shopping* produk pakaian pada mahasiswa menyimpulkan bahwa, ada hubungan yang signifikan antara konsep diri dan perilaku konsumtif *online shopping* produk pakaian pada mahasiswa. Hal ini sejalan dengan penelitian-penelitian sebelumnya bahwa terdapat hubungan negatif yang signifikan antara konsep diri dan perilaku konsumtif, semakin tinggi konsep diri maka semakin rendah perilaku konsumtif *online shopping* produk pakaian pada mahasiswa begitu pula sebaliknya semakin rendah konsep diri maka semakin tinggi perilaku konsumtif *online shopping* produk pakaian pada mahasiswa.

Di era *globalisasi* saat ini banyak hal yang dilakukan secara online menggunakan *gadget*. Saat ini, *gadget* merupakan benda yang sangat penting bagi banyak kalangan, bahkan dikalangan siswa *gadget* merupakan suatu benda yang tidak boleh ketinggalan dan tidak boleh hilang karena dengan *gadget* siswa bisa berkomunikasi secara mudah, mencari informasi yang dibutuhkan, mengerjakan tugas dari guru dengan mudah, selain itu menggunakan *gadget* mampu mengalihkan rasa bosan yang sedang dialami dengan cara bermain *game*.

Gadget adalah media yang dipakai sebagai alat komunikasi modern yang mempermudah kegiatan komunikasi manusia. *Gadget* merupakan salah satu bentuk nyata dari berkembangnya Iptek pada zaman sekarang. Semakin berkembangnya teknologi berakibat semakin meningkatnya penggunaan *gadget* atau alat-alat yang dapat dengan mudah tersambung dengan *internet* ini, dari waktu ke waktu pengguna *gadget* semakin bertambah.

Penelitian tentang *gadget* dilakukan oleh Hidayat dan Erfian (2017) tentang pengaruh *gadget* terhadap prestasi siswa SMK yayasan Islam Tasikmalaya dengan metode TAM menyimpulkan bahwa hasil dari penelitian dengan model penelitian yang diajukan menunjukkan hasil yang baik, *gadget* mempunyai pengaruh positif terhadap prestasi siswa SMK yayasan Islam Tasikmalaya. Penelitian yang dilakukan oleh Jaka Irawan dan Leni Armayati (2013) tentang pengaruh kegunaan *gadget* terhadap kemampuan bersosialisasi pada remaja menyimpulkan bahwa *gadget* dapat mempengaruhi kemampuan bersosialisasi remaja.

Gadget adalah sebuah istilah yang berasal dari bahasa Inggris yang artinya perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Salah satu hal yang membedakan *gadget* dengan perangkat elektronik lainnya adalah unsur "kebaruan" artinya, dari hari kehari *gadget* selalu muncul dengan menyajikan teknologi terbaru yang membuat hidup manusia menjadi lebih praktis

(swarnaditya, 2012). Berikut ada beberapa jenis *gadget* yang sering digunakan diantaranya: *iphone, ipad, blackberry, xbox, notbook, handphone*.

Gadget merupakan alat elektronik yang sangat bermanfaat. *Gadget* dapat digunakan sebagai media informasi, media belajar dan sebagai hiburan. Manfaat *gadget* lainnya yaitu dapat tersambung dengan internet. Siswa sekolah dasar sudah mengenal fungsi internet. Sehingga banyak siswa sekolah dasar yang menyalahgunakan penggunaan internet untuk hal negatif. Siswa harus selalu dalam pengawasan orang tua dalam menggunakan *gadget*. Dibanding dengan orang dewasa yang baru mengenal *gadget*, anak lebih cepat menguasai *gadget* dari pada orang dewasa. Bahkan orang tua mereka belum tentu dapat mengoperasikan *gadget* yang mereka miliki (Warisyah, 2015:131).

Gadget dapat berpengaruh positif terhadap siswa misalnya mempermudah komunikasi, menambah pengetahuan, menambah teman, anak yang bergaul dengan dunia *gadget* cenderung lebih kreatif, serta mempermudah siswa dalam melaksanakan tugas. Namun disisi lain *gadget* juga memberikan dampak negatif terhadap prestasi belajar dan kehidupan sehari-hari siswa misalnya ketergantungan, terjadinya deindividuasi, penggunaan *gadget* yang tidak sesuai kondisi serta pemborosan biaya.

Apabila kegiatan belajar siswa terganggu dengan terlalu banyak bermain *gadget* maka akan berakibat pada penurunan prestasi belajar siswa. Selain berpengaruh pada prestasi belajar *gadget* juga dapat berpengaruh pada pola interaksi, berpengaruh pada cara mereka menentukan konsep diri dan memahami diri sendiri serta berpengaruh pada cara siswa bersosialisasi dengan lingkungannya.

Berdasarkan Hasil observasi awal dan wawancara, siswa di SMA Plus Al-Hasan Panti menyatakan dalam waktu satu hari mereka tidak bisa membatasi waktu dalam penggunaan *gadget*, mereka lebih suka menghabiskan waktu mereka dengan *gadget*.

Dari hasil wawancara yang dilakukan dengan beberapa siswa di kelas, siswa lebih sering menggunakan *gadget* dengan alasan *gadget* merupakan kebutuhan utama bagi mereka, mulai dari bangun tidur yang pertama mereka cari adalah *gadget*. Bahkan, sebelum tidur *gadget* masih digunakan untuk mendengarkan musik, menonton video, membuka Whatshap, Facebook, Instagram, bermain *game* dan lain sebagainya.

Dari uraian latar belakang diatas maka perlu dilakukan penelitian tentang pengaruh intensitas penggunaan *gadget* terhadap konsep diri siswa di SMA Plus Al-Hasan Panti untuk mengetahui pengaruh intensitas penggunaan *gadget* terhadap konsep diri siswa.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode korelasi sederhana. Korelasi sederhana merupakan suatu teknik statistik yang dipergunakan untuk mengukur kekuatan hubungan antara dua variabel dan juga

dapat mengetahui bentuk hubungan keduanya dengan hasil kuantitatif. Dalam penelitian ini populasi yang digunakan adalah seluruh peserta didik kelas XI SMA Plus Al-Hasan Pantiyang berjumlah 105 siswa. Sedangkan untuk mengambil sampel, peneliti menggunakan *Simple Random Sampling* dengan teknik pengambilan sampel dari anggota populasi secara acak. Pengambilan sampel dilakukan dengan cara undian, peneliti menuliskan angka disesuaikan dengan jumlah siswa yang ada dikelas disecarik kertas kemudian kertas tersebut digulung dan dimasukkan kedalam botol dan diundi setiap siswa mendapatkan 1 gulung kertas. Jika siswa mendapatkan angka 1 sampai 29 akan dijadikan sampel dan harus mengisi angket sedangkan siswa yang mendapat angka 30 sampai 37 gugur menjadi sampel dan tidak perlu mengisi angket.

Dalam penelitian ini metode pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, angket dan dokumentasi. Wawancara yang digunakan adalah wawancara bebas kepada guru BK dan siswa karena dengan wawancara mereka dapat mengemukakan pendapatnya dengan bebas dan angket yang digunakan dalam penelitian ini ada dua macam yaitu angket konsep diri dan angket intensitas penggunaan *gadget*. Sedangkan dokumentasi digunakan untuk memperkuat hasil penelitian. Untuk metode analisis data yang digunakan adalah korelasi *product moment* dengan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan :

- rx_y : Koefesien korelasi
- n : Jumlah sampel
- X : Skor variabel X
- Y : Skor variabel Y
- ∑X : Jumlah skor variabel X
- ∑Y : Jumlah skor variabel Y
- ∑X² : Jumlah kuadrat skor variabel X
- ∑Y² : Jumlah kuadrat skor Y

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan persentase angket konsep diri dan *gadget* siswa kelas XI SMA Plus Al-Hasan Pantisebagai berikut :

Tabel 1. Persentase Skor konsep diri

Presentase skor (%)	Kriteria
0 %	Rendah
89 %	Sedang
10 %	Tinggi

Sumber: Dokumentasi Pehitungan Angket Tentang konsep diri

Tabel 2. Persentase Skor *gadget*

Presentase skor (%)	Kriteria
0 %	Rendah
94 %	Sedang
5 %	Tinggi

Sumber: Dokumentasi Pehitungan Angket Tentang *Gadget*

Berdasarkan hasil penelitian kepada siswa kelas XI SMA Plus Al-Hasan Panti didapat data bahwa rata-rata siswa kelas XI SMA Plus Al-Hasan Panti cenderung menggunakan *gadget* ketika memiliki waktu luang, menggunakan *gadget* saat bosan sebagai hiburan, menggunakan *gadget* untuk mengerjakan tugas yang membutuhkan *gadget*, serta tidak ada batasan waktu untuk menggunakan *gadget* dalam kehidupan sehari-hari. Pemanfaatan *gadget* siswa tidak hanya untuk hal-hal positif saja, penggunaan *gadget* untuk hal-hal negatif juga dilakukan oleh siswa, ketika menggunakan *gadget* untuk menghilangkan rasa bosan terkadang siswa mencari situs yang didalamnya terdapat unsur-unsur negatif misalnya situs porno dan bermain *game* sebagai hiburan, selain itu penggunaan *gadget* berpengaruh kepada kemampuan berkomunikasi, siswa lebih suka berkomunikasi menggunakan *gadget* dari pada berkomunikasi secara langsung alasannya karena mereka lebih percaya diri ketika berkomunikasi menggunakan *gadget* dari pada berkomunikasi secara langsung. Banyak hal yang bisa mereka bicarakan melalui *gadget* namun ketika mereka berkomunikasi secara langsung mereka cenderung kurang percaya diri sehingga mereka merasa tidak bisa membicarakan banyak hal terutama dengan lawan jenis. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Faris Kamil (2016) tentang pengaruh *gadget* berdampak kepada kurangnya komunikasi tatap muka dalam kehidupan sehari-hari menyimpulkan bahwa *gadget* mempunyai pengaruh yang cukup besar terhadap komunikasi tatap muka dalam kehidupan sehari-hari karena penggunaan *gadget* tidak mempunyai batas penggunaan.

Pada hasil penelitian konsep diri diperoleh data bahwa rata-rata siswa merasa lingkungannya menerima keberadaanya dengan positif meskipun keadaan status sosial yang berbeda namun perlakuan orang-orang yang ada disekitarnya tetap sama, siswa merasa apapun yang mereka lakukan selalu mendapat dukungan dari orang-orang yang ada disekitarnya asal yang mereka lakukan itu baik. Karena siswa merasa lingkungan menerimanya dengan positif membuat mereka bersikap ramah, murah senyum dan menilai dirinya adalah orang yang menyenangkan. Namun selain konsep diri positif terdapat konsep diri negatif. Konsep diri negatif yang ada dalam diri siswa rata-rata siswa cenderung mudah merasa putus asa ketika pernah gagal melakukan sesuatu, merasa sulit percaya diri ketika berada dilingkungan baru sehingga membuat mereka merasa tidak mudah bergaul dengan lingkungan barunya.

Berdasarkan tabel 1 didapat data persentase skor konsep diri siswa rata-rata mempunyai konsep diri sedang dengan persentase 89%, konsep diri tinggi

10% dan tidak ada yang mempunyai konsep diri rendah atau 0% konsep diri yang rendah, sedangkan persentase skor *gadget* berdasarkan tabel 2 rata-rata siswa menggunakan *gadget* dengan kategori sedang 94%. Penggunaan *gadget* tinggi 5% sedangkan 0% untuk penggunaan *gadget* rendah.

Untuk mengetahui hubungan antara intensitas penggunaan *gadget* terhadap konsep diri dilakukan uji statistik menggunakan uji *pearson product moment* diperoleh nilai r hitung sebesar 0,317, dari hasil perhitungan r hitung rentang nilai koefisien korelasi berkisar antara 0,2 sd < 0,4 yang artinya terdapat hubungan yang rendah antara *gadget* dan konsep diri siswa kelas XI SMA Plus Al Hasan Panti. Taraf signifikansi 5% dengan 86 sampel diperoleh r tabel sebesar 0,213 setelah r hitung dibandingkan dengan r tabel ternyata r hitung lebih besar dari r tabel yaitu $0,317 > 0,213$ dengan demikian dari hasil r hitung dengan r tabel maka hipotesis H_a diterima dan H_o ditolak yang berarti ada pengaruh intensitas penggunaan *gadget* terhadap konsep diri siswa kelas XI SMA Plus Al-Hasan Panti.

Untuk mengetahui tingkat signifikansi pengaruh *gadget* terhadap konsep diri dilanjutkan dengan pengujian lanjutan dengan uji tabel, dari hasil perhitungan menggunakan uji tabel diperoleh t hitung sebesar 3,064 harga t hitung tersebut dibandingkan dengan harga t tabel untuk kesalahan 5% uji 2 pihak dan $dk = N-2 = 84$ maka diperoleh t tabel sebesar 1,989. Setelah harga t hitung dibandingkan dengan t tabel ternyata harga t hitung lebih besar dari t tabel yaitu $3,064 > 1,989$, dengan demikian dapat disimpulkan terdapat pengaruh intensitas penggunaan *gadget* terhadap konsep diri siswa kelas XI SMA Plus Al-Hasan Panti.

Hasil penelitian menyatakan ada pengaruh intensitas penggunaan *gadget* terhadap konsep diri siswa kelas XI SMA Plus Al-Hasan Panti dari hasil uji r hitung dibandingkan dengan r tabel *gadget* mempengaruhi konsep diri namun korelasinya rendah artinya terdapat faktor-faktor lain yang mempengaruhi konsep diri siswa kelas XI SMA Plus Al-Hasan Panti misalnya dari faktor keluarga atau lingkungan sosial yang bisa mempengaruhi konsep diri siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan Penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh intensitas penggunaan *gadget* terhadap konsep diri siswa kelas XI SMA Plus AL HASAN Panti. Berdasarkan uji statistic menggunakan uji *pearson product moment* diperoleh nilai r hitung sebesar 0,317, dari hasil perhitungan r hitung rentang nilai koefisien korelasi berkisar antara 0,2 sd < 0,4. Pada taraf signifikansi 5% dengan 86 sampel diperoleh r tabel sebesar 0,213 setelah r hitung dibandingkan dengan r tabel ternyata r hitung lebih besar dari r table yaitu $0,317 > 0,213$ dengan demikian dari hasil r hitung dengan r tabel maka dapat disimpulkan ada pengaruh intensitas penggunaan *gadget* terhadap konsep diri siswa kelas XI SMA Plus Al-Hasan Panti diterima dan H_o ditolak.

DAFTAR PUSTAKA

- Hidayat, Arif Rifan & Junianto, Erfian. 2017. *Pengaruh Gadget Terhadap Prestasi Siswa SMK Yayasan Islam Tasikmalaya dengan Metode TAM*. 4(2), 163–173.
- Desmita. 2009. *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Faradila, Disza Alief. 2018. *Hubungan Konsep Diri dan Perilaku Konsumtif Online Shopping Produk Pakaian pada Mahasiswa*. Fakultas Psikologi : Universitas Muhammadiyah Malang.
- Irawan, Jaka dan Leni Armayati. 2013. *Pengaruh Kegunaan Gadget Terhadap Kemampuan Bersosialisasi pada Remaja*. Journal An – Nafs volume 08: 29-38.
- Jahja, Y. 2011. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Kencana.
- Leonard dan Supardi U.S. 2010. *Pengaruh Konsep diri, Sikap Siswa pada Matematika dan Kecemasan Siswa Terhadap Hasil Belajar Matematika*. Cakrawala Pendidikan.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kombinasi*. Bandung: Alfabeta.
- Swarnaditya, A. 2012. *Gadget*.
<http://Arvinal3.Wordpress.com/2012/03/11/Gadget>
- Yusuf, Syamsu. 2016. *Konseling Individual Konsep Dasar Pendekatan*. Bandung : PT Refika Aditama.